

Fernando Tancini

Júlia Rocha

Suemy Inagaki

Especificação de Requisitos do *Software* Gamão

Rio de Janeiro

2019, versão 1.0

Fernando Tancini

Júlia Rocha

Suemy Inagaki

Especificação de Requisitos do *Software* Gamão

Especificação de requisitos do *software* Gamão desenvolvido pelo grupo na disciplina INF1301

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Programação Modular

Rio de Janeiro

2019, versão 1.0

Sumário

	Histórico de Revisões	3
1	INTRODUÇÃO	5
1.1	Propósito	5
1.2	Escopo	5
1.3	Público Alvo	5
1.4	Organização do Documento	5
2	VISÃO GERAL DO SISTEMA	7
2.1	Características dos Usuários	7
2.2	Restrições	7
2.3	Requisitos Funcionais	7
2.4	Requisitos Não-Funcionais	8
2.5	Requisitos de Interface	8
3	REQUISITOS DE DOCUMENTAÇÃO	9
4	GLOSSÁRIO	11

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
22/Abril/2019	1.0	Início da inclusão de requisitos funcionais	Suemy Inagaki

1 Introdução

1.1 Propósito

Este documento especifica os requisitos contemplados pelo jogo de Gamão, fornecendo todas as informações necessárias para o projeto, *software* e testes.

1.2 Escopo

O documento descreve os casos de uso do Gamão, que permite que dois jogadores realizem várias partidas, um contra o outro, em um único computador, de forma que os resultados ao longo de um mesmo jogo serão salvos em um arquivo que poderá ser visualizado antes da finalização do jogo.

1.3 Público Alvo

INCLUIR PÚBLICO ALVO

1.4 Organização do Documento

ESCREVER ESSA SEÇÃO DEPOIS

2 Visão Geral do Sistema

2.1 Características dos Usuários

O Gamão será utilizado por dois perfis de usuário, os *jogadores*, que terão permissão para rolar os dados, mover as peças e visualizar os resultados das partidas jogadas.

2.2 Restrições

- No início de cada jogo devem ser cadastrados exatamente dois jogadores

2.3 Requisitos Funcionais

- R1** Identificar os jogadores: Os usuários deverão inserir, cada um, um nome no início de um jogo, antes de começarem alguma partida. De modo que o programa possa armazenar os resultados de cada partida em um arquivo.
- R2** O programa deve permitir que os jogadores sejam capazes de iniciar uma partida.
- R3** O programa deve escolher, aleatoriamente, a cor de cada usuário no início de cada partida.
- R4** Decidir quem começa: no início de cada partida, cada jogador deve rolar o dado e, aquele que obtiver o maior valor no dado, iniciará a partida.
- R5** O programa deve ser capaz de informar de quem é a vez de jogar, do jogador 1, ou do jogador 2.
- R6** No início de cada jogada, o programa deve solicitar que o jogador da vez role o dado.
- R7** O programa deve ser capaz de dizer quantas peças existem em cada casa no tabuleiro.
- R8** O programa deve ser capaz de identificar os possíveis movimentos do jogador da vez em uma jogada, e deve ser capaz de não permitir os movimentos impossíveis, tanto com relação à limitação das peças, quanto em relação à limitação do tabuleiro.
- R9** O programa deve ser capaz de identificar quando uma peça foi "capturada", e ser capaz de alocá-la para a casa correta no tabuleiro (O meio).
- R10** O programa deve ser capaz de contar quantas peças de cada jogador já saíram do tabuleiro.

- R11** O programa deve ser capaz de identificar a vitória de um jogador, ao atingir determinado número na contagem das peças retiradas do tabuleiro.
- R12** Uma partida só poderá ser cancelada com a autorização dos dois jogadores. Nesse caso é considerado empate. Caso um dos jogadores não queira encerrar a partida, a partida deve ser continuada.
- R13** O programa deve permitir que os jogadores encerrem um jogo, desde que todas as partidas estejam encerradas. Não precisa da autorização dos dois jogadores, caso um não queira permanecer no jogo, é suficiente para encerrá-lo.
- R14** O programa deve permitir que os jogadores acessem ao arquivo contendo os resultados das partidas jogadas no jogo, desde que este ainda não esteja encerrado. Após o encerramento do jogo, o arquivo é apagado.

2.4 Requisitos Não-Funcionais

2.5 Requisitos de Interface

3 Requisitos de Documentação

4 Glossário

Jogo Consiste em uma ou mais partidas de gamão entre dois jogadores

Cancelamento É o encerramento de uma partida quando ainda não há um vencedor, ou seja, no meio dela.