

Projeto Bubble Shooter

Release Notes

Versão	Autor	Data	Ação
1.0	Bruno Honnef Raul M. Filho Ricardo Boing	06/07/2016	Entrega final

1. Introdução

Neste documento encontram-se algumas regras para o correto funcionamento do jogo. O jogo Bubble Shooter foi desenvolvido em linguagem de programação Java utilizando a biblioteca gráfica Swing e o framework para conexão com o servidor NetGamesNRT. Na tela de cada um dos jogadores aparece, ao lado esquerdo, sua tela de jogo e à direita, a do adversário, possibilitando o jogador analisar as jogadas do oponente. O jogo começa com 3 camadas de bolas no topo do cenário e o objetivo é estourá-las primeiro, lançando algumas bolas. A “explosão” das bolas é feita através de cores, se o número de bolas ligadas após um lançamento for igual ou superior a 3, elas estouram.

2. Requisitos para jogar

- Estar conectado com à internet;
- Instalar o Java no endereço: <http://www.java.com/pt_BR>;
- Baixar o executável do jogo, disponível no site do professor.

3. Instalação

1. Baixe e extraia os arquivos “bubbleShooter.jar” e “servidor.jar” juntos em qualquer pasta;
2. Execute primeiro o arquivo “servidor.jar” e em seguida o “bubbleShooter.jar”, se for jogar localmente execute o segundo arquivo duas vezes. 2.1. Caso não execute tente o seguinte método:
 - a) Abra o CMD (windows) ou terminal (linux) e navegue até a pasta contendo os arquivos usando o comando CD;
 - b) Execute o comando “java -jar servidor.jar”;
 - c) Abra novamente o CMD (windows) ou terminal (linux) e navegue até a pasta contendo os arquivos usando o comando CD;
 - d) Execute o comando “java -jar bubbleShooter.jar”;
 - e) Refaça os passos C e D mais uma vez (obs.: abra outro terminal ou CMD);
3. Selecione a opção “conectar” em ambas as janelas do jogo e depois clique em “iniciar partida”.

4. Regras

As regras de jogo, como também um melhor detalhamento de como jogar e como funciona o jogo está disponível no site do professor.

5. Notas da versão

A atual versão do projeto Bubble Shooter corresponde aos requisitos especificados. Uma série de mudanças foram feitas na nova versão da Especificação de Requisitos para se adequar melhor ao código. De forma a facilitar a implementação e jogabilidade. Uma futura implementação poderia trazer de volta os requisitos anteriores afim de ficar mais parecido com o jogo em que se foi inspirado.

6. Considerações finais

Com o desenvolvimento desse trabalho foi possível a melhor agregação dos conteúdos vistos em sala. Sentindo na pele como é modelar um software, como é ser um engenheiro de software. Ao longo do semestre foi-se aumentando o entendimento das regras e especificações UML para uma correta modelagem. Além de aprender a modelar na plataforma de desenvolvimento Visual Paradigm.