**Projeto *Choice Poker***

**Especificação de Requisitos de Software**

**Versão 1.1**

**22/05/2019**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Autor(es)** | **Data** | **Ação** |
| 1.0 | Arthur Machado Capaverde  Eduardo Dias Gutterres | 14/04/2019 | Estabelecimento de requisitos |
| 1.1 | Arthur Machado Capaverde  Eduardo Dias Gutterres | 22/05/2019 | Adição de título aos requisitos |
| 1.2 | Arthur Machado Capaverde  Eduardo Dias Gutterres | 02/07/2019 | Mudanças das especificações para refletir o produto final |

**Conteúdo:**

**1.Introdução;**

**2.Visão Geral;**

**3.Requisitos de software.**

**1.Introdução**

**Objetivo:**

Desenvolvimento de um programa que suporte partidas entre dois usuários do jogo *Choice Poker.*

**Referências:**

A hierarquia e o nome dos possíveis conjuntos de cartas que formam a *mão* do jogador estão disponíveis em **<**https://www.pokerstars.com/br/poker/games/rules/hand-rankings/?no\_redirect=1> (Neste projeto será utilizada a classificação de mão de poker tradicional ‘*High*’).

**Regras:**

Todo jogo começa com cada jogador com 100 fichas. No começo de toda rodada cada jogador recebe 5 cartas. Os jogadores então escolhem até duas cartas para descartarem e recebem cartas novas do baralho, as cartas descartadas de ambos os jogares ficaram a mostra na mesa. Ao receber suas cartas novas, começam as apostas, cada jogador toma turnos apostando fichas, o jogador que não quiser mais apostar faz um *check,* para mostrar que foram finalizadas as apostas. O jogador que tiver apostado o maior número de fichas tem a *choice*, o direito de escolha. Este direito permite que o jogador escolha se a mão vencedora será a mais fraca ou a mais forte. O jogador vencedor ganha as fichas apostadas pelo oponente e, em seguida, começa uma nova rodada.

**2.Visão Geral**

**Arquitetura do programa:**

Programa orientado a objetos, distribuído com base no modelo cliente-servidor.

**Premissas de desenvolvimento:**

* O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional;
* O programa deve ser implementado em Java, devendo executar em qualquer plataforma que disponha da máquina virtual Java;
* A modelagem do projeto deve ser baseada em UML 2;
* O programa deve executar distribuído, com suporte para aplicações distribuídas *NetGamesNRT*.

**3.Requisitos de Software**

**3.1. Requisitos Funcionais**

1 – **Receber cartas:** O software deve fornecer 5 cartas aleatórias do baralho para cada jogador;

2 –**Troca:** O software deve permitir que após a distribuição das cartas os jogadores possam trocar nenhuma, uma ou duas das cartas recebidas por novas cartas;

3 – **Aposta:** O software deve permitir a aposta de fichas;

4 – **Escolha:** O programa deve mostrar uma janela com dois botões (mão mais forte/mão mais fraca) para que o jogador com a maior aposta escolha a condição de vitória;

5 – **Atualizar fichas:** O programa deve atualizar a quantidade de fichas de cada jogador conforme o resultado da rodada.

6 – **Guia:** O programa deve dispor de um botão (guia) que ao ser pressionado demonstra a hierarquia de mãos possíveis, para referência dos jogadores.

7 – **Iniciar:** Ao clicar no botão (iniciar partida) ambos os jogadores serão conectados e quem fará suas ações primeiro será aquele que clicou no botão iniciar partida, e então será o jogador que perdeu na próxima rodada, e assim sucessivamente;

**3.2. Requisitos Não-Funcionais**

1 – **Implementação:** O sistema deve ser implementado em Java;

2 – **IDE:** A IDE utilizada será o NetBeans;

3 – **Netgames:** O sistema deve se conectar à plataforma NetGames;

4 – **Execução:** O sistema deve ser executável em qualquer computador com máquina virtual Java;

5 – **Sistema de turnos:** O sistema deve ser implementado com sistema de turnos, onde um jogador realiza sua jogada de cada vez;

6 – **Fichas:** O software deve mostrar na interface a quantidade de fichas atuais de cada jogador e a quantidade de fichas apostadas.

7 – **Baralho:** O baralho implementado deve ter somente 52 cartas únicas.

8 – **Interface:** A interface deve mostrar para cada jogador somente suas próprias cartas e mostrar as cartas do adversário viradas para baixo.

9 – **Cartas visíveis:** As cartas descartadas de ambos jogadores devem se manter visíveis para todos durante toda a rodada.