

Especificação de Requisitos

Projeto Jogo Gyges

Identificação: REQ_PR_JogoGyges_2022mai08

Versão: 1.0

Data: 08/05/2022

Versão	Autor(es)	Data	Ação
1.0	Gustavo Corrêa da Cunha, Lucas Costa Valença, Rafael Moresco Vieira	08/05/2022	Definição dos requisitos do projeto
1.1	Gustavo Corrêa da Cunha, Lucas Costa Valença, Rafael Moresco Vieira	16/05/2022	Atualização dos casos de uso e inclusão da apresentação da interface gráfica.

Conteúdo:

1. Introdução
2. Visão Geral
3. Requisitos de Software

1. Introdução

1.1. Objetivo do desenvolvimento

Desenvolvimento de um programa de computador que permita a prática do jogo Gyges entre dois jogadores.

1.2. Referências

<https://github.com/gustavo-c-cunha/Jogo-Gyges/blob/master/README.md>

<https://youtu.be/5V5a6SHK-KA>

2. Visão Geral do Sistema

2.1. Arquitetura do Software

- Apresentação Stand Alone

2.2. Premissas de Desenvolvimento

- O programa deve ser implementado em linguagem de programação Python.
- A modelagem do desenvolvimento do programa deverá utilizar a linguagem UML 2.

3. Requisitos da aplicação

3.1. Requisitos Funcionais

[RF01] Iniciar partida

^{WHAT} Iniciar partida corresponde a realização de todas as tarefas necessárias para que o jogo inicie. São elas: posicionamento das peças no tabuleiro, exibição de informações na interface gráfica. ^{WHY} Este requisito se faz necessário porque todo jogo requer um início de partida. ^{WHO} Os dois jogadores podem iniciar a partida ^{WHEN} a qualquer momento, considerando que não há uma partida em curso. ^{HOW} A definição de quem será o Jogador 1 e quem será o Jogador 2 fica por conta dos usuários do programa, a partir do início da partida, o programa indicará, através da interface gráfica, qual jogador deve realizar um movimento.

[RF02] Mover peça

^{WHAT} Esta ação corresponde ao movimento realizado por um dos jogadores. Tarefas serão realizadas pelo programa para verificar se o movimento realizado está de acordo com as regras do jogo. ^{WHY} Esta ação é realizada para que o jogador movimenta as peças no tabuleiro e para que a validação do movimento ocorra. ^{WHO} Esta ação é realizada pelo jogador que estiver na vez para jogar, ^{WHEN} quando este for indicado na interface gráfica. ^{WHERE} A ação é realizada no tabuleiro do jogo através de cliques sobre as peças. ^{HOW} O jogador deve clicar na peça e clicar na posição para a qual deseja movê-la. O programa fará verificações para validar o movimento de acordo com as regras do jogo, onde segue: verificar se a movimentação das peças foi nos eixos horizontal e vertical, o número de casas percorridas e a casa em que a peça parou. Se a peça finalizar seu movimento sobre outra, o jogador poderá movimentar a peça novamente, onde as verificações citadas ocorrem novamente, ou reposicionar a peça que estava na posição anteriormente, sendo que esta não pode ser posicionada atrás da última linha do adversário.

[RF03] Reiniciar estado inicial

^{WHAT} Esta ação corresponde ao retorno ao estado inicial, antes da partida ser iniciada. ^{WHY} Possui como finalidade o retorno ao estado inicial para que uma nova partida possa ser jogada. ^{WHO} Qualquer um dos jogadores pode realizar esta ação, ^{WHEN} a qualquer momento, clicando no botão ^{WHERE} localizado na interface gráfica, específico para este fim. ^{HOW} O sistema interromperá a partida em andamento e reiniciará todas as variáveis necessárias para que uma nova partida possa ser disputada, bem como removerá as peças do tabuleiro.

3.2. Requisitos Não Funcionais

[RNF01] Implementação

O jogo deverá ser implementado na linguagem de programação Python em sua versão mais recente.

[RNF02] Interface Gráfica

A interface gráfica do jogo será desenvolvida em 2D e deverá permitir a interação dos dois jogadores.

Apresentação visual da interface gráfica:

