

ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

JOGO TRIVIA QUIZ

Especificação de requisitos de software

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Leonardo P. Degering Davi Morfim Vitor Jeremias	10/04/2017	Estabelecimento dos requisitos
1.1	Leonardo P. Degering Davi Morfim Vitor Jeremias	25/04/2017	Correção de requisitos funcionais e adição do esboço da interface
1.2	Leonardo P. Degering Davi Morfim Vitor Jeremias	03/07/2017	Adição dos novos esboços da interface gráfica

Alunos: Leonardo Philippi Degering
Davi Felipe Becker Morfim
Vitor Jeremias Monticelli

Conteúdo:

1. Introdução;
2. Visão geral;
3. Requisitos de software;
4. Esboço da interface gráfica;

1. Introdução

1.1 Objetivo: Desenvolvimento de um programa que suporte partidas do jogo Trivia Quiz em rede na modalidade usuário vs usuário.

2. Visão Geral

2.1 Arquitetura do programa:

- Programa orientado a objetos, desenvolvido na linguagem JAVA;
- Aplicação distribuída, cliente-servidor;

2.2 Premissas de desenvolvimento:

- **Interface gráfica:** O programa deverá apresentar interface gráfica bidimensional;
- **Conectividade:** O programa deverá utilizar o framework “NetGamesNRT”;
- **Desenvolvimento:** o programa deve ser implementado na linguagem JAVA;
- **Modelagem:** Especificação do projeto baseada em UML 2 com Visual Paradigm;

2.3 Regras do jogo

O Trivia Quiz é um jogo de perguntas e respostas, tendo o jogador o objetivo de superar todos ou mais temas disponíveis para que seja declarado como vencedor. Temas esses que são: *Geografia, Ciências, História, Inglês, Esportes e Entretenimento*. A cada rodada será possível para o jogador escolher uma das seguintes ações:

- Sortear um tema;
- Responder uma pergunta;
- Escolher um tema para superá-lo;
- Render-se;

Cada jogador terá direito a vinte e cinco rodadas. A cada rodada o jogador irá primeiramente sortear um dos temas. Aparecerá uma pergunta na tela, relacionado ao tema sorteado, onde terá quatro opções de resposta, sendo que uma delas será a resposta certa.

Uma resposta certa indica que o jogador poderá responder mais uma pergunta. Se o jogador responder certo novamente, ele poderá escolher um dos temas para superá-lo. Ao escolher o tema, aparecerá na tela uma pergunta sobre o tema escolhido. O jogador irá superar o tema, caso responda a pergunta corretamente. Quando um jogador cometer um erro, será a vez do outro jogador.

Será declarado vencedor o jogador que conseguir superar cinco temas primeiro.

3. Requisitos de Software

3.1. Requisitos Funcionais:

3.1.1. Conectar: O programa deve estabelecer a conexão com o servidor, assim que o jogador inserir seu nome.

3.1.2. Iniciar partida: O programa deve apresentar a opção “Iniciar partida” para o início de uma nova partida. E esta só iniciará se o jogador estiver conectado.

3.1.3 Escolha de quem inicia: O jogador que iniciar a partida será o primeiro a jogar.

3.1.4. Proceder jogada: O programa deve apresentar ao respectivo jogador que é a sua vez. Em seguida, o jogador poderá sortear um tema e responder a pergunta relacionada ao tema sorteado.

3.1.5. Receber jogada: O programa deve identificar o término da rodada do jogador adversário, atualizando então, a interface do jogador atual, informando sua rodada e se o oponente conseguiu superar algum tema.

3.1.6 Render-se: Na sua respectiva rodada, antes de fazer o sorteio de um tema, o jogador poderá render-se. Isso fará com que o outro jogador seja o vencedor, mesmo que o jogador que tenha se rendido tenha no momento mais temas superados.

3.1.7 Verifica estado da partida: O sistema deve verificar, a cada rodada, se o jogador superou todos os temas para a declaração do vencedor, encerrando a partida.

3.1.8 Desconectar: O sistema deve apresentar a opção “Desconectar”, para assim poder finalizar a conexão com o servidor, encerrando a partida.

3.2. Requisitos Não-Funcionais:

3.2.1. Portabilidade: O programa deve funcionar em qualquer plataforma que disponha da máquina virtual java (JVM), versão 8 ou superior.

3.2.2 Internacionalização: O jogo deve estar disponível em Português – BR.

3.2.3 Interface gráfica: A interface gráfica deve ser intuitiva e compartilhada para ambos os jogadores, deixando-os atualizados a cada rodada da situação da partida.

3.2.4 Tecnologia da interface gráfica: Será usado o pacote SWING do Java.

4. Esboço da interface gráfica:



Escolha um tema para superar

HISTÓRIA

ENTRETENIMENTO

GEOGRAFIA

CIÊNCIAS

ESPORTES

INGLÊS