

Projeto Hit Logic 2

Especificação de Requisitos de software

Versão 1.0

14/09/2015

Versão	Autor(es)	Data	Ação
1.0	Clayton Santos, Clayton Veras e Thiago Mohr	14/09/2015	Estabelecimento dos requisitos.
1.1	Thiago Mohr da Silveira	19/09/2015	Adição da descrição do jogo
1.2	Clayton Veras	21/09/2015	Refatoração da descrição do jogo, alterações nos requisitos e regras do jogo
2	Thiago Mohr da Silveira	06/10/2015	Alteração das regras do jogo
2.1	Thiago Mohr da Silveira	20/11/2015	Alteração de informações sobre o jogo
2.2	Thiago Mohr da Silveira	25/11/2015	Alteração imagens da interface gráfica
2.3	Thiago Mohr da Silveira	27/11/2015	Alteração de informações sobre o jogo

Conteúdo:

1. Introdução;
2. Visão Geral;
3. Requisitos de software.

1 Introdução

Objetivo: Remover todas as peças do adversário do campo.

O Jogo: Dado um campo de jogo (Matriz 8x7) este separado em dois lados (A e B) cada jogador terá 8 peças em seu lado. Um dado será jogado para definir o número máximo de movimentos por jogada. Cada jogador poderá escolher uma de suas peças para mover por jogada. No início do jogo todas as peças dos jogadores estão posicionadas na primeira e ultima linhas da matriz, sendo assim existe um espaço vazio no tabuleiro no qual o jogador

pode mover suas peças. Neste espaço vazio será colocados 4 bombas que não são visíveis para os jogadores. Vence o jogo quem conseguir remover todas as peças do adversário primeiro.

Tabuleiro: O tabuleiro do jogo possui 56 posições, sendo 8 linhas e 7 colunas. As linhas são identificadas por numeração, iniciando em 0 e terminando em 7 de cima para baixo. As colunas não identificadas por números, iniciando em 0 e terminando em 6 da esquerda para a direita.

Peças: As peças podem ser de duas cores, cada jogador pode movimentar apenas peças de sua cor. Um conjunto de peças de um jogador deverá ser da cor branca, o conjunto de peças do outro jogador deverá ser da cor preta. A posição inicial das peças de cada jogador deve ser:

Jogador 1 (Peça Branca): Linha 0, coluna de 0 até 6

Jogador 2 (Peça Preta): Linha 7, coluna de 0 até 6

Jogada: Uma jogada é efetuada em cada turno, onde cada jogador pode mover a peças da sua cor, a peça selecionada pode ser movida por um número máximo de vezes definido pelo rolar de um dado (número aleatório entre 1 e 6), caso uma peça do jogador adversário estiver posicionada na posição selecionada como destino para movimento, a peça do adversário será removida

Movimentação das peças: Cada jogada pode possuir X (número aleatório entre 1 e 6) movimentações de uma peça selecionada, cada peça só pode deslocar-se uma casa por vez, nas direções para frente, para trás, para os lados direito e esquerdo e nas diagonais.

Regras:

- Ambos os jogadores devem estar conectados ao netgames para iniciar o jogo
- O jogo inicia com 8 peças para cada jogador
- Cada jogador pode efetuar uma única jogada com X movimentações por turno.
- O jogador pode movimentar sua peça sobre uma peça adversário ou uma própria sua, mover sobre uma peça faz com que ela seja removida do jogo, independente de ser uma peça adversária ou uma peça própria.
- Para cada jogada o jogador da vez deve selecionar a peça a ser movida, um número será sorteado para ser o número máximo de movimentos que aquela peça pode fazer.
- O primeiro a remover todas as peças do adversário vence o jogo.

2 Visão Geral

Arquitetura do programa:

- Programa orientado a objetos
- Aplicação distribuída, usando o modelo de comunicação cliente-servidor.

Premissas de desenvolvimento:

- O programa deve apresentar interface gráfica bidimensional;
- O programa deve ser implementado com Netgames;
- O programa deve ser implementado em java, devendo executar qualquer plataforma que disponha máquina virtual java.
- O software utilizado para a modelagem UML do programa deve ser o Visual Paradigm.

3 Requisitos de Software

3.1 Requisitos Funcionais:

Requisito funcional 1 - Iniciar: O programa deve apresentar a opção para se conectar com outro jogador para iniciar uma partida;

Requisito funcional 2 - Procedimento de lance: Jogador selecionará uma de suas peças com o mouse, e escolherá uma posição próxima para mover a peça selecionada.

Requisito funcional 3 - Comunicação do estado da partida: A cada tentativa de procedimento de lance do usuário e a cada procedimento de lance efetuado pelo programa o novo estado da partida deve ser exibido na interface dos dois usuários.

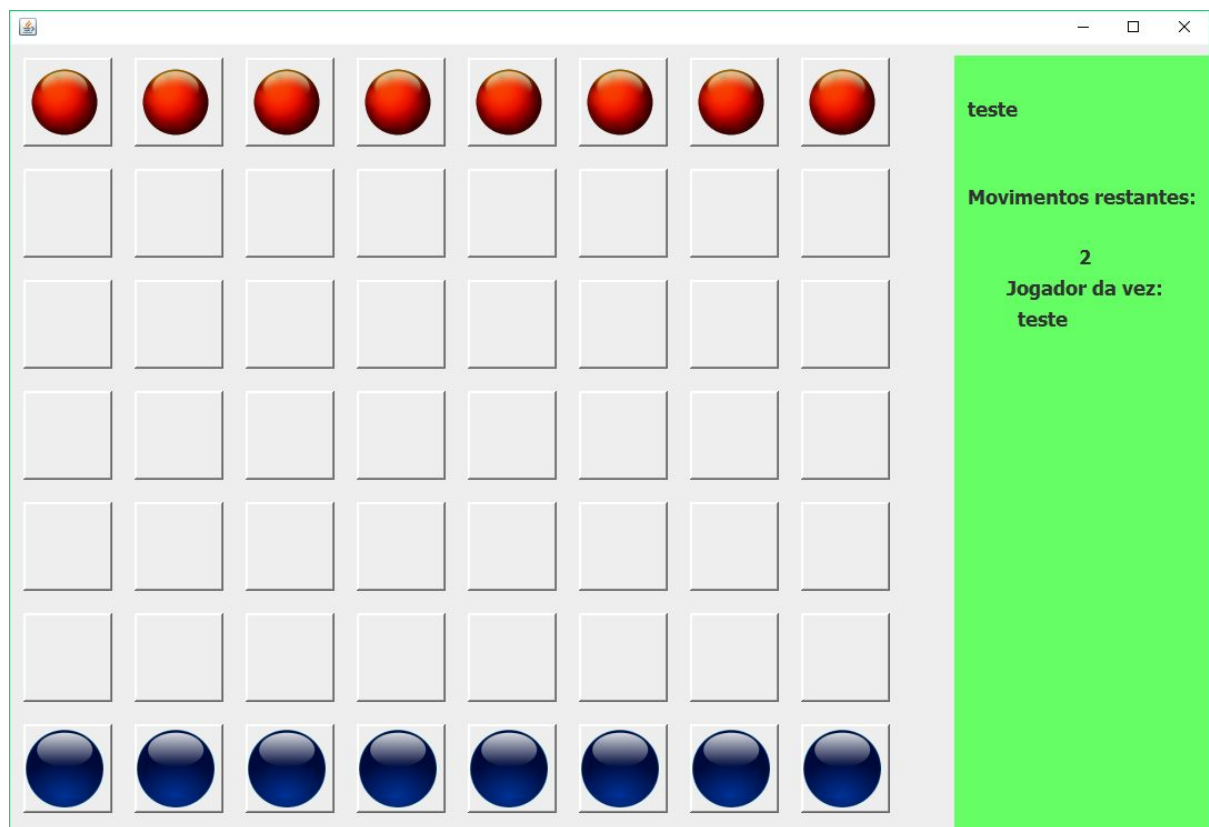
Requisito funcional 4 - Sair: O programa deve permitir ao jogador sair durante uma partida, significando que ele efetuou desconexão com servidor e jogador adversário foi o vencedor, retornando os jogadores para a tela de escolha de adversário.

3.2 Requisitos Não Funcionais:

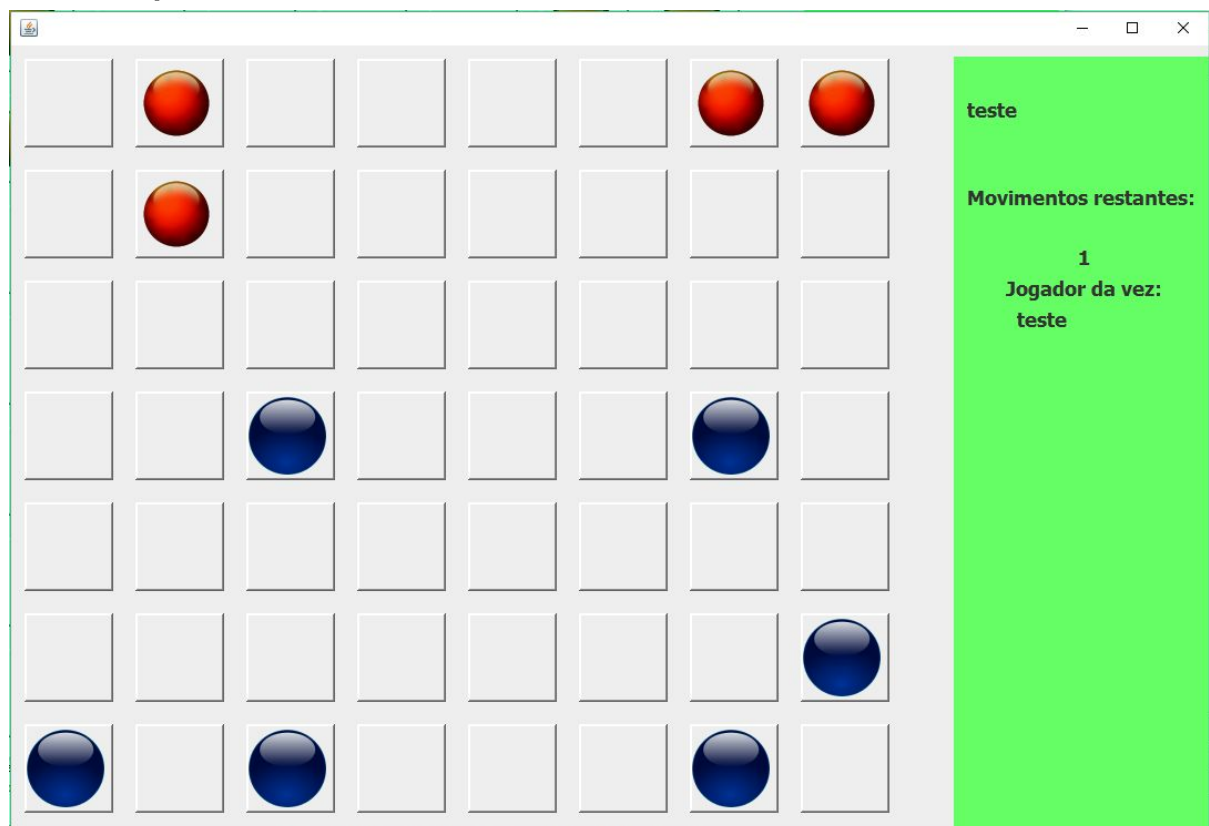
Requisito não funcional 1 - Interface gráfica para usuário: O programa deverá ter interface gráfica única, compartilhada pelos usuários, no caso de partida entre usuários;

- **Tecnologia de interface gráfica para usuário:** A interface gráfica deve ser baseada em *Java-Swing*.

Esboço da interface gráfica:



Tela com partida em andamento



Tela no após final do jogo

