

Projeto BlackJack

Especificação de Requisitos de Software

Versão 1.0

01/04/2023

Versão	Autor(es)	Data	Ação
1.0	Alisson Rafael Barbosa, Bernardo Carlos franceschina, Rondinely Martins	01/04/2023	Estabelecimento de requisitos

Conteúdo:

1. Introdução
 2. Visão geral
 3. Requisitos de software
- Apêndice: Regras do jogo BlackJack

1.Introdução

1.1 Objetivo

Desenvolvimento de um programa distribuído que suporte a disputa de partidas do jogo de cartas BlackJack na modalidade usuário contra usuário.

1.2 Definições, abreviaturas

RF: Requisito funcional

RNF: Requisito não funcional

Regras do jogo: ver apêndice

1.3 Referências:

2.Visão Geral

2.1 Arquitetura do programa

Cliente-servidor distribuído.

2.2 Premissas de desenvolvimento

- O programa deve ser implementado em Python;
- O programa deve usar Pynetgames como suporte para execução distribuída;
- Além do código, deve ser produzida uma especificação de projeto baseada em UML.

3 Requisitos de Software

3.1 Requisitos Funcionais:

RF01 - Conectar: Ao ser executado o programa deve solicitar a nome do jogador e realizar conexão com o PyNetgamesserverProxy (utilizando recursos do Pynetgames). O resultado da tentativa de conexão deve ser informado ao usuário. Em caso de conexão bem sucedida apresentar uma interface para a escolha do número de jogadores(dois,três ou quatro) caso conexão mal sucedida deverá encerrar o programa;

RF02 - Iniciar Partida: O programa deve apresentar a opção de menu “iniciar jogo” para o início de um novo jogo. O procedimento de início de um novo jogo consiste em enviar uma solicitação de início a Pynetgames Server.Caso o procedimento de iniciar partida bem sucedido a interface do programa deve ser atualizada para a mesa de jogo com as informações retornadas do servidor.

RF03 - Receber jogada: O jogo inicia com a distribuição de duas cartas para cada jogador e para o dealer, e a segunda carta do dealer fica virada para baixo.Após a distribuição inicial de cartas os jogadores fazem as apostas iniciais.

RF04: Aposta Inicial: Após o início do jogo, os jogadores devem realizar uma aposta com suas fichas. O programa deve apresentar um botão para realizar a aposta, o jogador deve ter fichas suficientes para realizar a aposta, caso não tenha deve ser declarado como eliminado. Após as apostas iniciais a última carta do dealer é virada e caso não haja vencedores (ver regras do jogo), cada jogador terá um turno e dentro deste poderá realizar quatro movimentos (RF05, RF06, RF07, RF08), para cada um destes requisitos o programa deve apresentar um botão correspondente. Com exceção do RF05, o jogador deverá realizar apenas um movimento por turno, e após ser feito passa a vez para o próximo jogador.

RF05: Receber mais uma carta: O jogador pode clicar no botão quantas vezes achar necessário caso não tenha somado 21 ou mais pontos. Caso o jogador não vença e nem ultrapasse 21 pontos, poderá clicar no botão de manter as cartas (RF06).

RF06: Manter cartas: Manter as cartas e a aposta anterior significa que o jogador não receberá nenhuma carta nem aumentará a aposta, e o turno passa para o próximo jogador. Para realizar esta ação basta clicar uma vez no botão e o turno passa para o próximo jogador.

RF07: Dobrar aposta: Se o jogador clicar neste botão a aposta é dobrada de valor e o jogador recebe mais uma carta e passa a vez. Este lance só pode ser feito se o jogador possuir 9, 10 ou 11 pontos.

RF08: Desistir da rodada: O jogador pode desistir do jogo antes de qualquer ação, e recupera metade da aposta. O programa deve receber notificação do PyNetgamesserverProxy informando a desistência aos demais jogadores com uma mensagem na interface. Se houver menos do que 2 jogadores o programa encerra, caso contrário o jogador desistente é retirado da ordem de jogadas, suas cartas e fichas são retiradas da mesa.

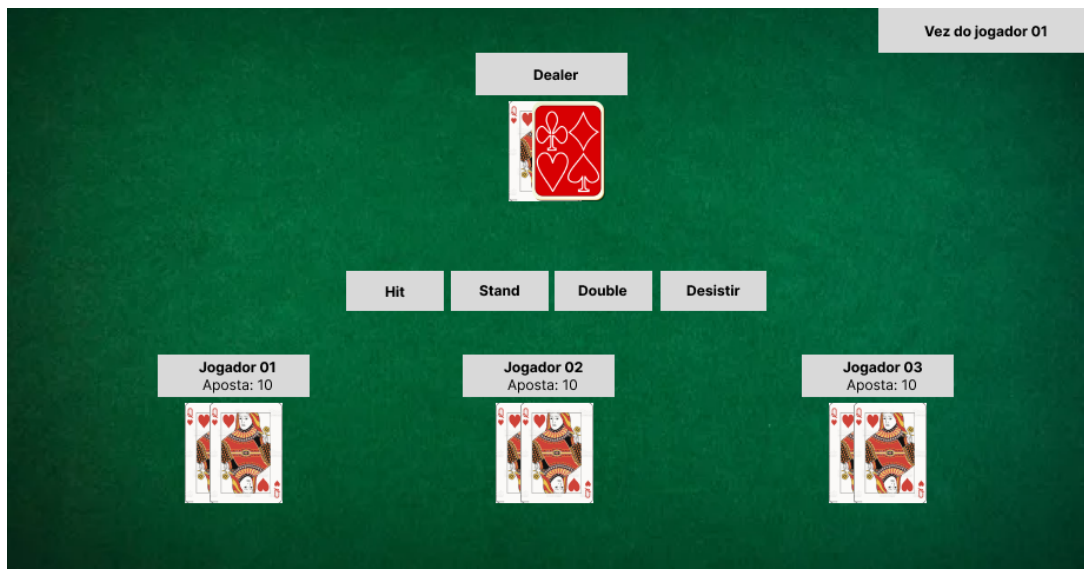
RF09: Desconectar: O jogador deve poder desconectar do jogo antes de iniciar uma partida, ou depois da partida finalizada.

3.2 Requisitos Não Funcionais:

RNF01 - Tecnologia de interface gráfica para usuário: A interface gráfica deve ser baseada em TKinter;

RNF02 - Suporte para a especificação de projeto: a especificação de projeto deve ser produzida com a ferramenta Visual Paradigm;

RNF03 - Interface do programa: A interface do programa será produzida conforme o esboço da imagem abaixo.



Apêndice: Regras do jogo BlackJack

O objetivo do jogo é ganhar do dealer, o jogador tem que conseguir uma mão mais alta do que a mão do dealer, mas que não ultrapasse o valor total de 21.

Uma rodada do blackjack começa com cada jogador colocando uma aposta. Então o dealer dará a cada jogador e a ele mesmo duas cartas. As cartas do jogador são colocadas de face para cima. Uma carta do dealer é de face para cima (ascendente) e a outra de cara para baixo (a carta do furo). Se o dealer tiver um dez ou um Ás na carta ascendente é possível ele ter um blackjack. Caso o dealer tenha um blackjack todas as mãos dos jogadores perderão, exceto contra outro blackjack. Após dar as cartas é verificado se o dealer possui o blackjack. Se sim, são recolhidas todas as apostas, perdendo imediatamente, exceto se o jogador também possuir um blackjack. Depois que se estabeleceu que o dealer não tem um blackjack o jogador por sua vez pode jogar suas mãos. Após todos os jogadores realizarem suas jogadas, o dealer jogará sua mão para tentar ganhar da maioria dos jogadores.

As possíveis jogadas a serem realizadas pelos jogadores são:

- Hit: O dealer distribui uma carta mais ao jogador. Se as cartas somarem mais de 21 pontos, automaticamente perde e passa a vez.
- Stand: O jogador fica com as cartas que tiver e passa a vez ao seguinte jogador.

- Surrender: O jogador pode desistir antes de realizar qualquer outra ação. Recupera a metade do que apostou.
- Double: Um jogador pode dobrar a aposta se tiver 9, 10 ou 11 pontos. Se dobrar, o dealer distribuirá uma carta a mais ao jogador e terminará o turno.

Encerramento da partida

O jogo de BlackJack acaba quando todas as mãos dos jogadores foram jogadas e a mão do dealer foi resolvida. O resultado é determinado pelas pontuações finais de cada mão. Se a pontuação da mão do jogador for maior que a do dealer sem ultrapassar 21, o jogador ganha. Se a pontuação do dealer for maior que a do jogador, o jogador perde. Se ambas as mãos tiverem a mesma pontuação, é um empate.

Após o término da rodada, as cartas são recolhidas e uma nova rodada pode começar com as apostas sendo feitas novamente.

Após o término de 5 rodadas é informado um ranking dos jogadores, em ordem do que mais possui fichas para o que menos possui, estabelecendo os ganhadores da partida e o seu fim.