**Narrativa Livre:**

* “Uma partida deve poder ser instanciada por vez. Em cada partida deverão existir dois Jogadores(controlados por Usuário Humano ou Inteligência Artificial) e que terão como objetivo colocar a peça Rei do oponente em uma situação em que não tenha saída para salvá-lo(xeque-mate). Por partida existirão 32 peças no total, de seis tipos diferentes, divididas por cores em peças Brancas e peças Pretas."

**Elicitação de Requisitos Funcionais:**

* RF-1: “Devem existir seis tipos de peças diferentes: Rei; Rainha; Peão; Cavalo; Bispo; Torre”
* RF-2: “Devem ser geradas peças agrupadas por cor: Branco e Preto ”
* RF-3: “Os seis tipos de peça devem ser divididas em Brancas e Pretas”
* RF-4: “Por cor deverão existir: 1 Rei; 1 Rainha; 2 Cavalos; 2 Bispos; 2 Torres; 8 Peões”
* RF-5: “O Jogo de Xadrez deve gerar 32 duas peças por vez, posicionadas segundo seu tipo e sua cor, com os 16 agrupados em extremos opostos do tabuleiro”
* RF-6: “O Jogo de Xadrez deve gerar um tabuleiro com 64 posições, organizadas em linhas e colunas de 8 casas cada”
* RF-7: “Cada peça deverá possuir uma regra própria de movimento que seguirá a do Jogo de Xadrez”
* RF-8: ”Deve ser estabelecido como condição de vitória o encurralamento do Rei de cor oposta a das peças utilizadas por um determinado Jogador(xeque-mate)"
* RF-9: ”Deve existir garantidamente uma Inteligência Artificial(IA) que possa ser instanciada para jogar contra um Usuário Humano que deseje jogar”
* RF-10: “Devem poder ser instanciados exatamente dois Jogadores por partida, sendo eles controlados por IA ou um Usuário humano”
* RF-11: ”Deve ser estabelecido um sistema de rodadas, para que cada Jogador só possa fazer um movimento até que seu oponente faça o movimento dele”
* RF-12: ”O primeiro movimento deverá ser executado pelo controlador das peças Brancas”

**Elicitação de Requisitos Não-Funcionais:**

**Disponibilidade:**

* DS-1: O Jogo de Xadrez deve estar disponível 100% do tempo, desde que o usuário possua posse do software.

**Eficiência:**

* EF-1: O Jogo de Xadrez deve ser capaz de ser executado em máquinas com mesmo nível de potência dos equipamentos computacionais da década de 1990.
* EF-2: A resposta do Jogo de Xadrez à escolha de ação por parte do jogador usuário deve ser possível em menos de 1 segundo após ter executado a ação.

**Flexibilidade:**

* FL-1: O Usuário Humano deve poder jogar tanto com as peças Brancas, quanto peças Pretas em partidas diferentes.

**Integridade:**

* IN-1: Tanto o Usuário Jogador, quanto a IA Jogador, não podem ter acesso à elementos que permitam fazer movimentações de peças que contradigam as regras do Jogo de Xadrez.

**Confiabilidade:**

* CF-1: Não deve apresentar falhas de software com relação às regras do Jogo de Xadrez.
* CF-2: Não deve apresentar falhas que comprometam a memória do sistema computacional do usuário e gerem travamentos.

**Robustez:**

* RB-1: Falhas com relação à interação I/O com o Usuário Jogador não podem fazer com que o Jogo de Xadrez finalize sua execução.

**Usabilidade:**

* US-1: Deve existir uma interface gráfica para a interação entre Usuário e Jogo de Xadrez.
* US-2: Deve existir um menu para interação com o usuário, podendo configurar se será um jogo entre jogadores, e se não, a dificuldade da IA.
* US-3: O Usuário acostumado deve conseguir configurar seu ambiente para a partida fazendo uso do menu em até 2 minutos.
* US-4: O Usuário não acostumado deve conseguir configurar seu ambiente para a partida fazendo uso do menu em até 5 minutos.

**Manutenibilidade:**

* MN-1: Todos os métodos devem ser documentados seguindo **[a ser estabelecido]**
* MN-2: Todos os métodos devem possuir até 50 linhas de código.

**Portabilidade:**

* PR-1: O sistema deve ser portável para sistemas operacionais Windows, Linux e Mac.