

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

Release Notes - Projeto: **Trilha de Aventura**

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Jheimmys Goulart Leandro Marques Lucas Stefanello	17/07/2015	Entrega final da aplicação

Conteúdo deste documento:

1. Introdução
2. Requisitos
3. Instalação
4. Regras
5. Versionamento
6. Considerações Finais

1. Introdução

Neste documento, apresentam-se as notas de versão (release notes) do jogo desenvolvido para a disciplina INE5608 - Análise e Projetos de Sistemas. O jogo escolhido foi Trilha de Aventura, desenvolvido na linguagem JAVA, utilizando a biblioteca gráfica Swing e o framework para conexões em rede é o NetGamesNRT.

No jogo, observa-se a existência de uma trilha, contendo as peças de ambos os jogadores, um dado que vai de (1..3) e 2 mochilas (uma para cada jogador). Os jogadores disputam por meios de perguntas relacionados a sobrevivência na floresta e quem chegar primeiro ao final da trilha é declarado o vencedor.

2. Requisitos

Para poder jogar o jogo Trilha de Aventura, é necessário:

- Ter um computador com o sistema operacional, Windows ou Ubuntu (Linux);
- Estar conectado com a Internet;
- Instalar o Java no endereço : http://www.java.com/pt_BR

3. Instalação

Após os requisitos cumpridos, basta clicar duas vezes no arquivo trilhaAventuras.jar e ele será executado.

4. Regras

1. O jogo será baseado em turnos, de no mínimo e máximo 2 jogadores para cada nova partida.
2. Novo Jogo: Para iniciar um novo jogo, o jogador deverá executar o programa. Após isso, um jogador poderá se conectar.
3. Conectar a um jogo: Para conectar a um jogo já criado, o usuário deverá clicar em "jogar", inserindo seu nome e aguardando um novo adversário se conectar;
4. O Trilha de Aventuras contém 10 casas (posições) a serem percorridas;
5. Cada casa terá um desafio ou um bônus distribuídos pela trilha aleatoriamente.
6. Ao iniciar o jogo, o jogador 1 será aquele que fez o login primeiro e terá o direito de começar a partida. E será sinalizado por uma seta abaixo do seu avatar.
7. As casas no tabuleiro poderão apresentar ao jogador dois tipo de desafios.
 - a. Desafios do tipo pergunta e resposta: formado de pergunta com 4 alternativas para resposta onde apenas uma será a correta;

- b. Casa de sorte ou azar: cada jogador poderá instantaneamente avançar casas ou retroceder casas no trilha;
- 8. Cada jogador terá uma “mochila salva vidas”: utilizando a mochila, o jogador poderá não responder uma questão da trilha, não sofrendo a punição e passará a vez ao outro jogador. Cada jogador poderá utilizar a mochila 1 vez durante todo o jogo.
- 9. Ganha o jogador que chegar ao final do tabuleiro primeiro.

5. Versionamento

O projeto desenvolvido encontra-se público no site do Github. Acesse <https://github.com/Leandro1992/trabalhoAPS> para ver a pasta do projeto.

6. Considerações Finais

Durante a construção do projeto, foram encontradas algumas dificuldades, como por exemplo, manipulação da ferramenta Visual Paradigm e atrasos nas entregas parciais, entretanto, esse projeto nos possibilitou ter uma visão mais completa de como construir uma aplicação desde a especificação de requisitos até o código propriamente dito.