

# **Especificação de Requisitos**

**Projeto: Mais Perto do Topo**

**Versão 2.0**

**Fernanda Oliveira Gomes**

**Gabriela Bussolo Colonetti**

Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro Tecnológico  
Departamento de Informática e Estatística  
Sistemas de Informação  
INE5608 – Análise e Projeto de Sistemas

Florianópolis, dezembro de 2014.

# Especificação de requisitos

## Projeto – Mais perto do Topo

### Especificações de requisitos de software

Versão 2.0

01/12/2014

<b>Versão</b>	<b>Autores</b>	<b>Data</b>	<b>Ação</b>
1.0	Fernanda Oliveira Gomes e Gabriela Bussolo Colonetti	27/08/2014	Estabelecimento dos requisitos
2.0	Fernanda Oliveira Gomes e Gabriela Bussolo Colonetti	01/12/2014	Alterações nas regras do jogo e requisitos funcionais

## Sumário

Introdução .....	4
Objetivo .....	4
Regras do Jogo .....	4
Visão Geral.....	5
Arquitetura do programa .....	5
Premissas de desenvolvimento .....	5
Requisitos de Software.....	5
Requisitos funcionais .....	5
Requisitos não funcionais .....	6
Esboço da Interface Gráfica .....	6

## Introdução

### Objetivo

Desenvolvimento de um programa que possibilite dois usuários jogarem entre si o jogo “Mais perto do Topo”.

### Regras do Jogo

O programa permite uma disputa entre dois usuários, onde cada um terá sete cartas na mão e apenas o dono das cartas poderá ver as mesmas. O jogo inicia quando ambos escolherem “iniciar partida”, uma carta do topo é virada e os dois jogadores realizam a jogada. A pontuação será contabilizada de acordo com os seguintes requisitos:

- 1) Ambos iniciam o jogo com uma pontuação de 30 pontos, perde o jogo quem chegar à menor pontuação quando não existir mais cartas na mão a serem viradas ou caso alguém chegue a pontuação zero em qualquer momento do jogo, logo o vencedor será aquele que terá a maior pontuação;
- 2) Quando nenhum dos dois jogadores acerta a carta do topo: será realizado o cálculo da diferença entre o valor da carta do topo em relação à carta de cada jogador. O jogador que tiver a menor diferença é o vencedor da rodada, sendo assim o perdedor terá subtraído da sua pontuação o valor do cálculo feito à cima;
  - 2.1) Quando nenhum dos dois jogadores acertam a carta do topo, porém a diferença entre o valor da carta do topo em relação a carta dos jogadores é igual, nenhum dos dois jogadores terão qualquer pontuação subtraída da sua pontuação atual, assim ocorrendo um empate na rodada;
- 3) Quando um jogador acerta a carta do topo: o jogador vencedor não terá nenhum valor subtraído em sua pontuação atual, já o jogador perdedor terá subtraído a diferença de sua carta diante a carta do topo vezes dois.
  - 3.1) Caso os dois jogadores acertem a carta do topo, não será subtraído nenhum valor na pontuação atual de cada jogador, será considerado um empate.
- 4) Possibilidades de empate no jogo:
  - 4.1) Quando os dois jogadores chegarem a pontuação 0 na mesma partida, ou seja, juntos
  - 4.1) Quando os dois jogadores não tiverem mais carta na mão, e a pontuação de ambos sejam a mesma.

## Visão Geral

### Arquitetura do programa

Programa orientado a objetos.

### Premissas de desenvolvimento

- O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional;
- O programa deve ser implementado em Java, devendo executar em qualquer plataforma que disponha da máquina virtual Java
- Deve utilizar a ferramenta NetGamesNRT para fazer interação entre os usuários.

### Requisitos de Software

#### Requisitos funcionais

**Requisito Funcional 3.1.1 – Conectar:** O jogador, ao abrir a aplicação, deve ter a opção de se conectar com o servidor. A conexão será executada somente caso o jogador se identifique, através da mesma interface gráfica, com um *nickname* (um nome qualquer).

**Requisito Funcional 3.1.2 – Desconectar:** O usuário, em qualquer momento dentro da aplicação, deve ter a opção de se desconectar do servidor. Se o jogo estiver em andamento, a partida termina para todos os outros jogadores.

**Requisito funcional 3.1.3 – Iniciar Partida:** O programa deve apresentar a opção de menu “iniciar partida” para o início de uma nova partida, operação em que as cartas serão embaralhadas e distribuídas para os jogadores.

**Requisito Funcional 3.1.4 – Proceder jogada:** O programa deve permitir que os usuários em cada rodada, para realizar a partida, utilize o click com o botão esquerdo do mouse sobre uma de suas cartas, virando assim uma carta que está em sua “mão”, após os dois jogadores realizarem suas jogadas, as cartas serão analisadas e realizadas as devidas pontuações de acordo com as regras do jogo.

## Requisitos não funcionais

**Requisito não funcional 3.2.1 – Especificação de projeto:** além do código Java, deve ser produzida especificação de projeto baseada em UML;

**Requisito não funcional 3.2.2 – Interface gráfica para usuário:** o programa deverá ter interface gráfica única, compartilhada pelos usuários;

**Requisito não funcional 3.2.4 –Tecnologia de interface gráfica para usuário:** A interface gráfica deve ser baseada em *Java-Swing*.

## Esboço da Interface Gráfica

