

# Especificação de requisitos do jogo Jackpot Battle

## Especificação de requisitos de software

Versão 1.0 - Estabelecimento dos requisitos.

Versão 1.1 - Ajustes no estabelecimentos dos requisitos.

Versão 1.2 - Entrega das modelagens com domínio da solução.

Versão 1.3 - Entrega final com informações atualizadas e jogo funcionando.

04/12/2018

Autores: André Dias da Silva(16101092), Gabriel de Santana Weizenmann (16101104) e Gabriel Viana Volpato Pacher (16105890)

Conteúdo:

1. Introdução;
2. Visão geral;
3. Requisitos de software;
4. Esboço de interface de software;
5. Figuras de apoio às especificações.

## 1 - Introdução

**Objetivo:** desenvolvimento de um programa para a disputa de um jogo entre 2 usuários, utilizando um baralho tradicional com 42 cartas, mesclando algumas regras de Blackjack com jogos de batalha de cartas.

Regras do jogo:

- Nesse jogo cada um dos jogadores começa com 30 pontos de vida e tem como objetivo para a vitória zerar os pontos de vida do adversário;
- A cada rodada, um jogador pode pegar quantas cartas quiser, desde que a somatória dos seus valores não ultrapasse 21;
- O jogador pode parar a hora que quiser, desde que o valor de 21 ainda não tenha sido ultrapassado (por exemplo, um jogador pega um 6, um 7 e um 5, somando 18, ele pode continuar e pegar outra carta, ou finalizar o turno, assim atacando o adversário);

- A quantidade de pontos de vida tirada do adversário é baseada na quantidade de cartas que o jogador tirou até o fim de seu turno (por exemplo, se o jogador tirou 3 cartas e o adversário tinha 30 pontos de vida, passa a ter 27).
- Caso o valor de 21 seja ultrapassado, o jogador perde a rodada e o adversário não toma dano;
- Caso o valor seja exatamente 21(Jackpot), esse dano é multiplicado por 3 (por exemplo, caso o jogador tenha tirado 3 cartas, com uma soma que seja exatamente 21, o adversário vai tomar um dano de 9);
- O jogo segue até que um dos jogadores chegue a 0 de vida e o outro seja declarado vencedor;
- As cartas de 2 a 13, tem seus respectivos valores iguais o da carta, com o Ás valendo 1;
- Caso as cartas do baralho acabem, ele é embaralhado novamente e posto na mesa, até que um jogador termine vencedor pelas regras anteriormente descritas.

Referências:

<[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grandcru.battlejack&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grandcru.battlejack&hl=pt_BR)>

Usado como inspiração para um jogo que envolvesse Blackjack e batalhas de cartas;

<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Blackjack>> Para o valor das cartas na soma.

## 2 - Visão geral

Arquitetura do programa: Programa orientado a objetos, partida distribuída em modelo cliente-servidor.

Premissas de Desenvolvimento:

- O jogo deve ser desenvolvido usando a linguagem Java;
- O jogo deve usar a ferramenta NetGamesNRT, desenvolvida por Leonardo Brasil para suporte a partidas distribuídas em arquitetura cliente-servidor.

## 3 - Requisitos de Software

### 3.1 Requisitos funcionais:

- Conectar: O programa deve apresentar a opção de “Conectar” para que o jogador possa se conectar ao servidor onde poderá ter outros jogadores dispostos a jogar Jackpot Battle
- Desconectar: O programa deve apresentar a opção de “Desconectar” para que o jogador possa se desconectar do servidor que está conectado.
- Iniciar Partida: O programa deve apresentar a opção de menu “Iniciar Partida” para o início de uma nova partida.

- Fazer jogada: O programa deve permitir ao jogador fazer sua jogada quando for a sua vez, permitindo-o pegar cartas do baralho de acordo com as regras anteriormente explicadas e finalizando o turno de acordo, fazendo as checagens necessárias para ver se a partida segue.
- Sair da partida: Deve ser permitido ao jogador sair da partida. O programa deve ter uma checagem para encerrar a conexão se necessário e avisar ao adversário da sua vitória
- Identificar vencedor: O jogo deve, a cada rodada, checar se os pontos de vida do outro jogador foram zerado e se for o caso, definir um vencedor para a partida.
- Verificar jogada: O jogo deve, ao longo do turno de cada jogador, identificar se o valor de suas cartas superaram ou é igual a 21, para avisar do jackpot ou fazê-lo perder a vez.
- Receber jogada: O jogo deve, a cada jogada, identificar o que foi feito e passar as informações de acordo para o adversário.
- Preparar a mesa: O jogo deve preparar a mesa, mostrando as cartas quando o jogador escolher pegar e checando se o baralho ainda possui cartas, para caso necessário gerar um novo.

### **3.2 - Requisitos não funcionais:**

- Especificações do projeto: O jogo deve ser implementado usando Java como linguagem de programação e deve ser apresentado um projeto baseado em UML;
- Interface Gráfica para Usuário: O jogo deve apresentar uma interface gráfica para ambos os usuários poderem interagir com o jogo;
- Baralho: O jogo usará como base um baralho tradicional de 42 cartas, de onde cada jogador poderá tirá-las para fazer suas jogadas.

#### 4 - Esboço de interface:

