

**Universidade Federal de Santa Catarina**  
**Centro Tecnológico - CTC**  
**Departamento de Informática e Estatística - INE**  
**Curso de Sistemas de Informação**  
**INE5608 - Analise e Projeto de Sistemas**

Release Notes - *Projeto2048 em Duplas*

<b>Versão</b>	<b>Autor</b>	<b>Data</b>	<b>Ação</b>
1.2	Emerson Demetrio Plácido	11/12/2014	Entrega final da aplicação

**Conteúdo deste documento:**

- 1. Introdução**
- 2. Requisitos**
- 3. Instalação**
- 4. Regras**
- 5. Notas de versão**
- 6. Versionamento**
- 7. Considerações finais**

**1. Introdução**

Neste documento, apresentam-se as notas de versão (release notes) do jogo desenvolvido para a disciplina de INE5608 - Analise e Projeto de sistemas.

O jogo escolhido foi “2048 em duplas”, desenvolvido na linguagem Java utilizando a biblioteca gráfica swing e o framework para conexões em rede NetGamesNRT.

No jogo, observa-se a existência de dois tabuleiros, ambos contendo peças de um e de outro jogador. Os jogadores disputam entre si quem chega primeiro no número (soma) 2048, enquanto tentam juntar as peças do seu tabuleiro (os “peões”), que sempre são múltiplos de 2 (dois), começando pelo próprio número 2.

## 2. Requisitos

Para poder jogar 2048 em duplas, é necessário:

- Ter um computador com um sistema operacional windows ou ubuntu (linux)
- Estar conectado com a internet
- Instalar o Java no endereço: <[http://www.java.com/pt\\_BR](http://www.java.com/pt_BR)>
- Baixar o executável do jogo, disponível neste endereço: <<http://www.inf.ufsc.br/~emersondemetrio/aps/executavel>>.

## 3. Instalação

Após ter seguido os passos anteriores, basta clicar duas vezes no arquivo Projeto2048 e ele será executado.

Se preferir, poderá também chamá-lo via linha de comando:

```
java -jar "C:\Caminho\Ate\arquivo\Projeto2048.jar"
```

## 4. Regras

Seguindo as mesmas regras do jogo original, as regras e especificações de jogabilidade podem ser acessadas diretamente através do endereço: <<http://www.inf.ufsc.br/~emersondemetrio/aps/regras.pdf>>, entretanto, a principal diferença em relação ao 2048 é a possibilidade de interferir no tabuleiro do adversário, provendo uma maior interação entre os jogadores.

## 5. Notas de versão

Por tratar-se da primeira versão deste programa, é necessário observar que nem todos os requisitos foram cumpridos adequadamente. Observa-se uma estabilidade no software como todo, entretanto, alguns problemas encontrados durante a construção do mesmo impediram que sua versão completa fosse lançada.

Nesta versão, não foi possível implementar a ação de “decrementar tempo do adversário”, fazendo com que o mesmo venha a encontrar mais dificuldade para vencer.

Uma possível implementação futura poderá trazer novas funcionalidades, além de implementar as que não puderam ser concluídas antes da apresentação formal do projeto.

## 6. Versionamento

O projeto desenvolvido encontra-se público no site github. Acesse <<https://github.com/emersonfire/finalaps>> para ver a pasta do projeto.

## 7. Considerações finais

Durante a construção do projeto, foram encontradas algumas dificuldades, por exemplo, saída de membros da equipe e atrasos nas entregas parciais, entretanto, no final o autor do projeto pode ter uma visão mais clara e aprofundada das regras e especificações da *UML*, além de um conhecimento adquirido da ferramenta *Visual Paradigm*.