

Projeto: The Rotfather: Intrigas

Especificação de Requisitos de Software

REQ_PR_jogo_10ago2023

Versão 1.0

Data: 16/08/2023

Histórico:

Versão	Autor(es)	Data	Ação
1.0	Déborah Raquel Bussolo Ferreira Enzo Nicolás Spotorno Bieger João Pedro Schmidt Cordeiro	16/08/2023	Estabelecimento dos requisitos

Conteúdo:

1. Introdução	2
1.1. Objetivos do Desenvolvimento	2
1.2. Definições, abreviaturas	2
1.3. Referências	2
2. Visão Geral	2
2.1. Arquitetura do software	2
2.2. Premissas de desenvolvimento	2
3. Requisitos de Software	3
3.1. Regras de negócio	3
3.2. Requisitos funcionais	4
3.3. Requisitos não funcionais	5

1. Introdução


1.1 Objetivos do Desenvolvimento

Implementação em software do jogo The Rotfather: Intrigas para múltiplos jogadores de maneira distribuída.

1.2 Definições, abreviaturas

- Turno de duvidar: turno no qual o jogador pode realizar a ação de duvidar
- Turno de ação: turno onde o jogador pode realizar qualquer ação, exceto a de duvidar
- Torrão de Açúcar: A moeda utilizada no jogo, utilizada para que o jogador possa realizar ações específicas
- Habilidade: Ação de personagem, um poder entre os poderes individuais ou combinados.

1.3 Referências

- [The Rotfather: Intrigas | Board Game | BoardGameGeek](#)
-  Regras do jogo.docx

2. Visão Geral

2.1 Arquitetura do software

- Utilização do paradigma de Orientação a objetos;
- Ter interface gráfica;
- Arquitetura: Cliente-servidor distribuído.

2.2 Premissas de desenvolvimento

- O programa será escrito em Python;
- O projeto deve ser produzido com Visual Paradigm;
- O programa deve usar DOG como suporte a execução distribuída.
- A modelagem do software deve ser feita em UML 2

3. Requisitos de Software

Sobre as Regras do Jogo:

Todas as regras do jogo não estão descritas em nenhum site, portanto criamos um drive com as regras do jogo e postamos o link aqui. Algumas dessas regras que serão referenciadas pelos requisitos funcionais foram repetidas nas próximas regras de negócio.

Link para um vídeo falando das regras do jogo: [CARD GAMES – THE ROTFATHER](#)

3.1 Regras de negócio

[RN01] Lista de ações de personagem

Um jogador pode usar uma ação de personagem durante seu turno de ação.

Seguem as ações de personagem referentes a 1 carta:

- Kane - O jogador compra 3 torrões
- Magnus - O jogador se protege de ataques de jogadores inimigos
- Laura - O jogador pega uma carta do baralho e em seguida escolhe 1 carta para descartar
- Ninetta - O jogador pega 2 torrões de outro jogador
- Julius - O jogador descarta 3 torrões e ataca outro jogador
- Pistone - O jogador descarta 2 torrões e olha 1 carta de outro jogador

Seguem as ações de personagem referentes a 2 cartas:

- Kane e Magnus - O jogador descarta 3 torrões e ataca outro jogador
- Magnus e Laura - O jogador descarta 3 torrões e olha 2 cartas de outro jogador
- Laura e Kane - O jogador compra 5 torrões
- Ninetta e Julius - O jogador ataca o Kane de outro jogador, se o outro jogador tiver o Kane ele perde o mesmo
- Julius e Julius - O jogador descarta 4 torrões e ataca 2 jogadores
- Pistone e Pistone - O jogador descarta 3 torrões e prende as cartas de outro jogador

[RN02] Lista de ações básicas

Um jogador pode usar uma ação básica durante seu turno de ação.

Seguem as ações básicas possíveis:

- Comprar 1 torrão

- Usar 2 torrões para comprar uma carta do baralho e em seguida escolher 1 carta para descartar.
- Usar 7 Torrões para atacar um outro jogador.

3.2 Requisitos funcionais

[RF01] Iniciar Partida

O programa deve apresentar a opção iniciar uma partida, que deverá procurar por uma quantidade suficiente de jogadores. Essa opção se mostra no menu da interface gráfica. Qualquer jogador pode iniciar uma partida. Este requisito é essencial para que o jogo inicie.

[RF02] Realizar uma Ação Básica

No início do turno de ação o jogador pode realizar uma **Ação Básica** ou uma ação de personagem. As características de cada ação básica estão referenciadas na **[RN02]**. Esta ação fica disponível através de um botão na interface gráfica.

[RF03] Realizar uma Ação de Personagem

No início do turno de ação o jogador pode realizar uma ação básica ou uma **Ação de Personagem**. As características de cada ação de personagem estão referenciadas na **[RN01]**. Esta ação fica disponível através de um botão na interface gráfica.

[RF04] Duvidar / Aceitar

Os jogadores podem duvidar ou aceitar qualquer ação de personagem realizada por outro jogador. Caso o jogador duvide de uma ação mentirosa, o jogador que mentiu descarta uma carta. Caso o jogador duvide de uma ação verdadeira, ele mesmo descarta uma carta. Caso o jogador aceite, a partida continua e a ação é efetuada. Esta ação fica disponível através de um botão na interface gráfica.

[RF05] Pagar Fiança

Caso o jogador atual esteja em um estado especificado na **[RN01]** como preso (Ação do Pistone Pistone), o jogador precisa pagar 2 torrões para sair desse estado. Esta ação fica disponível através de um botão na interface gráfica.

3.3 Requisitos não funcionais

[RNF01] Interface Gráfica

A interface gráfica deve ser baseada na biblioteca Tkinter. A figura abaixo ilustra o modelo da interface.



[RNF02] Interface para suporte distribuído - DOG

A interface do servidor que será utilizado para o suporte distribuído do jogo.