

Projeto Aventura na selva

Especificação de Requisitos de software

Versão: 1.1

Data: 19/09/2017

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	-Marcel F. Vieira -Eduardo K. Binotto -Renan Inácio	04/09/2017	Estabelecimento de requisitos
1.1	-Marcel F. Vieira -Eduardo K. Binotto -Renan Inácio	19/09/2017	Correção do estabelecimento de requisitos

Conteúdo:

1. Introdução
2. Visão Geral
3. Requisitos de software
4. Requisitos não funcionais do software
5. Esboço da interface

1. Introdução

Objetivo: Adaptar o jogo Aventura na selva (1999), que inicialmente é jogado em um tabuleiro físico para um tabuleiro virtual, utilizando a linguagem de programação JAVA.

Breve descrição: Jogo com temática de exploração constituído de dois tabuleiros distintos, onde um jogador é o Guardião que protege o tesouro e o outro é o Aventureiro que deve trilhar as posições do tabuleiro a fim de encontrá-lo, um jogo que une estratégia e sorte.

Referências:

<https://www.ludopedia.com.br/jogo/aventura-na-selva>

<http://www.ludomania.com.br/Modernos/avselva.htm>



O Jogo:

- Jogo realizado em turnos (uma ação por turno).
- Guardião inicia o jogo colocando o 4 cartas de monstros e a carta do tesouro.
- Na vez do aventureiro, ele anda para uma das casas disponíveis no mapa, para qualquer uma das posições (frente, trás, lados e diagonais), na primeira jogada ele pode escolher qualquer um dos espaços da primeira linha do tabuleiro para iniciar.
- Na vez do guardião, ele pode colocar ou não uma das suas cartas no tabuleiro ou pular a vez (não podendo fazer isso 5 vezes consecutivas).
- O jogo termina com o guardião vencedor quando o aventureiro perde suas 3 vidas.
- O jogo termina com o aventureiro vencedor quando o mesmo se coloca no espaço do tesouro.

Tabuleiro:

- 10x10
- Espaço para X cartas especiais por jogador
- Tabuleiro que remete a batalha naval

Jogadores:

- 2 jogadores, sendo:

- Um Guardiã com 10 cartas de monstros, 4 cartas Reveladores, 4 cartas de Armadilha e uma carta de Tesouro
- Um Aventureiro com 3 vidas, 4 cartas de Escudo e uma carta de Tocha

Cartas do Guardiã:

- Monstro: Esta carta adiciona um monstro no tabuleiro no espaço indicado pelo guardião.
- Reveladora: Esta carta revelará se o aventureiro está no local indicado pelo guardião.
- Armadilha: O guardião coloca esta carta no espaço indicado, e, quando o aventureiro passar por este espaço o mesmo irá perder uma vida e uma notificação será enviada ao guardião.

Cartas do Aventureiro:

- Tocha: Revela para o aventureiro os 8 quadrados ao redor da posição desejada, mas revela posições próximas a sua ao guardião.
- Escudo: Protege o aventureiro de um ataque de monstros.

2. Visão Geral

Arquitetura do programa: Programa desenvolvido em Java focado na orientação a objetos, e um sistema distribuído do tipo cliente servidor (NetGamesNRT).

Premissas de desenvolvimento:

- O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional.
- O programa deve ser implementado em linguagem Java e ser executado em qualquer plataforma que comporte uma máquina virtual Java.

3. Requisitos Funcionais do Software

3.1 Requisitos Funcionais - MENU:

Requisito funcional 1 – Conectar: No menu deve conter a opção de “Conectar” a fim de estabelecer a conexão com o servidor NetGames.

Requisito funcional 2 – Desconectar: Esta opção do menu “Desconectar” permite o jogador se desconectar do servidor, encerrando assim uma possível partida em andamento.

Requisito funcional 3 – Iniciar partida: A opção de iniciar partida permite aos jogadores iniciar um novo jogo, definindo sua identificação e qual jogador deseja ser (Guardião ou aventureiro).

3.2 Requisitos funcionais - AVENTUREIRO:

Requisito funcional 4 – Caminhar: Ao utilizar esta funcionalidade o aventureiro pode avançar uma posição do tabuleiro para qualquer um dos lados (frente, trás, lados e diagonais), desde que seja numa das posições próximas a ele.

Requisito funcional 5 – Usar carta de escudo: Esse recurso está disponível quando o Aventureiro encontra um monstro na posição em que ele se locomover, cujo pré-requisito é possuir uma carta de escudo.

Requisito funcional 6 – Usar carta de tocha: Esse recurso está disponível durante todo jogo, revelando ao aventureiro os 8 quadrados ao redor da posição desejada, porém revela sua posição ao guardião, caso ele possua esta carta.

3.3 Requisitos funcionais - GUARDIÃO:

Requisito funcional 7 – Posicionar monstros iniciais: Ao iniciar o jogo esta opção estará disponível só por essa rodada. O guardião posicionará os 4 monstros.
OBS: Não é permitido botar mais de 3 monstros num raio de 9 quadrados.

Requisito funcional 8 – Posicionar baú: Disponível apenas na primeira rodada, o guardião posiciona o Baú do tesouro em algum dos espaços disponíveis do tabuleiro.

Requisito funcional 9 – Usar carta de monstro: Esta carta adiciona um monstro no tabuleiro no espaço indicado pelo guardião, caso o aventureiro passe por ali e não possuir uma carta de escudo, perderá uma vida. Esta opção só estará disponível caso o guardião possua esta carta.

Requisito funcional 10 – Usar carta de armadilha: O guardião coloca esta carta no espaço indicado, e, quando o aventureiro passar por este espaço o mesmo irá perder uma vida, caso não tenha uma carta de escudo e uma notificação será enviada ao guardião. Esta opção só estará disponível caso o guardião possua esta carta.

Requisito funcional 11 – Usar carta de reveladora: Esta carta revelará se o aventureiro está no local indicado pelo guardião. Esta opção só estará disponível caso o guardião possua esta carta.

Requisito funcional 12 – Pular a vez: Esta ação fará com que a rodada passe para o oponente, não podendo pular mais que 5 vezes seguidas.

3.4 Requisitos funcionais - ambos (GUARDIÃO e AVENTUREIRO):

Requisito funcional 13 – Comunicação do estado da partida: A cada rodada será atualizado o estado atual do jogo na interface de ambos. Avisa de quem é a vez de jogar e quem foi o vencedor e o derrotado.

4. Requisitos Não Funcionais do Software

Requisito não funcional 1 – Especificação de projeto: Deve-se ser programado em Java e especificar o projeto baseado na UML 2.

Requisito não funcional 2 – Interface gráfica para usuário: A aplicação deverá ter interface gráfica dividida, onde cada jogador terá a sua interface e não deverá ter acesso a do oponente.

Requisito não funcional 3 – Cartas dos jogadores: Cada tipo de carta terá uma imagem diferente correspondente à sua funcionalidade.

Requisito não funcional 4 – Tecnologia de interface gráfica para usuário: Interface Gráfica baseada em Java, a partir da biblioteca gráfica Swing.

5. Esboço da Interface Gráfica

5.1 Interface Menu



5.2 Interfaces dos Jogadores


AVENTUREIRO

INVENTARIO	
	3x Vidas
	4x Escudos
	1x Tocha

Andar

Usar tocha

Usar escudo

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Sua vez!

TELAS SÃO SEPARADAS, ONDE CADA JOGADOR ENXERGA A SUA!

GUARDIÃO









INVENTARIO	
	1x Armadilha
	4x Monstros
	1x Reveladora

Usar armadilha

Usar Monstro

Usar reveladora

Pular a vez

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Sua vez!