

Cards Against Humanity

Especificação dos requisitos de software

Versão 2.0

26 de Novembro de 2018

Cards Against Humanity está disponível sob uma licença Creative Commons BY-NC-SA 2.0. Isso quer dizer que podemos usar, alterar, e compartilhar o jogo gratuitamente, desde que não o vendamos sem a permissão dos autores.

“Cards Against Humanity” é uma marca registrada de Cards Against Humanity LLC.

Histórico de versões

Versão	Autor	Data	Alterações
0.1	Gustavo de Castro Salvador	29/08/2018	Esforços iniciais
0.2	Artur Silva Muniz Junior	03/09/2018	Primeira revisão
1.0	Gustavo de Castro Salvador, Silvia Laurentino, Artur S. Muniz Junior	04/09/2018	Primeira entrega
1.5	Gustavo de Castro Salvador, Silvia Laurentino, Artur S. Muniz Junior	18/09/2018	Ajustes para segunda entrega
1.6	Gustavo de Castro Salvador	13/10/2018	Ajustes para terceira entrega
1.7	Silvia Laurentino	15/10/2018	Ajustes para terceira entrega
1.8	Gustavo de Castro Salvador, Silvia Laurentino	19/10/2018	Ajustes para terceira entrega
2.0	Gustavo de Castro Salvador, Silvia Laurentino	26/11/2018	Final

Conteúdo

1. Introdução
 - a. Objetivo
 - b. Nomenclatura
 - c. Regras do jogo
2. Visão geral
 - a. Arquitetura do software
 - b. Premissas de desenvolvimento
3. Requisitos de software
 - a. Requisitos funcionais
 - b. Requisitos não funcionais
4. Referências

1. Introdução

a. Objetivo

O objetivo desta aplicação é a de emular em ambiente virtual, de maneira distribuída e permitindo a interação entre jogadores, partidas do jogo de socialização Cards Against Humanity. Jogo no qual, em suma, jogadores com a utilização de cartas completam declarações em branco com palavras ou frases usualmente vistas como politicamente incorretas.

b. Nomenclatura

Cartas brancas: cartas que possuem palavras ou frases para serem utilizadas como respostas à uma carta preta.

Cartas pretas: cartas que possuem perguntas ou frases incompletas que são respondidas ou completadas com uma carta branca.

Czar: jogador que escolherá, na jogada, qual carta branca respondeu a carta preta com mais irreverência, excentricidade ou algum conceito que este leve como determinante de sua escolha.

Reposição: ato de retirar do monte de cartas brancas a quantidade necessária para restabelecer uma mão completa.

Monte: porção do baralho correspondente às cartas disponíveis.

Mão: porção do baralho correspondente às cartas brancas que um jogador possui para efetivar uma jogada. Uma mão é considerada completa se, e somente se, conter exatamente oito cartas brancas. Em adição, o limite de cartas para uma mão é, igualmente, oito cartas.

Baralho: conjunto composto de todas as cartas do jogo.

c. Regras do jogo

Para começar o jogo, cada jogador recebe oito cartas brancas.

O primeiro czar será sorteado randômicamente, assim como a sequência de usuários que assumirão seu posto durante as próximas rodadas. Assim que a rodada começar, a carta preta será mostrada para todos e estes deverão selecionar uma carta branca de suas respectivas mãos que desejam utilizar como resposta. Após o jogador escolher sua carta, esta é retirada de sua mão e uma nova é reposta em seu lugar.

Após todos realizarem suas escolhas, o czar escolherá qual das cartas brancas é sua resposta favorita (sem saber qual jogador a utilizou). Em seguida, o jogador cuja carta foi escolhida recebe um ponto. As cartas utilizadas na jogada não retornarão ao monte e os jogadores reutilizarão as que têm em mãos durante as próximas rodadas, com exceção da que foi escolhida durante a rodada atual.

Em sequência, caso algum jogador complete três pontos, a partida se encerra; caso contrário, inicia-se uma nova rodada com o próximo czar determinado. Uma nova carta preta será sorteada novamente e substituirá a anterior.

O link com as regras originais encontra-se na seção de Referências deste documento. As regras foram alteradas de modo a viabilizar a implementação no âmbito do desenvolvimento deste sistema.

2. Visão Geral

a. Arquitetura

Software orientado a objetos e distribuído, desenvolvido sobre a arquitetura cliente-servidor.

b. Premissas de desenvolvimento

O software deverá apresentar uma interface gráfica bidimensional.

O software será desenvolvido utilizando a linguagem de programação Java Standard Edition 8 e o paradigma de Orientação a Objetos.

O software fará uso do software NetGamesNRT para abstração do modelo cliente-servidor e execução do software de maneira distribuída, permitindo sua execução em diferentes máquinas.

3. Requisitos de software

a. Requisitos funcionais

- **Conectar:** o jogo apresentará em um menu a opção conectar, a fim de estabelecer conexão com o servidor do NetGamesNRT.
- **Iniciar partida:** o jogo apresentará em um menu a opção de iniciar partida, que realizará o início desta.
- **Realizar jogada:** o jogo permitirá ao usuário realizar uma jogada. Essa jogada dependerá do papel que o usuário estará interpretando na hora. Isto é: se ele é o czar ou não, observando-se a regra de negócio 3.c. *Fases de um turno.*
- **Desconectar:** o jogo permite que o usuário desconecte-se do servidor NetGamesNRT. Caso seja executado dentro de uma partida em andamento a partida é encerrada.

b. Requisitos não funcionais

- **Especificação de projeto:** deve ser produzida especificação de projeto utilizando diagramas da UML (Unified Modeling Language), versão 2.0.

- **Interface gráfica:** a interface gráfica será baseada em Java, utilizando a biblioteca Swing e AWT.
- **Identificação dos jogadores:** os jogadores devem ser identificados por um nome que este deverá ser escolhido ao executar o software.
- **Número de participantes:** o número de participantes de uma partida será de três jogadores.

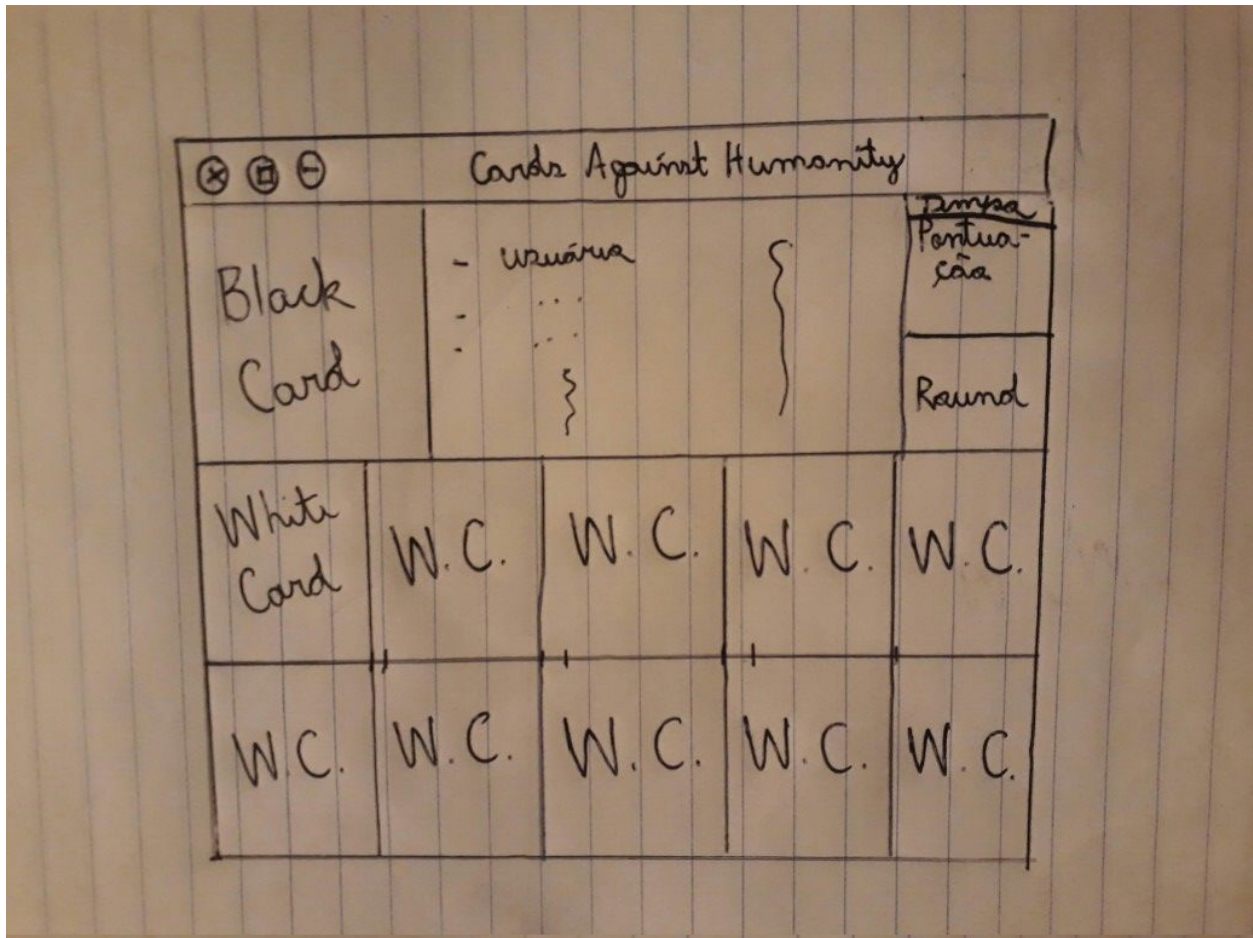
c. Regras de negócio

- **Fases de um turno:** cada turno é composto de seis fases, nas quais o Czar e demais jogadores devem alternar ações para o seguimento do jogo. Sendo as seis fases:
 - i. *Eleição de Czar:* conforme ordem predeterminada no início da partida, o próximo Czar é eleito.
 - ii. *Retirada de cartas brancas:* cada jogador deve retirar da pilha a quantidade suficiente de cartas brancas para completar sua mão.
 - iii. *Retirada de carta preta:* o Czar retira da pilha uma carta preta, tornando esta visível para os outros jogadores.
 - iv. *Respostas:* após tomar conhecimento da pergunta contida na carta preta, os demais

jogadores escolhem suas respectivas cartas brancas.

- v. *Escolha*: o Czar escolhe a resposta que mais lhe agradar. Vence a rodada o jogador que teve a resposta escolhida, recebendo acréscimo de um em sua pontuação como recompensa.

4. Esboço da interface



5. Referências

<https://www.cardsagainsthumanity.com/>

Site oficial de Cards Against Humanity, em inglês.

http://s3.amazonaws.com/cah/CAH_Rules.pdf

Regras oficiais, em inglês.