

Especificação de Requisitos - Ticket to Ride

João Vitor Cardoso

Luiz João Carvalhaes Motta

Sumário

1. Introdução;
2. Visão Geral;
3. Requisitos de Software
4. Interface

1. Introdução

Objetivos: Desenvolver um programa que possibilite dois ou até cinco usuários de jogarem entre si o jogo “Ticket to Ride”.

Referências:

http://galapagosjogos1.hospedagemdesites.ws/PDFs/Jogo-Ticket-to-Ride_regras.pdf

2. Visão Geral

Arquitetura do programa: programa orientado a objetos.

Premissas de desenvolvimento:

- O programa deve apresentar interface gráfica;
- O programa deve ser implementado em Java
- É necessário utilizar a ferramenta NetGamesNTR para realizar a interação entre os jogadores.

3. Requisitos de Software

3.1 Requisitos Funcionais

Requisito funcional 1 - Conectar/Desconectar: O programa deve dar a possibilidade de os jogadores se conectarem ou se desconectarem da rede para poder jogar em conjunto com outros jogadores.

Requisito funcional 2 - Iniciar: O programa deve apresentar a opção de se iniciar uma nova partida.

Requisito funcional 3 - Realizar Ação: O programa apresenta qual usuário tem permissão de jogar e deve ser capaz de suportar o procedimento de ação deste usuário dentro das regras do jogo, apresentado na referência, sendo elas:

- Comprar duas cartas, sendo as opções: duas cartas do monte, duas cartas da mesa ou uma carta do monte e outra da mesa. Caso ocorra de ter uma carta coringa na mesa e o jogador desejar comprar-lá, só poderá pegar uma carta neste turno, em vez de duas.
- Comprar três cartas de objetivo e poder escolher quais manter, sendo que precisa manter pelo menos uma carta de objetivo.
- Construir uma rota ligando duas cidades

Requisito funcional 4 - Finalizar Turno: Após realizar uma ação, o usuário deve finalizar o seu turno, encerrando assim a sua ação e dando a permissão para outro usuário jogar.

Requisito funcional 5 - Informação do Estado da Partida: O programa deve exibir o jogador que está com a permissão de realizar uma ação, assim como a pontuação de cada jogador, a quantidade de cartas que eles possuem e a quantidade de vagões restantes.

3.2 Requisitos não Funcionais

Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto: Além do jogo ser feito em código Java, é necessário ser produzido especificações de projeto baseado em UML.

Requisito não funcional 2 - Interface gráfica para usuário: O programa tem que ter interface gráfica única, compartilhada por usuários.

Requisito não funcional 3 - Símbolos dos jogadores: Cada jogador terá uma cor, que será utilizada para representar-los no jogo, unicamente na partida.

Requisito não funcional 4 - Conectividade: É necessário que o jogo tenha suporte a rede, através da arquitetura cliente/servidor utilizando a ferramenta NetGamesNRT.

Requisito não funcional 5 - Tecnologia de interface gráfica para usuário: A interface gráfica deve ser baseada em Java-Swing.

Requisito não funcional 6 - Arquitetura cliente-servidor distribuído: distribuição das tarefas e cargas de trabalho entre os fornecedores de um recurso ou serviço, designados como servidores, e os requerentes dos serviços, designados como clientes.

4. Interface

