

Projeto: A team for the job

Especificação de Requisitos de Software

Versão 2.0

Data de criação: 11/09/2015

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Ghabriel Nunes Thiago Barbato	11/09/2015	Especificação inicial
2.0	Ghabriel Nunes Thiago Barbato	22/09/2015	Interface e correções

Conteúdo:

1. Introdução
2. Visão geral do sistema
3. Requisitos da aplicação

1 Introdução

1.1 Objetivo do desenvolvimento

Desenvolvimento de um programa que permita a disputa de partidas de A team for the job entre dois usuários.

1.2 Definições, abreviaturas

Campo: local onde cada jogador deposita suas cartas que estiverem em jogo.
Cemitério: local onde ficam as cartas que foram descartadas.

1.3 Referências

<<http://www.kongregate.com/games/stormalligator/a-team-for-the-job>>

2 Visão geral do sistema

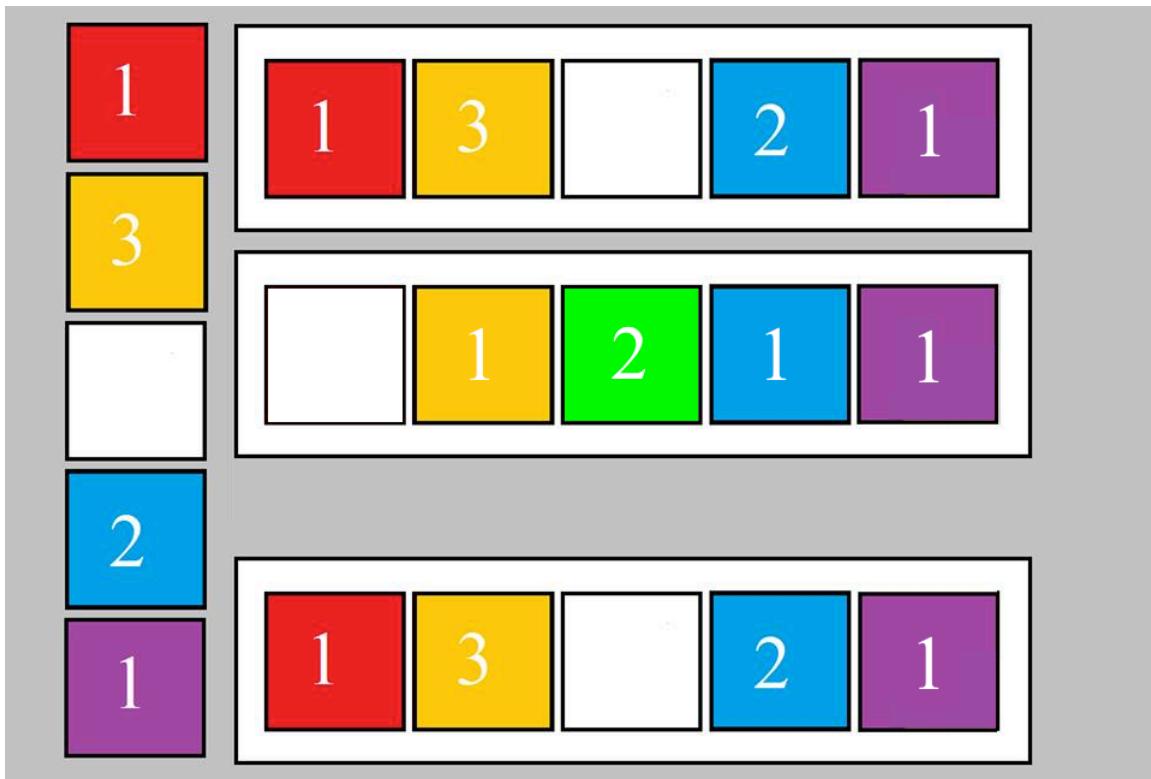
2.1 Arquitetura do programa

Programa orientado a objetos distribuído, utilizando NetGamesNRT.

2.2 Premissas de desenvolvimento

- O programa deve ser implementado em Java;
- O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional.
- O programa deve obrigatoriamente executar distribuído, com o suporte para aplicações distribuídas, NetGamesNRT.

2.3 Interface



3 Requisitos da aplicação

3.1 Requisitos Funcionais

Requisito funcional 1 - Iniciar Partida: o programa deve apresentar a opção de menu "Iniciar Partida". Essa opção estabelece uma conexão em rede com outro jogador para o início de uma nova partida. O jogador que inicia é então definido aleatoriamente e a partida é iniciada.

Requisito funcional 2 - Reiniciar Partida: o programa deve apresentar a opção de menu "Reiniciar Partida", que realiza as seguintes ações, em ordem:

- É perguntado a ambos os jogadores se eles aceitam reiniciar a partida. Caso algum deles não aceite, a partida atualmente em andamento, se houver, prossegue normalmente.
- Caso ambos aceitem, se houver uma partida em andamento, ela é encerrada sem vencedores. Uma nova partida é então iniciada entre os mesmos jogadores que jogaram a partida anterior e/ou a que foi cancelada.

Caso nenhuma partida tenha ocorrido previamente, a opção "Reiniciar Partida" deve permanecer desabilitada.

Requisito funcional 3 - Procedimento de lance: o programa deve suportar o procedimento de lance dos usuários através de um click com o botão esquerdo do mouse sobre a carta de sua mão que ele deseja jogar. Após isso, as seguintes ações ocorrem, em ordem:

- Caso o oponente possua uma carta roxa em campo e pelo menos uma carta na mão, é perguntado a ele se ele deseja cancelar a jogada do usuário atual. Caso ele não queira, a vez do jogador atual prossegue normalmente. Caso contrário, as seguintes ações ocorrem:

A carta que o usuário pretendia jogar é descartada para o cemitério;

Uma carta roxa do campo do oponente é descartada para o cemitério;

O oponente escolhe uma carta de sua mão. Essa carta é enviada ao cemitério;

O jogador atual perde a vez.

- Caso o jogador atual tenha em seu campo pelo menos uma carta de cada uma das 5 cores, ele vence a partida.
- O efeito da carta jogada é ativado. O efeito depende da cor da carta:

Amarela: uma carta da mão do oponente é aleatoriamente selecionada e descartada para o cemitério.

Verde: o usuário compra uma carta.

Vermelha: o usuário seleciona uma carta no campo do oponente. Em seguida, a carta selecionada é enviada para o cemitério.

Azul: o usuário seleciona uma carta do cemitério. Em seguida, a carta selecionada é movida do cemitério para a sua mão.

Roxa: não possui efeito imediato. Porém, pode ser ativada na vez do oponente para negar o seu turno, ao custo de uma carta da mão e da própria carta roxa (conforme descrito no primeiro passo).

- O turno do jogador acaba, e a vez é passada ao outro jogador.

Requisito funcional 4 - Comunicação do estado da partida: a cada procedimento de lance de um usuário, o novo estado da partida deve ser exibido na interface. O cemitério, a mão do usuário e o campo de cada jogador devem ser mostrados agrupando as cartas de mesma cor, mostrando um contador que indica quantas cartas de cada cor há em cada um desses agrupamentos de cartas.

3.2 Requisitos não funcionais

Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto: além do código Java, deve ser produzida especificação de projeto baseada em UML, segunda versão;

Requisito não funcional 2 - Interface gráfica do usuário: o programa deverá ter interface gráfica única, compartilhada pelos usuários.