

Projeto de jogo de Xadrez

Engenharia de Software II

Equipe

João Pedro Souza
Júlia Falcão
Luis Felipe Freitas
Raphael Leardini
Wallace Baleroni

Escopo do projeto

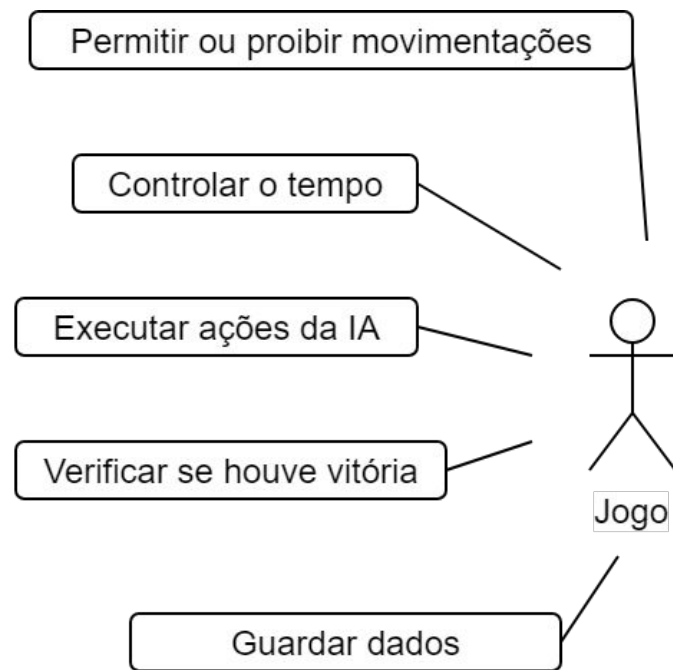
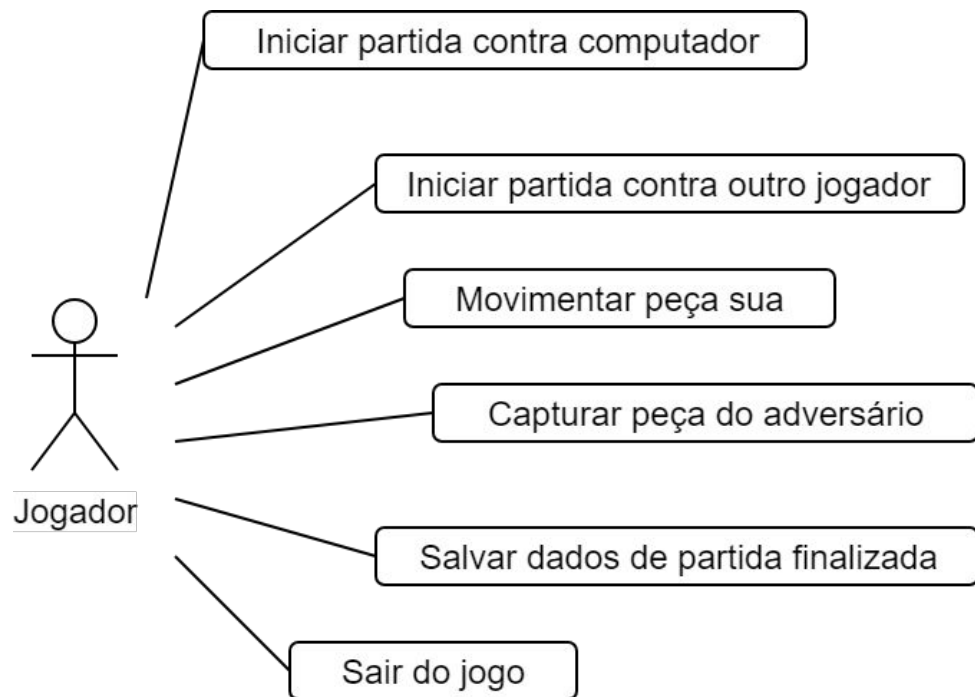
Histórias de usuários

- 1- Como jogador, eu quero iniciar um jogo de Xadrez.
- 2- Como jogador, eu quero escolher se desejo jogar contra o computador ou contra outro jogador presente.
- 3- Como jogador, eu quero movimentar minhas peças.
- 4- Como jogador, eu quero observar os resultados das movimentações de peças.
- 5- Como jogador, eu quero saber de qual dos participantes é a vez de jogar.
- 6- Como jogador, eu quero saber o tempo decorrido da partida.
- 7- Como jogador, eu quero saber quando o jogo terminou e quem venceu.
- 8- Como jogador, eu quero salvar resultados de partidas.
- 9- Como jogador, eu quero ter acesso a um menu onde posso iniciar outra partida ou visualizar resultados.

Escopo do produto

Levantamento de requisitos

- 1- O jogo deve exibir ao jogador a escolha entre jogar contra o computador e contra outro jogador.
- 2- O jogo deve movimentar peças conforme os jogadores desejam, se as regras permitirem.
- 3- O jogo deve ser terminado quando atingir uma condição de vitória.
- 4- Se o jogador estiver jogando contra o computador, o jogo deve gerenciar e executar as jogadas da IA quando for sua vez.
- 5- O jogo deve possuir um menu para que o usuário selecione se deseja iniciar uma partida, visualizar seus resultados salvos, ou sair do jogo.



Sub-escopos

Máquina de Regras

Responsável pelo fluxo do jogo, pelo controle do tabuleiro, pela implementação das regras e a verificação de vitória. Mais tarde será utilizada para regular as funcionalidades da interface e usada pela IA para gerar seus movimentos.

Interface

Responsável pela parte visual do jogo e toda a interação direta com o usuário. Totalmente responsável por aspectos extras como menus e som, mas dependente da máquina de regras durante o progresso do jogo em si.

Inteligência Artificial

Responsável pelo agente que utilizará heurísticas e algoritmos para jogar contra um jogador humano ou contra ele mesmo. Depende diretamente da máquina de regras e é vista pela interface do mesmo modo que um jogador qualquer.

Funcional

Responsável pelo planejamento e organização do projeto, controle e distribuição de tarefas, e pela documentação.

Riscos

Risco	Probabilidade	Impacto	Exposição
Final de período	1	0,75	0,75
Estágios	1	0,4	0,4
Doença	0,8	0,1	0,08
Problema de integração	0,8	0,9	0,72
Desistência de algum membro	0,1	0,5	0,05
Inclusão de um novo membro	0,5	0,2	0,1

Acompanhamento de tarefas: Trello

The screenshot displays a Trello board named "Xadrez - Tarefas" (Chess - Tasks) within a workspace "Grupo de ES2". The board is organized into five columns representing different stages of task completion: "Para fazer" (To do), "Em andamento" (In progress), "Concluído" (Completed), "Não deu nesse sprint" (Did not make it this sprint), and "mudança de arquitetura me forçou a não fazer isso" (Architecture change forced me not to do this). Each column contains task cards with titles, progress bars, and assigned members (JS, LF, RL). The background of the board features a close-up of a hand moving a piece on a chessboard.

Para fazer

- Criar lista de riscos
- Decidir cronograma
- Efeitos de áudio
- Criar esqueleto de Menus
- Alterar sprite de fundo
- Implementar movimentos básicos das peças no tabuleiro

Em andamento

- [Lista] Testes da Máquina de Regras
- [Lista] Máquina de Regras
- Fazer slides pra apresentação 1
- Primeiro levantamento de requisitos
- Decidir heurísticas da IA
- Expandir a EAP

Concluído

- Esqueleto do MinMax
- Criar quadro separado para bugs
- Esqueleto da janela do jogo
- Fazer EAP do projeto

Não deu nesse sprint

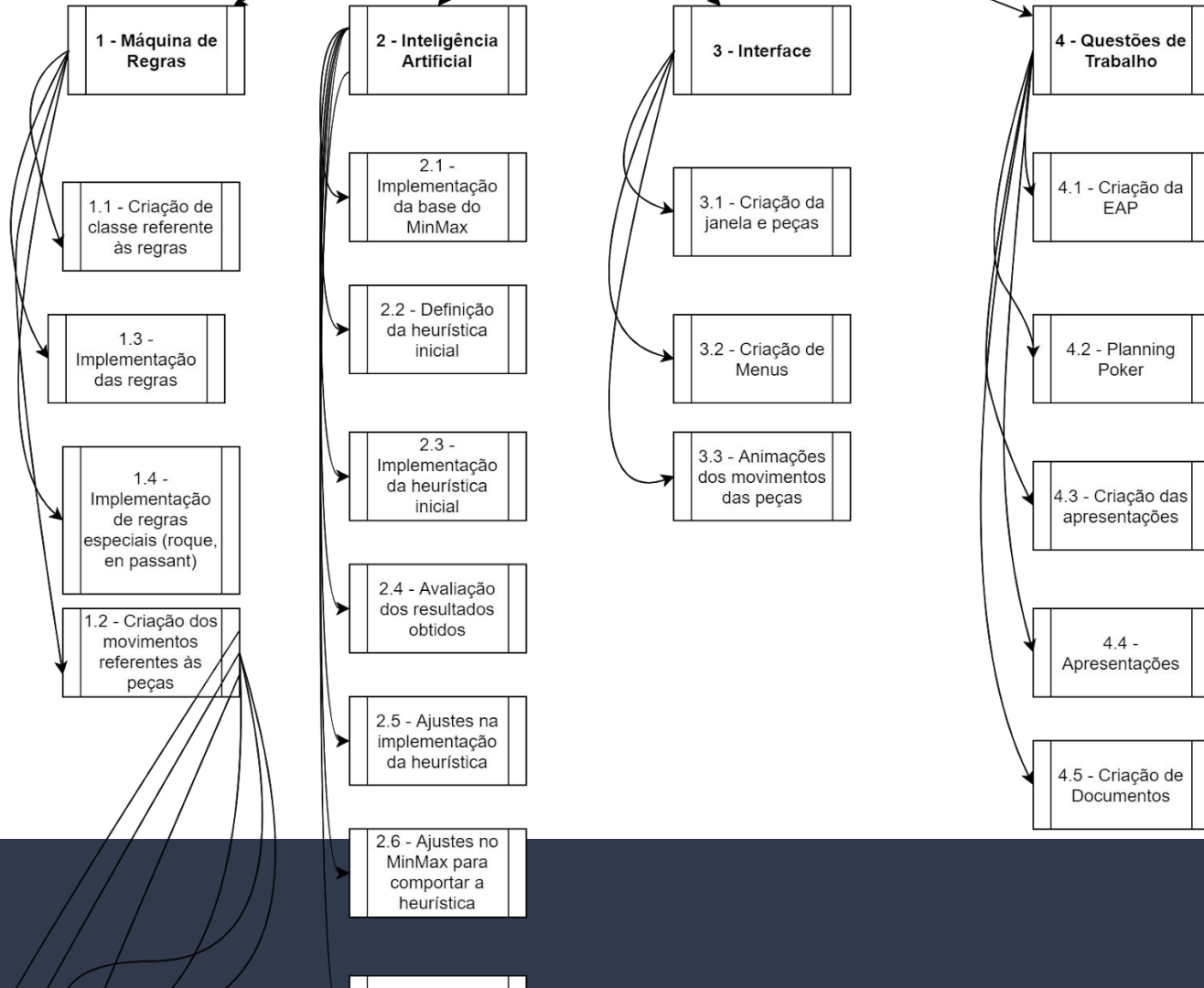
- + Adicionar um cartão

mudança de arquitetura me forçou a não fazer isso

- Implementar métodos para manejo de posição
- + Adicionar outro cartão

+ Adicionar outro cartão

registro e acompanhamento de tarefas, organizadas por escopo e membros responsáveis



Monitoramento e controle

Versionamento de código

- Repositório compartilhado no GitHub.
- Partes do projeto ainda estão separadas em pastas diferentes.
- Cada membro modifica seus arquivos.
- Caso necessário mexer nos arquivos que estão sob responsabilidade de outros membros, conversamos antes, para contingenciar futuros problemas de integração.