

Faculdade Pitágoras

Programação Concorrente

Fábio de Freitas Ferreira

RA: 1299122767 Turma: SI – 6º

FACULDADE PITÁGORAS UNIDADE BH3

Curso:

Sistema de Informação

Professor:

Ilo Rivero

Atividade:

ATPS – Programação Concorrente

Aluno:

Fábio de Freitas Ferreira

RA: 1299122767

Belo Horizonte, 25 de abril de 2016.

RESPONSÁVEL PELO PROJETO

Fábio de Freitas Ferreira

Perfil profissional

- Graduando se em Sistema de Informação (cursando 6º período)
- Conhecimento em Programação Java
- Conhecimento em Programação C
- Conhecimento em Programação Android
- Conhecimento em Processo de Desenvolvimento de software
- Análise e Projeto com UML
- Conhecimento em MYSQL
- Conhecimento em XML, CSS

Cursos Extensivo

- Conhecimento em HTML5
- Informática Básica
- Montagem e Manutenção de Computadores
- Auxiliar Administrativo

ESCOPO DO PROJETO

Nome do Projeto:

Show do Fábio

Objetivo do Software:

Jogo que simule o programa show do milhão, de autoria do apresentador Silvio Santos. O jogo apresenta várias perguntas de assuntos diversos de múltipla escolha, onde o usuário escolhe o tema das perguntas, se deseja responder, passar ou consultar a ajuda.

Justificativa do Projeto:

Atualmente o mercado de jogos em smartphones, celulares e outros estão com um público cada vez maior, e esse público é melhor quando o jogo é em Desktop. Por isso o jogo Show do Milhão é um jogo interativo de perguntas e respostas, ajudando o usuário à estudar e lembrar problemas ou curiosidade de matérias específicas.

Cronograma:

Início: 25 de abril de 2016.

Término: 25 de maio de 2016.

Total de: 240 horas.

CrITÉRIOS de Avaliação:

O software será considerado bem-sucedido, se estiver testado, aprovado e funcionando sem bugs na data prevista, principalmente as funções que dependem da programação concorrente para melhor funcionalidades e execução dos processos internos juntamente com o sistema operacional.

Plataforma (sistema operacional):

Android.

IDE:

Android Studio.

Linguagem de Programação:

Java.

PREMISSAS

- Analisar requisitos sempre que terminar uma etapa do desenvolvimento.
- Devo ter toda infraestrutura adequada para testar e rodar o software.
- Eu sou o único responsável pelo sucesso ou fracasso do software.

RESTRICÇÕES:

- O projeto deve estar pronto até o dia 25 de maio de 2016.
- O projeto não terá custo, por ser um trabalho de faculdade e servira de modelo para meu portfólio.

LEVANTAMENTO e NÁLISE de REQUISITOS

O programa será desktop.

Tela inicial com o nome do jogo e dois botões, 1- Iniciar novo jogo, 2- continuar jogo.

Segunda tela, cadastro de usuário nome. Menu com os temas, e opção de todos os temas alternadamente.

Terceira tela iniciar jogo, ou sair.

Mostrar a pergunta e as respostas abaixo da pergunta 10 segundos depois.

Mostrar botões responde, passo ou ajuda.

- Botão responde: aguarda o usuário selecionar uma opção. Se a opção estiver correta, mostrar na tela resposta certa e ir para próxima pergunta e somar pontos. Se a resposta estiver errada, mostrar mensagem resposta errada e ir para próxima pergunta e não alterar os pontos.
- Botão passo: ir para próxima pergunta.
- Botão ajuda: mostrar botão de universitários, placas ou meus colegas da plateia.

Esperar por 20 segundos e emitir um alerta se o usuário não tiver selecionado nenhuma das opções, após o alerta aguardar 20 segundos novamente se não tiver respondido, informar tempo acabou, exibir nova pergunta na tela.

Mostrar pontuação em R\$.

Aumentar o valor do prêmio enquanto sob o nível.

Definir quantidade de perguntas a serem feitas até que mude de nível.

Pontuação máxima de 1 milhão

ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Requisitos funcionais:

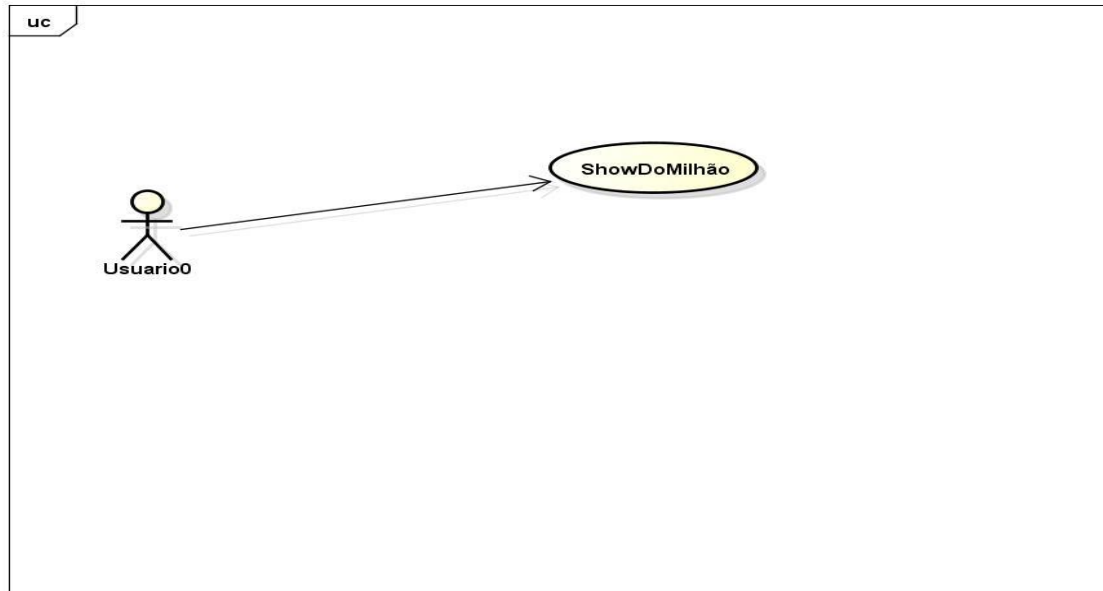
RF1	O software deve permitir o cadastro dos jogadores, somente com o primeiro nome.
RF2	O software deve permitir que o jogador inicie um novo jogo ou continue o jogo anterior.
RF3	O software deve permitir que o jogador escolha a disciplina ou tema que deseja jogar.
RF4	O software deve garantir a soma da pontuação das perguntas acertadas.
RF5	O software deve armazenar a pontuação adquirida no jogo.
RF6	O software deve armazenar as opções utilizada no jogo.
RF7	O software deve mostrar na tela as perguntas e as respostas.
RF8	O software deve mostrar a mensagem de resposta correta.
RF9	O software deve mostrar a mensagem de resposta incorreta.
RF10	O software deve armazenar as opções utilizada pelo jogador durante o jogo.
RF11	O software deve passar para a próxima pergunta quando o jogador selecionar a opção de passo.
RF12	O software deve gerar, armazenar e somar a pontuação quando terminar o jogo.

Requisitos não funcionais:

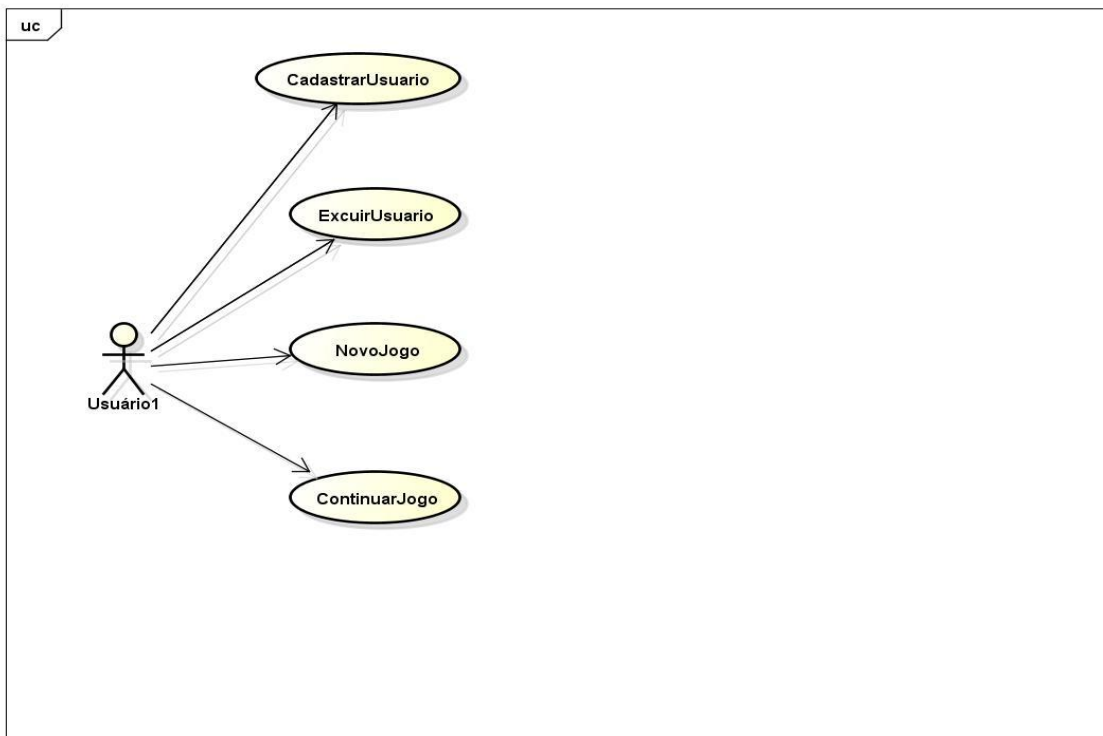
RNF1	O software deve ser intuitivo e de fácil utilização possibilitando a utilização de usuários de diferentes idades.
RNF2	O software deve ser desenvolvido na plataforma androide.
RNF3	O software deve ser programado na linguagem Java.

CASO DE USO PRIMÁRIO

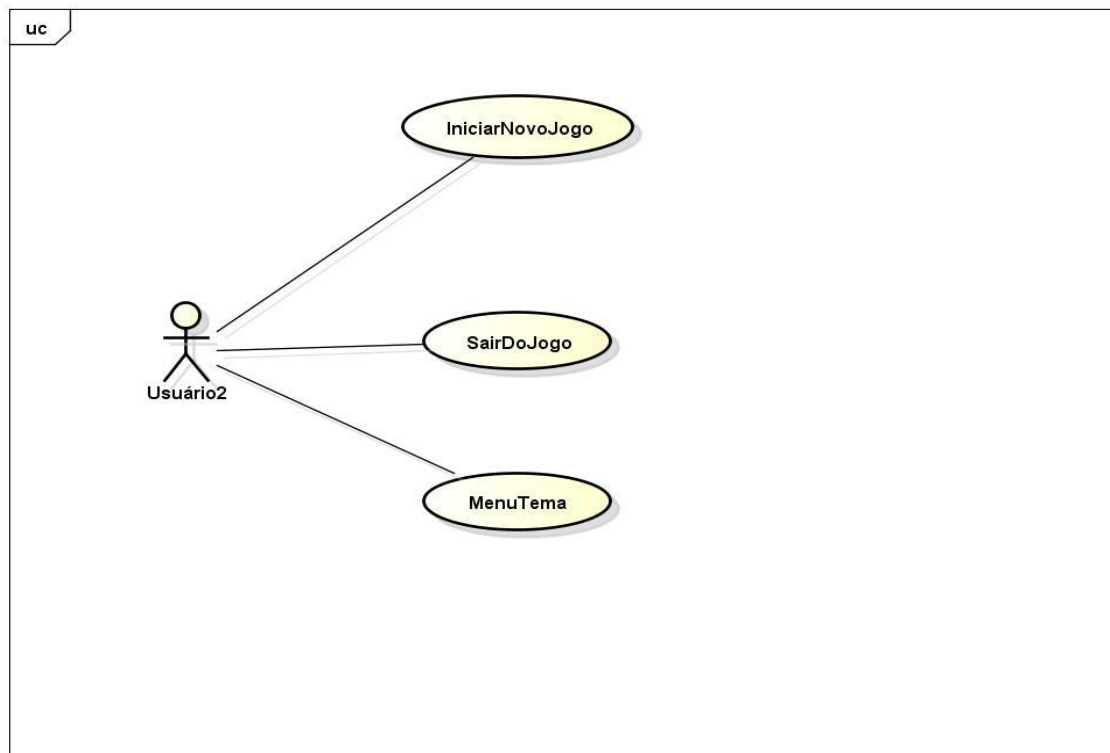
Esse caso de uso se inicia quando o usuário abre o jogo. Na tela principal do jogo é apresentado os seguintes botões; cadastrar usuário, excluir usuário, novo jogo e continuar jogo. Após cadastrar do jogador o jogo vai para a tela seguinte e inicia o jogo. Também descreve o que o administrador deve fazer para que o jogo funcione.



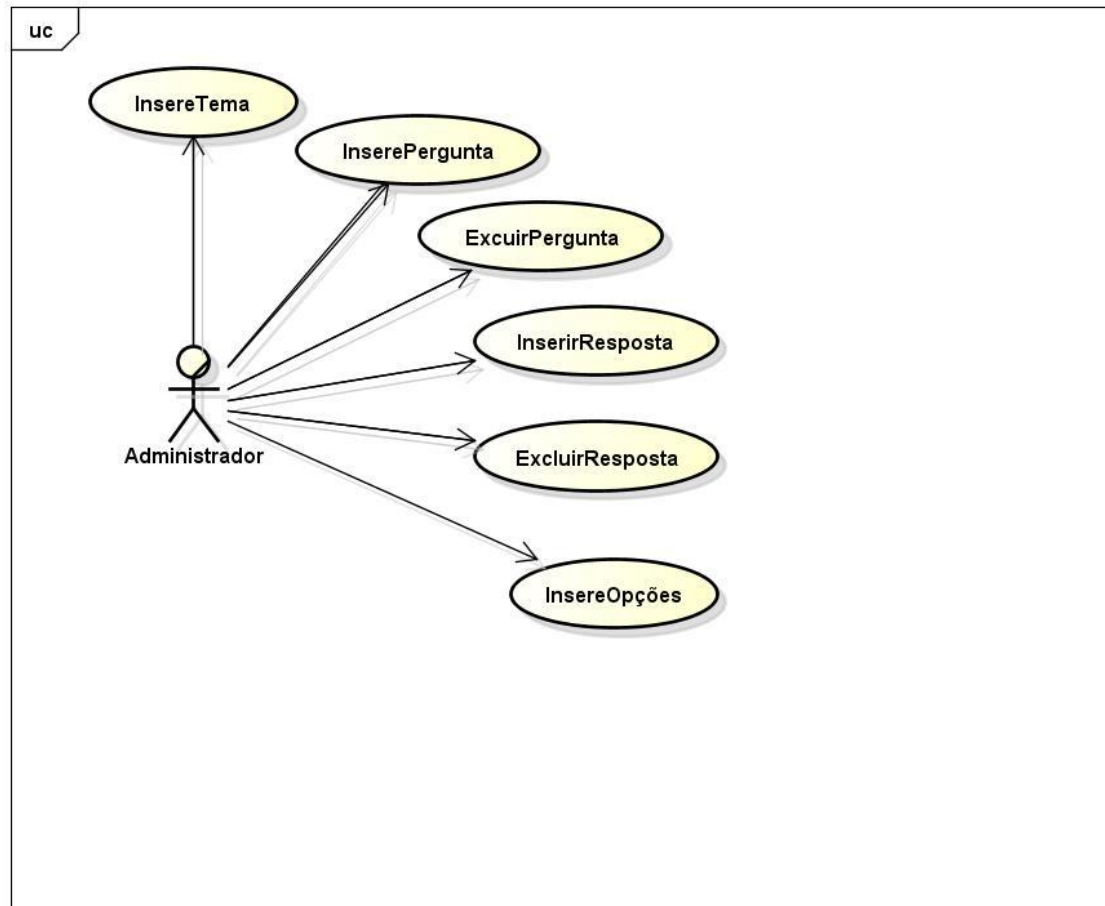
powered by Astah



powered by Astah

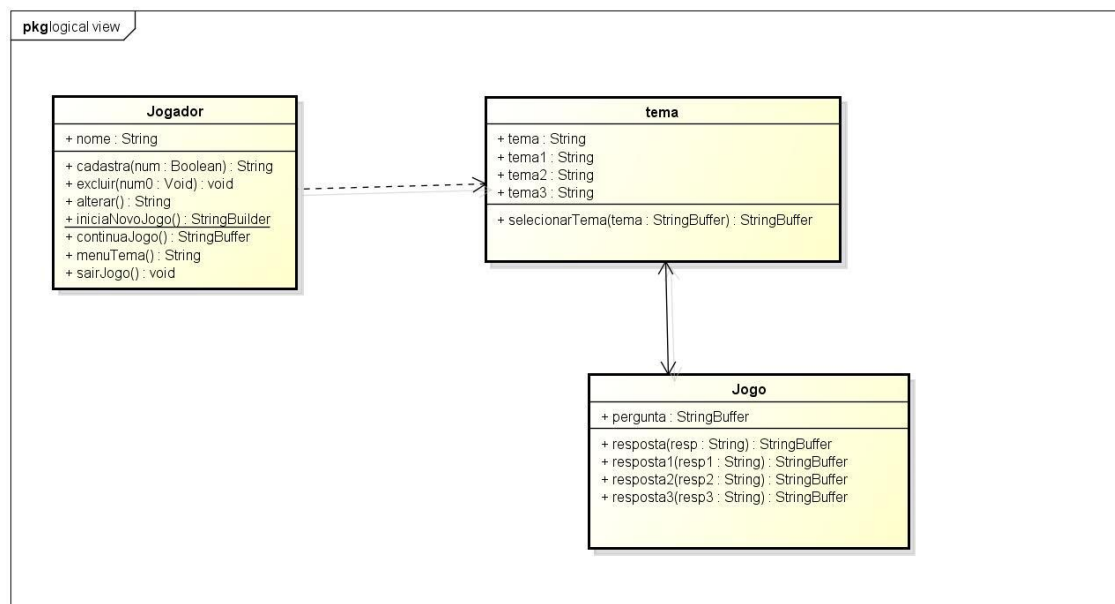


powered by Astah



powered by Astah

DIAGRA DE CLASSE



powered by Astah

DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

