**Lista de Requisitos** Jogo da Forca  **Daniel Coimbra e Pedro José**

**Requisitos Não Funcionais:**

* O jogo deve ser desenvolvido na linguagem Java. **Prioridade 1**
* O software deve ser desenvolvido usando o paradigma orientado a objetos. **Prioridade 1**
* A aplicação fará uso somente do GUI nativo do Java e será offline **Prioridade 1**

**Requisitos Funcionais:**

* Entrada de Letras **Prioridade 1**
* Entrada de palavras para a lista do jogo **Prioridade 2**
* Mostrador das letras já verificadas **Prioridade 2**
* Mostrador de vidas do bonequinho da forca **Prioridade 2**
* Lista de palavras **Prioridade 2**
* Mostrador de erros **Prioridade 3**
* Botão para dicas **Prioridade 4**
* Player score **Prioridade 4**
* Hall Of Fame **Prioridade 5**
* Créditos **Prioridade 5**

**Classes:**

* **Jogo**

**Atributos:**

lista\_palavras\_chave;

palavra\_da\_vez;

mostrador\_de\_letras;

mostrador\_de\_letras\_erradas,

lista\_palavras\_disponiveis,

jogador\_da\_vez,

hall\_da\_fama,

Menu\_inicial,

Forca,

Hall\_da\_fama,

Game\_over,

Tela\_creditos,

Regras

**Métodos:**

ir\_para\_menu\_inicial() ,

jogar(),

fechar(),

restart(),

botao\_dica(),

erro(),

acerto(),

ganhou\_rodada(),

zerou(),

perdeu(),

add\_palavra(),

remover\_palavra\_usada(),

get\_palavra\_da\_vez(),

get\_HDF(),

calcular\_score(),

main().

* **Jogador**

**Atributos:**

player\_name,

player\_score

**Métodos:**

registrar(),

play(),

hall\_of\_fame(),

get\_name

* **Tela**

**Atributos:**

gui

**Métodos:**

botao\_sair(),

botao\_menu(),

* **Forca**

**Atributos:**

gui

**Métodos:**

botao\_letra\_A(),

botao\_letra…(),

botao\_letra \_Z();

botao\_dica();

* **Menu\_iniciar**

**Atributos:**

gui

**Métodos:**

botao\_jogar();

botao\_hdf();

* **Game\_over**

**Atributos:**

gui

**Métodos:**

* **Creditos:**

**Atributos:**

gui

**Métodos:**

* **Hall\_da\_fama**

**Atributos:**

gui

**Métodos:**

* **Regras**

**Atributos:**

gui

**Métodos:**