

Especificação de Requisitos do Programa do Jogo Adivinhe Primeiro

Projeto Adivinhe Primeiro

Versão	Autor(es)	Data	Ação
3.0	Jan Pierry Bruno Ferreira	06/12/2016	Estabelecimento dos Requisitos

Conteúdo:

- 1 - Introdução;
- 2 - Visão Geral;
- 3 - Requisitos de Software;
- 4 - Esboço da Interface.

1 - Introdução

Objetivo:

Desenvolvimento de um programa que suporte uma disputa de Adivinhe Primeiro entre dois usuários.

Explicação do jogo:

O objetivo do jogo é adivinhar todas as três palavras pensadas pelo adversário antes que este adivinhe as suas, tendo como dica o numero de letras de cada palavra.

Regras:

1 – Quando o jogo inicia cada jogador recebe um tema aleatório, e então devem pensar em três palavras relacionada ao tema e desenhar traços (_) indicando o numero de letras que cada palavra tem.

Ex: M E R C A D O -----> _ _ _ _ _

2 – Em seguida, os jogadores recebem uma missão(listadas abaixo) também aleatória do sistema que será a mesma para os dois para que não haja vantagem em receber uma missão mais fácil. Caso o jogador obtenha êxito na missão, ele recebe como dica o tema do adversário.

3 – Um jogador de cada vez pode tentar adivinhar uma letra de **uma** palavra do adversário ou chutar **uma** palavra do adversário. Caso acerte uma letra esta será marcada no seu respectivo traço(_) da

palavra especificada; caso acerte a palavra, serão marcadas todas as letras da palavra especificada. Caso um jogador erre a letra, ela será marcada como letra já escolhida pelo jogador naquela palavra. Nos dois casos, se o jogador errar, será a vez do outro jogador.

Ex: M E R C A D O -----> M _ _ C A _ _

4 – Quando um jogador acerta todas as três palavras do seu adversário, ele ganha o jogo, e a partida é reiniciada.

Obs: As missões são recebidas depois dos jogadores escolherem as palavras para que não montem as palavras de forma a tornar muito mais difícil a missão para o adversário.

Missões:

- 1 – Acertar 1 letra de cada palavra;
- 2 – Acertar a primeira e a última letra da palavras 1;
- 3 – Acertar a primeira e a última letra da palavras 2;
- 4 – Acertar a primeira e a última letra da palavras 3;
- 5 – Acertar duas letras em sequencia;
- 6 – Acertar 4 letras(podem ser de palavras diferentes);
- 7 – Acertar duas consoantes nas palavras 1 ou 2;
- 8 – Acertar duas consoantes nas palavras 1 ou 3;
- 9 – Acertar duas consoantes nas palavras 2 ou 3;
- 10 – Acertar 3 letras em uma mesma palavra.

2 - Visão Geral

Arquitetura do Programa:

Arquitetura cliente-servidor, distribuído.

Premissas de Desenvolvimento:

O programa deve ser implementado em Java, devendo executar em qualquer plataforma que disponha de máquina virtual Java;

O programa deve apresentar interface gráfica bidimensional ;

O programa deve executar distribuído ao NetGamesNRT.

3 – Requisitos de Software

3.1 Requisitos Funcionais:

- **Requisito funcional 1 - iniciar:** o programa deve ser capaz de enviar uma mensagem ao NetGamesNRTServer solicitando uma partida ou receber dele a mensagem de que algum jogador solicitou uma partida e iniciar a partida(gerar um tema aleatório para cada jogador, ler suas palavras especificadas, gerar uma missão que será compartilhada por ambos os jogadores, e também inicializar a tela com esses dados) quando os dois jogadores estiverem prontos.
- **Requisito funcional 2 - mostrar tema:** o programa deve ser capaz de mostrar o tema do adversário quando um jogador tiver atingido o objetivo da missão.
- **Requisito funcional 3 - mostrar missão:** o programa deve mostrar a missão compartilhada pelos dois jogadores
- **Requisito funcional 4 - estabelecimento de quem inicia:** o programa deve ser capaz de escolher quem inicia baseando-se em quem começou na ultima partida, caso não haja uma ultima partida será gerado aleatoriamente.
- **Requisito funcional 5 - escolha da letra ou palavra:** o programa deve ser capaz de identificar uma palavra escolhida e escrita pelo usuário.
- **Requisito funcional 6 - avaliar vencedor:** a cada jogada que um jogador faz, o programa deve ser capaz de verificar se ele ganhou o jogo.
- **Requisito funcional 7 – avaliar cumprimento da missão:** a cada jogada que um jogador faz, o programa deve verificar se o jogador atendeu os requisitos da missão para que seja liberado o tema à ele.
- **Requisito funcional 8 - comunicação do estado da partida:** a cada jogada, o programa deve mostrar na interface o status da partida.
- **Requisito funcional 9 - conectar:** o programa deve apresentar a função "conectar" a qual deve estabelecer a conexão com o NetGamesNRTServer.
- **Requisito funcional 10 - desconectar:** o programa deve apresentar a função "desconectar" a qual deve se desconectar com o NetGamesNRTServer.
- **Requisito funcional 11 - proceder jogada:** o programa deve ser capaz de identificar uma letra ou palavra que um jogador palpar em sua vez e mandar para o NetGamesNRTServer. Os jogadores devem ser capazes de receber a jogada do adversário enviada pelo NetGamesNRTServer.

3.2 Requisitos Não Funcionais

- **Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto:** além do código Java, deve ser produzida especificação do projeto baseada na segunda versão da UML.
- **Requisito não funcional 2 - Interface gráfica para usuário:** o programa deverá ter interface gráfica para cada jogador, que consiste em uma parte da interface destinada a visualização das suas palavras e outra parte destinada as palavras do adversário.

- **Requisito não funcional 3 - Tecnologia de interface gráfica para usuário:** a interface gráfica deverá ser baseada em Java-Swing .
- **Requisito não funcional 4 - Suporte a aplicações distribuídas:** o programa deve executar distribuído ao NetGamesNRT.
- **Requisito não funcional 5 - Interação entre os usuários:** o programa deve permitir que os usuários se comuniquem durante a partida.

4 - Esboço da Interface:

Menu

Partida em Andamento

Palavras do Adversario

Palavra 1 ___M____

Palavra 2 V____

Palavra 3 AMARELO

Suas Palavras

Palavra 1 POKEMON

Palavra 2 M_R_O WOR__

Palavra 3 __C ____

A B C D E F G H I

J K L M N O P Q R

S T U V X W Y Z

Chutar a Palavra: