

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA
Disciplina: Engenharia de Software I

SOFTWARE JOGO DA VELHA
Orientado pelo professor Jucimar Jr.

Equipe: Diego Barros
Helder Cunha
João Guilherme

Mat: 0725080010
Mat: 0725080017
Mat: 0725080140

Manaus
Novembro/2010

Jogo da Velha – HDJ

Requisitos Funcionais

- O software deve ter um módulo de entrar no jogo.
- O software deve permitir o jogador iniciar um jogo.
- O software deve permitir 2 jogadores jogarem 1 contra o outro.
- O software deve permitir o jogador jogar contra o oponente robô (jogador-robô).
- O software deve permitir o jogador escolher o nível do jogo (jogador-robô).
- O software deve ter 3 níveis de dificuldade quando o jogo for (jogador-robô).
- O software deve permitir o jogador escolher entre os três níveis de dificuldade, quando o jogo for (jogador-robô), no qual os níveis são: fácil, médio e difícil.
- O software deve permitir o jogador desistir no meio da partida contra o oponente robô.
- O software deve iniciar uma nova partida ao final da partida atual.
- O software deve permitir o usuário encerrar a partida.
- O software deve permitir ao usuário sair do jogo.

Requisitos não Funcionais

- O software deve ser multiplataforma.
- O software deve ter ambiente de interface linha de comando.
- O software deve ter ambiente interface gráfica.
- O software deve ter seus modelos de caso de uso em Umbrello.
- O software deve ter seu processo desenvolvido no UEAno.
- O software deve ter controle de versão no GitHub.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES DO SOFTWARE JOGO DA VELHA

WHEN	WHAT	WHY	WHERE	WHO	HOW
22/11/2010	Elaboração do cronograma	Atividades realizadas ao longo do projeto.	Lab A25 – EST/UEA	Diego, Helder e João	OpenOffice
22/11/2010	UC1	Use Case Iniciar Jogo – Permitir ao usuário iniciar o jogo.	Lab A25 – EST/UEA	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
23/11/2010	UC2	Use Case Selecionar Interface - Permitir ao usuário escolher a interface texto ou gráfico.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
23/11/2010	UC3	Use Case Selecionar oponente Humano - Permitir ao usuário escolher o oponente humano.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
24/11/2010	UC4	Use Case Selecionar oponente Robô - Permitir ao usuário escolher o oponente robô.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
24/11/2010	UC5	Use Case Escolher Nível - Permitir ao usuário escolher o nível do jogo quando o oponente robô estiver selecionado.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
25/11/2010	UC6	Use Case Iniciar Partida – Permitir ao usuário iniciar uma partida.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
26/11/2010	UC7	Use Case Jogar – Permitir ao usuário jogar uma partida.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
26/11/2010	UC8	Use Case Sair do Jogo – Permitir ao usuário sair do jogo.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
29/11/2010	Últimos Ajustes	Realizar os últimos ajustes para a entrega.	livre	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse
30/11/10	Entrega	Entrega do Software ao professor.	Sala A20	Diego, Helder e João	OpenOffice, Umbrello e Eclipse