

User stories

(Duarte Inácio 62397)

1. Eu, como jogador de FreeCol, quero que o jogo implemente medidas de segurança na camada IP ao conectar-me a um servidor e que seja mais fácil de correr o modo multiplayer, para garantir a proteção das minhas informações pessoais e proporcionar uma experiência de jogo mais segura.

Description User Story 1: Para participar num jogo multiplayer, os jogadores têm de se conectar diretamente aos endereços

de IP dos outros jogadores, o que representa um risco de segurança significativo, pois os IPs podem ser recolhidos e

explorados por pessoas mal-intencionadas para recolher informações pessoais e potenciais ataques. Para além disso,

o modo multiplayer é bastante confuso de correr.

(Tiago Santos 63390)

2. Eu, como jogador de FreeCol, quero ter movimentos de câmara e de unidades (tropas, colonos, ...) mais fáceis de utilizar e diferenciar, para mover com facilidade e não ocorrerem movimentos acidentais.

Description User Story 2: O movimento da câmara de visão do jogador é complicado de diferenciar do movimento das unidades, pelo que

ocorrem movimentos de unidades acidentalmente. A visão de jogador poderia ser feita com o arrastar do mouse. Para além disso,

(Tiago Santos 63390)

3. Como jogador de FreeCol, quero centrar o mapa diretamente nas unidades que tenho disponíveis, para não ter de as procurar manualmente no mapa.

Description User Story 3: Depois de navegar pelo mapa, tem de se procurar manualmente a unidade que se quer usar. Deveria haver a possibilidade de ir diretamente às tropas pretendidas,

com um clique de um botão (em vez de ter de procurar pelo mapa).

(Rafael Tavares 60608)

4. Como jogador competitivo, quero uma tabela classificativa que acompanhe as pontuações/estatísticas dos jogadores.

Description User Story 4: Ao jogar, acho útil a presença de uma tabela classificativa que acompanhe as pontuações/estatísticas de cada participante tanto em jogos singleplayer como em jogos multiplayer, permitindo-me comparar o meu desempenho com o de outros.