

Tsoro Yematatu

Especificação de requisitos do “Tsoro Yematatu”.

Versão	Autor(res)	Data	Ação
0.1	Fran e Felipe	09/09/2016	Elucidação dos requisitos
0.2	Felipe e Fran	08/10/2016	Correção de aspectos da modelagem
0.3	Felipe e Fran	27/11/2016	Versão Definitiva

1. Introdução

1.1 Objetivos de desenvolvimento

Elucidação dos requisitos para o software “Tsoro Yematatu” e consequentemente, seu desenvolvimento.

Entender como o jogo se apresentará e se comportará na sua utilização.

1.2 Definições, abreviaturas.

Jogo em turnos: Jogadores se revezam entre si para jogar. Cada um tem sua vez.

1.3 Referências

Regras do jogo da vida, disponível em:

<http://ticasdematema.blogspot.com.br/2009/01/tsoro-yematatu-um-jogo-do-zimbbue.html>

2. Visão geral do sistema

2.1 Arquitetura do sistema

Arquitetura da aplicação, cliente-servidor, distribuído. Com a utilização do framework NetGames NRT.

2.2 Arquitetura da aplicação

Programa orientado a objetos, disputa em turnos.

2.3 Premissas do desenvolvimento

- O jogo será implementado em java, podendo ser utilizado em máquinas que suportem essa tecnologia.
- Disponibilizaram interface gráfica bidimensional.
- Arquitetura Cliente – Servidor, distribuído.

2.4 Interface gráfica

2.4.1 Tela Inicial

Tsoro Yematatu



Sair

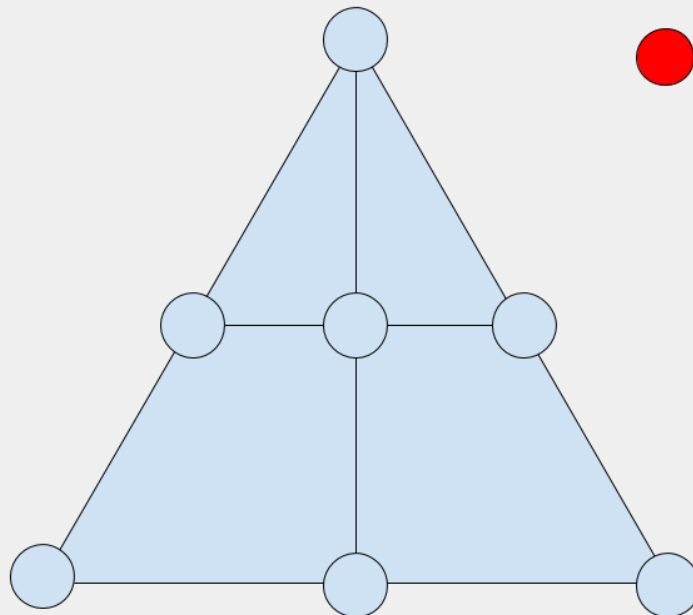
Iniciar Partida

2.4.2 Tela Principal

Sair

Tsoro Yematatu

Suas Peças:



Sua vez !

3. Requisitos de Software.

3.1 Requisitos Funcionais

Requisito funcional 1 - Iniciar Partida: O jogo começa na tela onde a opção de “iniciar”, que quando acessada, disponibiliza o tabuleiro onde será disputado o jogo.

Requisito funcional 2 - Sair Partida: Na tela inicial também deve ser disponibilizada a opção “sair”, para que a aplicação se encerre.

Requisito funcional 3 - Reiniciar partida: Durante o andamento do jogo, tem-se a opção de “reiniciar partida”, que começará um novo jogo seguindo as restrições:

- Quando solicitada, o programa deverá pedir uma confirmação da operação para proceder.
- O reiniciar equivale a um novo jogo.

Requisito funcional 4- Procedimento de lance: No procedimento da partida, o jogador da vez deve escolher uma posição desocupada do tabuleiro para alocar seu peão.

- O programa deve verificar se a partida continua em curso, com um vencedor.
- O jogador deve alocar um peão caso ainda tenha (três peões por jogador), caso não tenha, terá que mover um peão já alocado no tabuleiro.

Requisito funcional 5 - Alerta de lance: O programa deverá alertar de quem é a vez atual, exibindo uma mensagem na tela após o movimento do jogador. (Levando em conta o requisito funcional número 4)

Requisitos não-funcionais.

Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto: Junto com o jogo desenvolvido, serão produzidos diagramas de funcionamento do programa, tanto do estado estrutural como dinâmico, baseado nos diagramas da UML .

Requisito não funcional 2 - Interface gráfica: O jogo será disponibilizado em uma interface gráfica, onde se dará a possibilidade de cada usuário jogar em um computador.

Requisito não funcional 3 - Representação dos jogadores: Um jogador terá um peão de cor “Azul”, e o outro a cor “Vermelha”.

Requisito não funcional 4 - Tecnologia da interface gráfica: A interface do jogo será baseada em *Java-Swing*.