

Projeto: Love Letters

Especificação dos requisitos de Software:

Versão	Autor(es)	Data	Ação
1.0	Augusto Pamplona, Renan Jochem	30/03/2018	Especificação inicial dos requisitos

Versão	Autor(es)	Data	
Final	Augusto Pamplona, Renan Jochem, Felipe Santos	02/06/2018	Especificação final dos requisitos

Conteúdo:

1. Introdução
2. Visão Geral do Sistema
3. Requisitos da Aplicação

1. Introdução

1. Objetivos:

Desenvolvimento de um programa que permita uma disputa de cartas entre dois jogadores, chamado Love Letters.

2. Regras e Definições do Jogo

i. Nomenclaturas:

Poder: Atributo de uma carta que permite a ela executar uma ação ao ser descartada.

Princesa: Ao ser descartada, independente da forma ou do motivo, o jogador da rodada será eliminado da rodada.

Condessa: Diferente das outras cartas, cujo efeito ocorre quando são descartadas, o texto na Condessa tem validade enquanto ela estiver na sua mão. Na verdade, ele só não se aplica quando você a descartar.

Condessa tem a incrível habilidade de ser decisiva nos momentos de aperto, guarde-a em tuas mãos que a chance de ganhar aumenta

Rei: Ao descartar o Rei, o jogador da rodada deve trocar a carta de sua mão com a do outro jogador. Ele não pode trocar cartas com alguém protegido pela Aia. Se o outro jogador estiver protegido pela Aia, esta carta não tem efeito.

Príncipe: Ao descartar o Príncipe, o jogador da rodada deve escolher um dos jogadores (ele mesmo ou outro). O jogador escolhido descarta a carta da mão e compra uma nova. Se o baralho estiver sem cartas, o jogador compra a carta que é removida no início da rodada. Se todos os outros jogadores estiverem protegidos pela Aia, você deve escolher a si mesmo.

Aia: Ao ser descartada, o jogador estará imune aos efeitos das cartas do outro jogador até o início de seu próximo turno.

Barão: Quando descartado, os jogadores devem comparar as suas cartas. O jogador com o personagem de menor valor é eliminado da rodada. Em caso de empate, nada acontece. Se todos os jogadores ainda na rodada estiverem protegidos pela Aia, esta carta não tem efeito.

Padre: Ao descartar o Padre, o jogador da rodada pode olhar a carta da mão do outro jogador

Guarda: Quando esta carta é descartada, o jogador da rodada de dizer o nome de uma carta (menos Guarda). Se o outro jogador possuir a carta mencionada, ele será eliminado da rodada. Se o outro jogador estiver protegido pela Aia, esta carta não tem efeito.

ii. Regras:

Jogo deve ser jogado em duas pessoas, onde cada uma delas tem um turno para sua ação.

Cada uma recebe uma carta do baralho e sempre antes de ativá-la (descartar) tem o direito de comprar outra de forma aleatória e aí decidir uma melhor jogada, lembrando que tanto no início do jogo quanto no final do seu turno, o jogador deve ter apenas uma carta em mão.

Como cada carta tem um significado e poder, não é definido o tempo do jogo, podendo ele ser extremamente rápido ou até mesmo ter usar todas as cartas do baralho, lembrando que tais forças fazem parte da história do jogo e não

devem ser mudadas, assim o jogo pode ter um final diferente a cada partida.

iii. Objetivo:

Desarmar o adversário (remover a carta da mão oponente), utilizando-se dos poderes das cartas ativadas pelo usuário durante o jogo.

Caso nenhum usuário seja desarmado até o final das cartas do baralho, ganha aquele que tiver a carta de maior nível.

2. Visão Geral

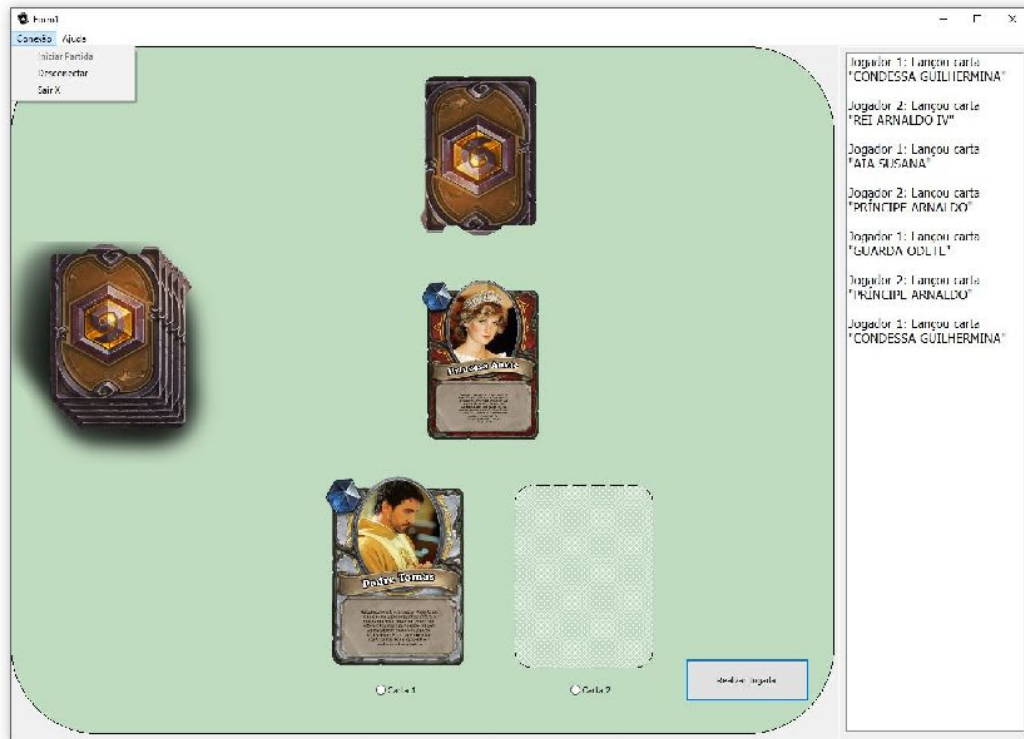
1. Arquitetura do Programa:

Cliente-servidor distribuído, com a plataforma NetGamesNRT. Utilizando paradigma de orientação a objetos.

2. Premissas de Desenvolvimento:

- O programa deve ser implementado com a linguagem de programação Java.
- Os desenvolvedores devem usar a IDE Netbeans para a implementação de código.
- O programa deve ter uma interface gráfica bidimensional.
- O programa deve obrigatoriamente executar distribuído, com o suporte para aplicações distribuídas, NetGamesNRT.

3. Interface:



Powered By Visual Paradigm Community Edition

3. Requisitos de Software:

1. Requisitos Funcionais:

Requisito Funcional 1 - conectar com o servidor: como será um software distribuído, deve apresentar uma interface gráfica que permita ao usuário conectar-se ao servidor NetGames que fará a gestão dos usuários conectados.

Requisito Funcional 2 – iniciar partida: o programa deve apresentar o botão "Iniciar Partida". Essa opção estabelece uma conexão em rede onde o jogador irá aguardar os demais jogadores se conectarem para iniciar uma rodada.

Requisito Funcional 3 – comprar carta: O programa deve apresentar ao jogador da rodada a opção de comprar uma carta, que deve fornecer a ele a primeira carta do baralho.

Requisito Funcional 4 – descartar: O programa deve oferecer ao jogador da rodada uma maneira para descartar uma de suas duas cartas. O jogador deve escolher qual carta ele irá descartar.

Requisito Funcional 5 – executar efeito: Quando uma carta for descartada, o programa deve executar o efeito dela, avisando aos jogadores que esse efeito está sendo executado, e fornecendo o que for necessário para que o efeito seja executado (campos de texto, campos de escolha, muda de acordo com o efeito).

2. Requisitos Não Funcionais:

Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto: além do código Java, deve ser produzida especificação de projeto baseada em UML, segunda versão;

Requisito não funcional 2 - Interface gráfica do usuário: os usuários terão uma interface compartilhada, porém, cada um poderá ver apenas a sua carta