

Projeto Stop

REQ_PR_Stop_2022dez4

Versão 1.0

Versão	Autores	Data	Ação
4.0	Patrick do Nascimento Bueno, Israel Schmitt Joaquim	4/12/2022	Correções e “polimento” de informações

Conteúdo

1. Introdução
2. Visão geral
3. Requisitos de software
4. Regras de negócio

Apêndice: Regras do jogo Stop

1. Introdução

1.1 Objetivo

Desenvolvimento de um programa distribuído que suporte a disputa de Stop entre dois ou mais usuários.

1.2 Definições

Regras do jogo: Ver Apêndice

1.3 Referências

Apresentação das regras do jogo(Video do canal Sempre jovem aos 40): [A MAGIA DE JOGAR STOP | AINDA LEMBRA COMO JOGA? REGRAS DE COMO JOGAR - YouTube](#)

2. Visão geral

2.1 Arquitetura do programa

Cliente-servidor distribuído.

2.2 Premissa de desenvolvimento

- O programa deve ser implementado em python;
- O programa deve usar o DOG como suporte para execução distribuída;
- devem ser produzidos código e especificações de projeto em UML 2.0.

3. Regras de negócio

3.1 Requisito de domínio

RN1 - O sistema deve computar os pontos de cada jogador, sendo 5 pontos para cada palavra válida(única ou não).

RN2 - No início de cada rodada o sistema deve escolher uma letra.

RN3 - O número de temas é fixo em 9.

RN4 - O número mínimo de jogadores para iniciar uma partida é 2, o máximo é 9.

RN5 - O número mínimo de rounds a ser definido pelo jogador é 2 e o máximo é 20.

RN6 - A partida só termina quando atingir o número de rounds definido pelo jogador antes do início da partida, ou quando um dos adversários abandonar a partida.

RN7 - Um round só termina quando algum jogador pede stop.

RN8 - O sistema deve permitir que os jogadores avaliem as entradas um dos outros.

4. Requisitos de software

4.1 Requisitos funcionais:

RF1 - Iniciar programa : Ao ser executado, o programa deve fazer a instanciação dos elementos da interface gráfica, de outros eventuais aspectos do domínio da solução computacional, assim como elementos do domínio do problema, apresentar ao jogador uma tela para a definição do nome que será usado para tentar conectá-lo ao DOG server.

RF2 - Definir ambiente: O jogo deve exibir a configuração do ambiente, onde o usuário deve escolher os nove termos (segundo a RN3), e a quantidade de rodadas (obedecendo a RN5). Após definir o ambiente, o usuário pode iniciar uma partida com suas configurações caso haja jogadores o suficiente (RN4) e então iniciar a fase de preenchimento de termos.

RF3 - Iniciar partida: Ao clicar em iniciar partida, o programa exibe o formulário com os 9 campos de input, um para cada tema e exibe a letra para esta rodada(RN2).

RF4 - Preencher termos: Durante uma rodada de stop o jogador irá preencher os campos de termos com palavras que devem começar com a letra escolhida no início da rodada de acordo com RN2. Caso todos os campos de termos sejam completados, o jogador poderá clicar no botão stop para interromper os outros jogadores e terminar o round, assim iniciando a avaliação de termos da rodada.

RF5 - Avaliar Termos: Após o período de preenchimento dos termos e pedido de stop, os jogadores serão apresentados a uma tela onde devem validar as respostas uns dos outros e submeter sua decisão final sobre as outras pessoas. (RN8)

RF6 - Exibir classificação final: Na última rodada, após a avaliação do último tema, o jogo deve direcionar os jogadores a uma tela com a colocação final dos jogadores. Isto indica o fim da partida de acordo com a RN6.

RF7 - Receber início: o programa deve poder receber uma notificação de início de partida, originada em Dog Server, em função de solicitação de início de partida por parte do dono do ambiente conectado ao servidor. Ao iniciar a partida os jogadores devem ser levados a tela de preenchimento de termos(RF2).

RF8 - Receber desistência: o programa deve poder receber uma notificação de abandono de partida por parte de um dos adversários remotos, enviada por Dog Server, e encerrar a partida.

RF9 - Receber termos: Após o período de avaliar termos (RF4) o sistema deve computar os pontos de acordo com a RN1 e assim mostrar um ranking dos pontos jogadores.

RF10 - Enviar Stop: Após o jogador preencher todos os termos (RF3), ele poderá pedir Stop. O pedido de Stop encerra a rodada (RN7), interrompe os demais jogadores e o jogo exibe a tela de Avaliação de Termos (RF4).

RF11 - Receber Stop: Interrompe o jogador e registra os termos preenchidos, envia os termos para avaliação.

4.2 Requisitos não funcionais

RNF1 - O desenvolvimento da interface deve ser feito em python através da biblioteca Tkinter.

RNF2 - O jogo deve permitir ao usuário a criação de seus próprios temas.

RNF3 - A etapa da rodada destinada ao preenchimento dos temas deve ser finalizada apenas quando um dos jogadores pedir stop.

RNF4 - O número de rounds a ser jogado é definido pelo jogador que cria a sala.

RNF5 - O jogador pode optar por colocar apenas a primeira letra no campo de resposta para não ficar infinitamente na fase de jogo.

Apêndice: Regras Stop

O jogo Stop é disputado entre dois ou mais jogadores que devem preencher campos referentes a temas específicos utilizando apenas uma letra inicial e em seguida devem avaliar as palavras escritas pelos outros jogadores.

O jogo se divide em 2 partes, na primeira deve se escrever em campos de texto palavras que começam com uma inicial definida no início do round e ao completar todas os campos o jogador deve pedir stop para interromper seus adversários e iniciar a segunda etapa da rodada, a avaliação. Na avaliação as palavras escritas aparecem em diferentes telas separadas por tema, nestas telas de avaliação deve-se validar as que estão corretas e invalidar as que não estão. Ao final da segunda etapa uma pontuação é atribuída à rodada

Stop

letra do round: letra que deve iniciar todas as palavras escritas

A

colocação dos jogadores: nome e pontuação parcial de cada jogador

1.Player 1	n pontos
2.patrick	n pontos
3.amon	n pontos
4.caca	n pontos
5.a	n pontos
6.slomao	n pontos
7.bobo	n pontos
8.mungus	n pontos
9.o nono	n pontos

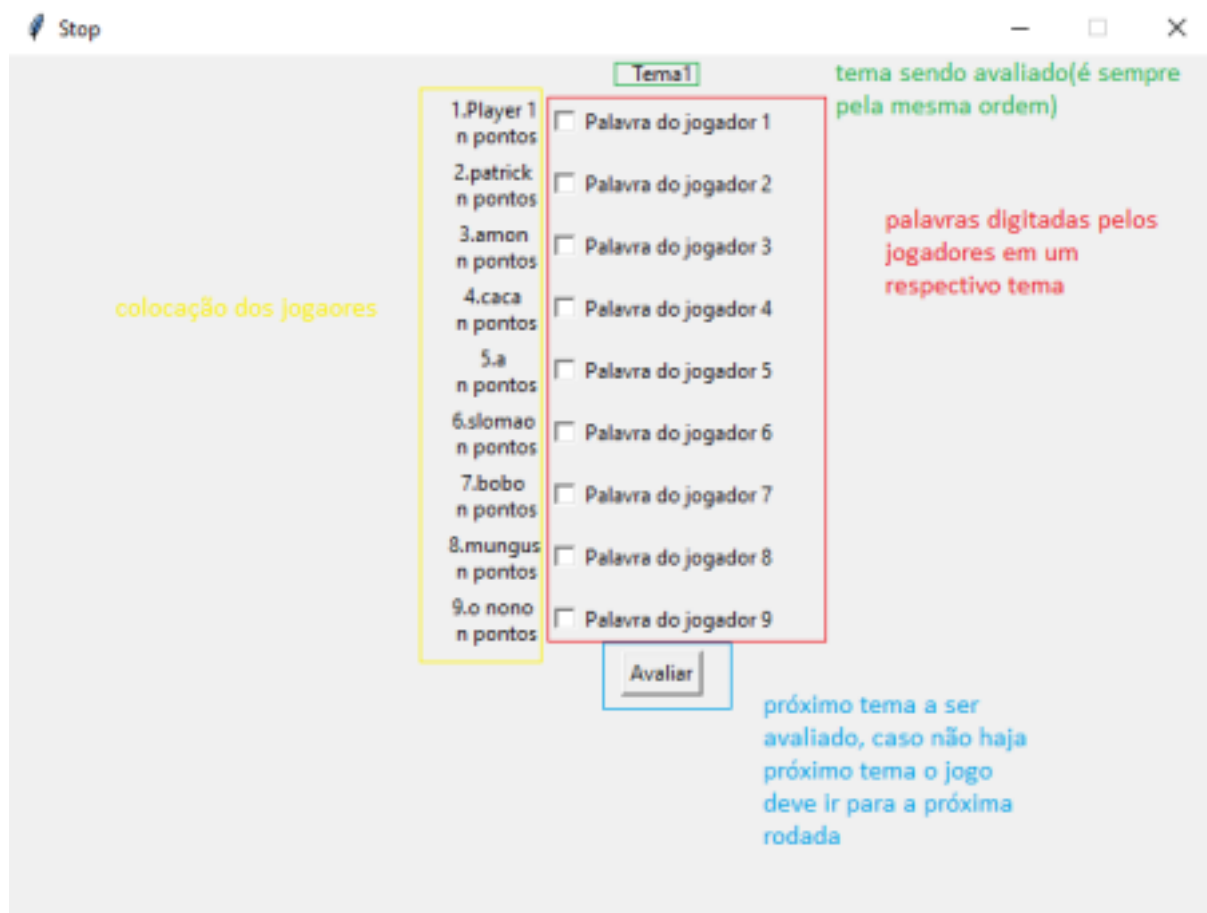
Stop

interrompe os outros jogadores e inicia a avaliação

campos de temas: jogadores devem escrever as palavras com a letra do round aqui

animal	<input type="text"/>
nome	<input type="text"/>
cep	<input type="text"/>
alimento	<input type="text"/>
carro	<input type="text"/>
jogo	<input type="text"/>
objeto	<input type="text"/>
pdc	<input type="text"/>
msé	<input type="text"/>

***Esboço de protótipo



***Esboço de protótipo

Para cada palavra válida deve ser adicionado 10 pontos ao jogador, porém se for uma palavra que mais de um jogador escreveu, a pontuação máxima por ela passa a ser 5 pontos.

Fim da partida

A partida termina quando os x rounds definidos passarem. Ao final da partida deve-se anunciar o placar com a pontuação dos jogadores.