

Projeto Os Vingadores - Caça aos vilões

Especificação de Requisitos de software

Versão 1.1

11/09/2018

Versão	Autor(es)	Data	Ação
1.0	João Vítor Demaria Venâncio, Lucas do Nascimento Falcão, Pedro Augusto Freddi Rodrigues	29/08/2018	Estabelecimento dos requisitos
1.1	João Vítor Demaria Venâncio, Lucas do Nascimento Falcão, Pedro Augusto Freddi Rodrigues	11/09/2018	Ajustes de requisitos
1.2	João Vítor Demaria Venâncio, Lucas do Nascimento Falcão, Pedro Augusto Freddi Rodrigues	28/11/2018	Ajustes de requisitos

Conteúdo:

1. Introdução;
2. Visão Geral;
3. Requisitos de software;
4. Esboço da Interface Gráfica;

1. Introdução

1.1. Objetivo do desenvolvimento

Desenvolver um programa em que dois usuários possam jogar entre si o jogo Os Vingadores - Caça aos vilões (baseado no jogo Avengers Infinity War - Caça aos Vilões da Copag)

1.2. Definições do Projeto

O jogo possui três tipos de cartas:

- Heróis

Cartas utilizadas pelo jogador para capturar um vilão.

- Vilões

Cartas que os jogadores devem capturar para poder ganhar o jogo.

- Jóias

Chamadas de artefatos na nossa modelagem, sendo esse último tipo de carta o único do jogo que possui efeitos que geram vantagens para o jogador que a usa.

O objetivo do jogo é obter um conjunto cartas de vilões que somados seja superior ao do adversário.

Cada jogador inicia o jogo com 5 cartas na mão, em cada rodada deve comprar uma carta e realizar apenas uma das ações abaixo:

- Descartar um conjunto de heróis e(ou) jóias para capturar um vilão

Para capturar um vilão o valor dessas cartas deve ser igual ou maior que o valor de um dos dois vilões que estiverem na mesa durante a rodada.

- Usar o efeito de uma artefato:

Jóia da Mente - Ao usar essa carta o jogador troca todas as cartas que possui(mão) com o oponente;

Jóia da Realidade: Ao usar essa carta três cartas do oponente escolhidas aleatoriamente serão descartadas;

Jóia do Poder: Ao usar essa carta o jogador recebe um vilão aleatório que o adversário capturou e é colocado na sua coleção de vilões;

Jóia do Espaço: Ao usar essa carta faz com que o adversário perca a vez;

Jóia do Tempo: Ao usar essa carta o jogador pode comprar cartas;

- Passar a vez;

1.3. Referências

Vídeo demonstrativo do jogo: Jogando caça-vilões Vingadores - Copag - <https://www.youtube.com/watch?v=6Vpqlm8Z16M>

2. Visão geral do sistema

2.1. Arquitetura da aplicação

Aplicação orientada a objetos e um sistema distribuído do tipo cliente - servidor

2.2. Premissas de desenvolvimento

- O Programa vai ser desenvolvido em java
- O programa deve ser executado distribuído
- O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional
- O programa vai ter a sua modelagem em UML

3. Requisitos da aplicação

3.1. Requisitos funcionais

Requisito	Especificação
Conectar	Permitir o programa estabelecer uma conexão com os

	servidores do NetGames antes de começar uma partida e possibilitar jogar em computadores diferentes. Opção localizada em um menu superior.
Iniciar Partida	O programa envia uma solicitação de iniciar partida para o servidor e espera uma resposta de que está tudo certo para iniciar a jogatina. Opção localizada em um menu superior.
Receber solicitação de início	O programa ao receber do servidor a informação de que é possível começar o jogo, informa ao usuário que a partida está para começar e em seguida é sorteado o jogador que irá iniciar o jogo. Esse jogador irá instanciar a mesa, as cartas em seus respectivos montes e os jogadores, logo após distribui 5 cartas para a mão de cada jogador e associa os jogadores e os montes a mesa. O outro jogador recebe o jogador inicial e a interface é atualizada posicionando as cartas da mão do jogador, mostrando o verso das cartas do oponente, exibindo os montes(de cartas compráveis e vilões), mostra os vilões da rodada e informa qual jogador irá começar.
Capturar Vilão	Através de um clique em uma das cartas que está na mão do jogador, ele deve selecionar as outras fazendo o somatório de pontos que seja igual ou maior a uma das duas cartas de vilões dispostas no meio da interface gráfica do jogo, após realizar essa seleção, o jogador clica no vilão que deseja capturar, surgindo uma mensagem de confirmação se ele deseja capturar o vilão que foi clicado. Ao final, o adversário deverá saber que o vilão foi capturado.

Usar artefato	Através de um clique duplo em uma carta de artefato nas mãos do jogador, o programa executará o efeito especial do artefato, sendo assim os jogadores sofrem as ações dele.
Passar turno	Caso o jogador não possua a pontuação necessária para capturar um dos vilões que se dispõem na mesa, tenha uma carta artefato e prefere não usar efeito dela na sua vez ou não tenha nenhuma carta artefato, ele pode passar o seu turno clicando no botão de passar turno e o programa vai salvar o estado do jogo e enviar para o adversário.
Receber jogada	O programa deve receber as informações das escolhas que foram feitas pelo jogador oponente através do servidor e atualizar a tela (display) para mostrar o que ocorreu durante os turno, mostrando a quantidade de carta que o jogador adversário possui na sua mão e se algum vilão foi capturado. Além disso, se o jogo chegar na condição de terminar, deve informar se o jogador vencedor.
Desconectar	Uma opção para o programa poder se desconectar do servidor do NetGames. Opção localizada em um menu superior.

3.2. Requisitos não-funcionais

Requisito	Especificação
-----------	---------------

Especificações do projeto	O código deverá ser escrito em Java e especificação de projeto baseada em UML 2.
Interface Gráfica	Utilizar a biblioteca Swing do Java para a criação dos elementos gráficos.
Framework de computação distribuída	Utilizar o NetGamesNRT para realizar a comunicação entre cliente (jogador) e o servidor.
IDE de desenvolvimento	Deverá ser utilizado o NetBeans IDE para o desenvolvimento do projeto.

4. Esboço de interface

