



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro Tecnológico
Departamento de Informática e Estatística
Análise e Projeto de Sistemas
Ricardo Pereira e Silva

Projeto Prático
Especificações de Requisitos
31

Gean Carlos Nunes (18200629)

Florianópolis
2020

Sumário

1. Introdução	3
1.1. Objetivo	3
2. Visão Geral	3
2.1. Arquitetura do programa	3
2.2. Premissas de desenvolvimento	3
3. Regras	4
4. Requisitos de Software	5
4.1. Requisitos Funcionais:	5
4.1.1. Requisito funcional 1 - Conectar	5
4.1.2. Requisito funcional 2 - Desconectar	5
4.1.3. Requisito funcional 3 - Iniciar partida	5
4.1.4. Requisito funcional 4 - Sair	5
4.1.5. Requisito funcional 5 - Jogada	5
4.1.6. Requisito Funcional 6 - Status da partida	6
4.2. Requisitos não funcionais	6
4.2.1. Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto	6
4.2.2. Requisito não funcional 2 - Interface gráfica para usuário	6
4.2.3. Requisito não funcional 3 - Tecnologia de interface gráfica para usuário	6

1. Introdução

1.1. Objetivo

O objetivo deste projeto é o desenvolvimento de um software para realização de uma partida entre dois jogadores no jogo 31.

2. Visão Geral

2.1. Arquitetura do programa

Programa orientado a objetos em Java, em sistema distribuído do tipo cliente servidor.

2.2. Premissas de desenvolvimento

- O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional
- O programa deve ser implementado em Java, devendo executar em qualquer plataforma que disponha da Máquina Virtual Java (JVM) instalada.
- O programa deve ter conexão com a rede, permitindo uma aplicação distribuída/integrada através do uso das ferramentas disponibilizadas pelo NetGames.

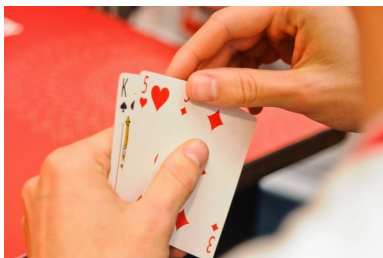
3. Regras

O objetivo do jogo é coletar em uma mão o valor mais próximo a 31, sendo ele a pontuação máxima, e por isso o nome do jogo. Cada carta vale o seu próprio valor numérico, com cartas de face (rei, rainha e valete) no valor de 10 pontos e ás valem 11.



No primeiro passo,
as cartas devem
ser embaralhadas

Logo em seguida,
é decidido quem irá começar,
e este, poderá pegar uma carta
do baralho



E então, o jogador terá de avaliar a sua mão, e calcular está próxima ao número máximo, ou se deve pegar uma outra carta do baralho, podendo também, passar sua vez. E assim sucessivamente os jogadores vão fazendo suas ações.

Quando algum jogador achar que está muito próximo de 31, ele deverá bater na mesa, se ele tiver com exatos 31 pontos, o jogo se encerrará automaticamente e mostrará as cartas dos usuários. Caso for menor que 31, o jogo verificará qual o valor mais próximo de 31 e dirá quem é o vencedor.



4. Requisitos de Software

4.1. Requisitos Funcionais:

4.1.1. Requisito funcional 1 - Conectar

O programa deverá apresentar a opção Conectar para permitir a conexão do usuário com o servidor NetGames.

4.1.2. Requisito funcional 2 - Desconectar

O programa deverá apresentar a opção Desconectar para permitir a desconexão do usuário com o servidor NetGames.

4.1.3. Requisito funcional 3 - Iniciar partida

O programa deverá apresentar a opção Iniciar Partida para permitir criar uma nova partida, caso identificada que já foi criada e tiverem jogadores suficientes conectados ao servidor, deve-se conectar a ela.

4.1.4. Requisito funcional 4 - Sair

O programa deverá apresentar a opção Sair que permitirá o usuário sair do jogo e a aplicação seja fechada.

4.1.5. Requisito funcional 5 - Jogada

O programa deverá permitir aos jogadores, realizar suas jogadas através do mouse clicando em botão que corresponda às respectivas jogadas:

- Passar a vez
- Pescar carta
- Bater

Em seus respectivos turnos, desde que se obedeça as regras do jogo.

4.1.6. Requisito Funcional 6 - Status da partida

Logo depois da escolha do movimento a ser realizado pelo jogador do turno o programa deve processar e realizar a movimentação desejada, informando:

- O início do jogo;
- A vez do usuário;
- O término do jogo;
- Quem ganhou a partida;

4.2. Requisitos não funcionais

4.2.1. Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto

Código produzido em linguagem Java e especificação de projeto baseada em UML, em sua segunda versão;

4.2.2. Requisito não funcional 2 - Interface gráfica para usuário

O programa deverá ter interface gráfica única sendo compartilhada pelos usuários de uma mesma partida.

4.2.3. Requisito não funcional 3 - Tecnologia de interface gráfica para usuário

O programa terá interface gráfica baseada em Java, usando a biblioteca Swing.