

Universidade do Estado do Amazonas

**Requisitos Dominó Amazonense Multiplayer
V. 2.1**

Manaus 2014

Requisitos não-funcionais

- Plataforma: navegador da web

Requisitos funcionais

Estória 1

Como usuário, gostaria de que houvesse uma tela de login para poder acessar o jogo.

Critérios de aceitação

1. Mostrar aviso se login e senha não forem válidos e não permitir seguir pro jogo
2. Seguir adiante se login e senhas forem válidos
3. Mostrar aviso caso haja falha na conexão com a internet
4. Cadastros armazenados em um banco de dados

Estória 2

Como usuário, gostaria de que o sistema oferecesse salas virtuais para que vários jogos possam ocorrer ao mesmo tempo.

Critérios de aceitação

1. No mínimo 10 salas
2. Ser possível visualizar quantas e quais pessoas estão em cada sala
3. Ser possível navegar de volta para a tela de login
4. Poder entrar e sair de qualquer sala
5. Ao entrar na sala, aguardar mais jogadores entrarem.

Estória 3

Como usuário, preciso receber peças aleatórias para poder iniciar a partida.

Critérios de aceitação

1. Mostrar quantidade de peças de todos os outros jogadores
2. Jogar automaticamente a carroça de seis
3. Formar duplas aleatoriamente

Estória 4

Como usuário, preciso poder escolher e jogar na mesa as peças que eu recebi.

Critérios de aceitação

1. Não permitir jogadas inválidas
2. As peças devem seguir uma trajetória tal que não se sobreponham
3. Jogadas devem seguir as regras do dominó amazonense, só permitindo jogadas em duas pontas no início, carroças encaixando-se horizontalmente em relação a peças comuns, entre outros.

Estória 5

Como usuário, gostaria que o sistema mostrasse de quem é a vez de jogar e que não permitisse jogadores jogarem fora de sua vez.

Critérios de aceitação

1. Tempo limite de 2 minutos para a jogada ser efetuada, cronômetro deve ser mostrado.

Estória 6

Como usuário, gostaria que o sistema informasse a pontuação de cada uma das equipes.

Critérios de aceitação

1. Suportar todos os casos de pontuação do dominó amazonense: pontas múltiplo de 5, passe de vez, “galo”, e qualquer outro que houver.

Estória 7

Como usuário, gostaria que o sistema aponte a equipe vencedora e que apresentasse uma maneira de sair do jogo antes que ele acabe.

Critérios de aceitação

1. Dar feedback de vitória para os vencedores e de derrota para os que perderam, em ambos os casos apresentando a pontuação final.
2. Quando um jogador abandonar o jogo, os outros participantes devem ser informados de quem foi que abandonou, e devem poder começar outro jogo.

Estória 8

Como usuário, gostaria que o sistema e que conseguisse lidar com falhas na conexão.

Critérios de aceitação

1. Haver possibilidade de um jogador que perdeu a conexão durante o jogo conseguir voltar.
2. Sempre que houver falha na conexão, o jogador com o qual aconteceu o problema deve receber feedback e o sistema deve ficar tentando restabelecer contato com o servidor.
3. Em caso de um jogador perder conexão durante o jogo os outros jogadores devem ser avisados de com qual jogador isso aconteceu.

Estória 9

Como usuário, gostaria que houvesse música e efeitos sonoros para animar a partida.

Critérios de aceitação

1. Haver botão de mute

Estória 10

Como usuário, gostaria que o sistema mostrasse como funcionam os controles do jogo.

Critérios de aceitação

1. Explicar huds e como jogar as peças.

Estória 11

Como usuário, gostaria de conhecer quem participou no desenvolvimento do jogo.

Critérios de aceitação

1. Mostrar nome com link pro facebook dos que desenvolveram o jogo.

Estória 12 (Extra)

Como usuário, gostaria de ter uma melhor experiência de uso no celular, gostaria que o jogo tivesse completamente adaptado ao browser do celular.

Critérios de aceitação

1. Não deve ser possível nem preciso fazer scroll horizontal em nenhuma tela do jogo
2. A tela de jogo deve ser tela cheia, somente no celular.
3. Não prejudicar jogabilidade de aparência quando no computador

Calendário de entregas

Estória \ Mês	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12 (Extra)						
Bug fixing						
Documentação						