

The original game of
connect

ways
to play

1. Original
2. PopOut
3. Pop 10

Kids

AGE
EDAD
6+



Requisitos:

Tela Inicial:

O Jogo iniciara com uma tela inicial e um menu aonde será exibido duas opções:

- 1) Jogar
- 2) Regras

Regras:

1. **Objetivo:** O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a alinhar quatro de suas próprias peças da mesma cor em uma linha, seja na vertical, horizontal ou diagonal.
2. **Tabuleiro:** O jogo é jogado em um tabuleiro retangular vertical composto por 7 colunas e 6 linhas.
3. **Peças:** Há dois tipos de peças, representadas por "X" e "O". O jogador1 possui a peça X e começa a partida.
4. **Alternância de Jogadas:** Os jogadores alternam a escolha de uma coluna na qual desejam inserir uma peça. Cada jogador tem a vez de soltar uma peça no topo da coluna escolhida.
5. **Gravidade:** Quando uma peça é inserida em uma coluna, ela cai para o espaço vazio mais baixo naquela coluna devido à gravidade.
6. **Vitória:** O jogador que alinhar quatro de suas peças em uma linha ganha o jogo. A linha pode ser vertical, horizontal ou diagonal.
7. **Empate:** Se todas as colunas estiverem cheias, e nenhum jogador tiver conseguido alinhar quatro peças em uma linha, o jogo é um empate.
8. **Estratégia:** O jogo envolve estratégia, já que os jogadores devem não apenas tentar criar suas próprias linhas, mas também bloquear o oponente de fazer o mesmo.

Jogadores:

Os jogadores possuem nome, vitórias e partidas jogadas, O Jogador1 começa a partida e possui o a peça X, enquanto o Jogador2 possui a peça O. Os jogadores realizam a ação de escolher em qual fileira jogar sua peça.

Tabuleiro:

O tabuleiro do jogo é uma grade retangular vertical composta por 7 colunas e 6 linhas. Cada espaço na grade é um local onde os jogadores podem colocar suas peças.



Dinâmica:

1. Introdução e Registro de Jogadores:

- O jogo começa com uma mensagem de boas-vindas.
- Pede ao usuário que insira o nome do "Jogador1".
- Verifica se "Jogador1" já existe no registro de jogadores. Se não existir, cria um novo registro para ele.
- Pede ao usuário que insira o nome do "Jogador2".
- Verifica se "Jogador2" já existe no registro de jogadores. Se não existir, cria um novo registro para ele.

2. Início do Jogo:

- O tabuleiro do "Lig4" é exibido na tela.
- "Jogador1" é designado com a peça "X", e "Jogador2" é designado com a peça "O".

3. Fluxo do Jogo:

- Os jogadores alternam suas jogadas.
- O jogo solicita que o jogador da vez escolha uma coluna onde deseja inserir sua peça.
- Verifica se a coluna escolhida está disponível para jogar. Se não estiver (por exemplo, se a coluna estiver cheia), o jogador deve escolher outra coluna.
- A peça do jogador é colocada na coluna escolhida e cai para o espaço vazio mais baixo naquela coluna.
- Após cada jogada, o tabuleiro é atualizado e exibido na tela.

4. Verificação de Vitória:

- Após cada jogada, o jogo verifica se o jogador da vez conseguiu uma vitória.
- A vitória pode ocorrer na vertical, horizontal ou diagonal com quatro peças da mesma cor em linha.

5. Final do Jogo:

- Se um jogador conseguir quatro peças em linha, o jogo exibirá uma mensagem de vitória para esse jogador e encerrará a partida.
- Se todas as colunas estiverem cheias e ninguém vencer, o jogo será declarado como um empate.

6. Estatísticas :

- Após o término de uma partida, o jogo exibirá as estatísticas dos dois jogadores

7. Replay .:

- Os jogadores podem optar por jogar novamente, e o tabuleiro é resetado.

Banco de dados:

O jogo possuirá um banco de dados que armazenará as estatísticas dos jogadores.

Lista de Substantivos e Verbos

Substantivos	Atribuição
Game	Classe
Board	Classe
Player	Classe
Menu	Verbalizado
Pieces	Imagens
Name(Player)	Atributo de Player
Matchs(Player)	Atributo de Player
Symbol(Player)	Atributo de Player
Wins(Player)	Atributo de Player
Array(Board)	Atributo de Board

Verbos	Atribuição
Login	Membro
Start the game	Membro
Start the board	Membro
Verifiy empty place	Membro
Play	Membro
Verify victory	Membro
Add victory	Membro
Add Match	Membro
Show Menu	Membro
Show Rules	Membro
Show Wins and Matchs	Membro
Show Game	Membro

Diagrama de Classes

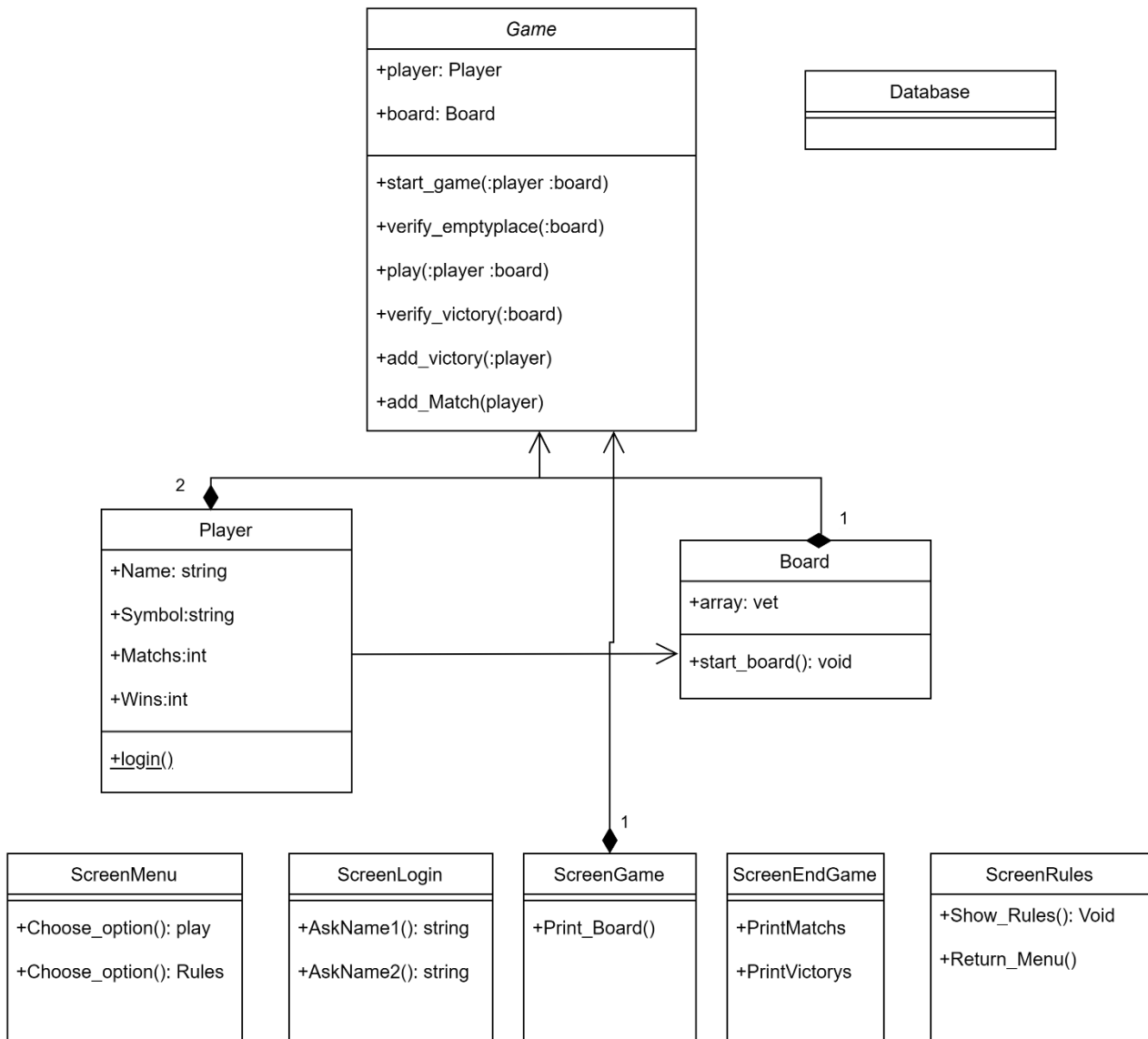
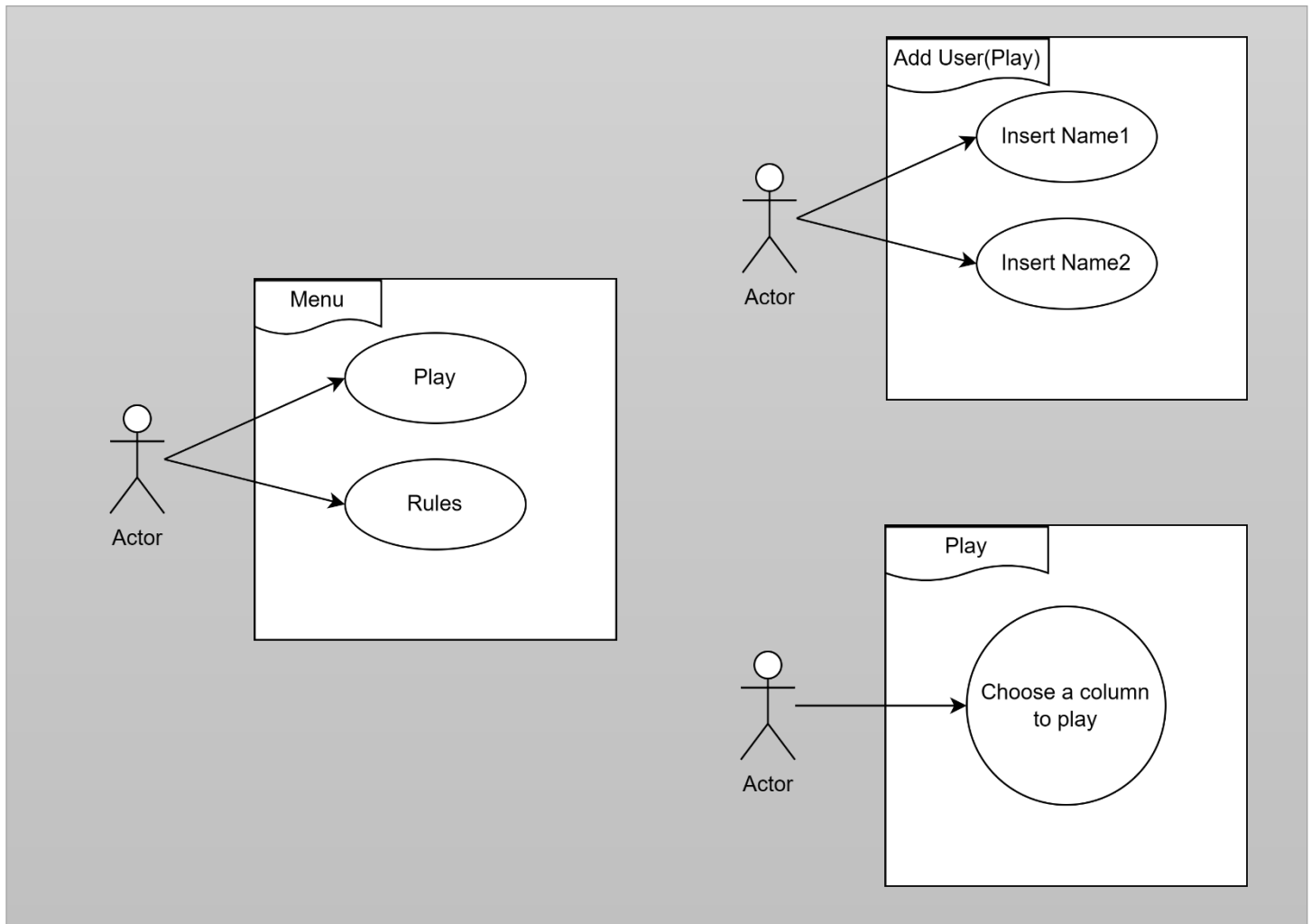


Diagrama de Casos de uso



Os diagramas acima demonstram as utilidades de cada tela do jogo. Na tela inicial, temos um menu com as opções de (1) Jogar, (2) Ver as regras. Ao clicar na opção jogar primeiro o usuário é redirecionado para uma tela aonde ele irá digitar o nome do Jogador1 e do Jogador2. Após isso terá a tela do jogo, aonde o usuário realizará a ação de escolher em qual fileira ele irá jogar.