

# Especificações dos Requisitos

## COUP

Otto Menegasso Pires  
Rodrigo de Mello Garcia

December 7, 2016

Versão 1.3

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Otto Menegasso Pires e Rodrigo de Mello Garcia	18/09/2016	Estabelecimento de Requisitos
1.1	Otto Menegasso Pires e Rodrigo de Mello Garcia	11/10/2016	Correção dos Requisitos
1.2	Otto Menegasso Pires e Rodrigo de Mello Garcia	20/10/2016	Atualização dos Requisitos
1.3	Otto Menegasso Pires e Rodrigo de Mello Garcia	29/11/2016	Atualização dos Requisitos

## Índice

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
1.1	Objetivo . . . . .	2
1.2	Regras do Jogo . . . . .	2
1.2.1	Cartas . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Visão Geral</b>	<b>4</b>
2.1	Arquitetura do programa . . . . .	4
2.2	Premissas de desenvolvimento . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Requisitos</b>	<b>5</b>
3.1	Requisitos Funcionais . . . . .	5
3.2	Requisitos não funcionais . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Interface</b>	<b>6</b>

# 1 Introdução

## 1.1 Objetivo

Desenvolvimento de um software distribuído que simule o jogo de cartas Coup.

## 1.2 Regras do Jogo

O jogo em desenvolvimento é uma versão simplificada do Coup original, composto por apenas 12 cartas, em vez das 15 do jogo original. Existem três cópias de cada tipo de carta, e marcadores que representam moedas. O jogo pode ser jogado de 3 a 6 jogadores. As cartas são separadas igualmente em quatro tipos, sendo cada uma delas representando uma Influência.

Cada jogador começa com duas moedas e duas Influências - i.e., duas cartas viradas para baixo. O objetivo do jogo é fazer os adversários perderem Influências. Perder uma Influência consiste em revelar uma das suas cartas, cartas reveladas não podem ser usadas, se você possui as duas cartas reveladas, você está fora do jogo. O vencedor é aquele que ainda restar com cartas voltadas para baixo.

A Dinâmica do jogo é baseada em turnos, em cada turno o jogador tem direito a uma ação. Existem dois tipos de ações, as que envolvem cartas e as que não envolvem.

As cartas são divididas em Duque, Capitão, Assassino e Condessa. O Duque permite ao jogador comprar três moedas em um turno. O Capitão permite pegar duas moedas de outro jogador, um jogador que possua um Capitão pode impedir outro jogador de pegar suas moedas. O Assassino faz um jogador adversário perder uma Influência ao preço de três moedas. A Condessa bloqueia uma tentativa de assassinato contra você.

As ações que não envolvem cartas são: comprar uma moeda, comprar duas moedas (porém o Duque pode impedir), e fazer um Golpe de Estado. O Golpe de Estado custa sete moedas e faz um jogador adversário perder uma Influência. O Golpe de Estado não pode ser bloqueado por nenhuma carta. Se um jogador possuir mais de 10 moedas em um turno ele é obrigado a fazer um Golpe de Estado.

Você em seu turno pode afirmar possuir qualquer uma das cartas e usar seu efeito, mesmo não possuindo a carta correspondente. Entretanto todos os adversários podem desafiar essa ação. Se um jogador ao ser desafiado possuir a carta usada, então o jogador que o desafiou perde uma Influência, se o jogador não possuir, então ele é quem perde.

### 1.2.1 Cartas

#### 1. Duque

- (a) Permite o jogador comprar três moedas.
- (b) Impede outro jogador de comprar duas moedas.

2. Capitão

- (a) Confisca duas moedas de um adversário.
- (b) Impede outro Capitão de confiscar moedas.

3. Assassino

- (a) Custa três moedas e faz um adversário perder uma Influência.

4. Condessa

- (a) Impede uma tentativa de assassinato contra quem possuir a carta.

Actions		
Character/Action Name	Provided Action	Caveats*
<i>(No Character)/Income</i>	Take 1 coin from the center.	(None)
<i>(No Character)/Foreign Aid</i>	Take 2 coins from the center.	Duke Blocks
<i>(No Character)/Coup</i>	Pay 7 coins and pick a player. They pick a card they still own and put it face-up in front of them. They no longer own that card.	This must be your action if you have 10 or more coins.
<i>Duke/Tax</i>	Take 3 coins from the center.	Challenge Duke
<i>Assassin/Assassinate</i>	Pay 3 coins and pick a player. They pick a card they still own and put it face-up in front of them. They no longer own that card.	Challenge Assassin Contessa Blocks.
<i>Ambassador/Exchange</i>	Draw two cards from the top of the leftover card deck. Among the cards you own and these two, select two to shuffle back into the deck. You might have new Influence cards.	Challenge Ambassador
<i>Captain/Steal</i>	Take 2 coins from another player.	Challenge Captain Ambassador Blocks Captain Blocks

Figure 1: Visão Geral das Influências.

## **2 Visão Geral**

### **2.1 Arquitetura do programa**

Programa orientado a objetos, arquitetura cliente-servidor distribuído.

### **2.2 Premissas de desenvolvimento**

1. O Programa possuirá uma mesa que guardará as informações de todos os quatro jogadores. As informações necessárias serão mostradas em Labels, sendo atualizadas a cada jogada efetuada.
2. O programa fará uso da linguagem de programação Java, com o paradigma de Orientação a Objetos, do software para cliente-servidor NetGames.

## **3 Requisitos**

### **3.1 Requisitos Funcionais**

1. Conectar: A aplicação deve permitir que os usuários conectem-se ao servidor do NetGames.
2. Desconectar: Devera permitir que o usuário desconecte-se do servidor.
3. Iniciar partida: Quando 4 jogadores estiverem disponíveis no servidor, será possível começar uma partida.
4. Fazer uma Ação: Durante seu turno o jogador poderá realizar uma ação que seja possível dentro das regras do jogo.
5. Reação: O jogador pode reagir a uma ação de outro jogador, contanto que a reação esteja dentro das regras do jogo.

### **3.2 Requisitos não funcionais**

1. Utilizar a linguagem de programação Java e a biblioteca NetGames.
2. Fazer a modelagem do projeto utilizando UML, versão 2.
3. Possuir uma interface gráfica.
4. Ter quatro jogadores em uma sala.

## 4 Interface



Figure 2: Primeira versão da interface principal.