

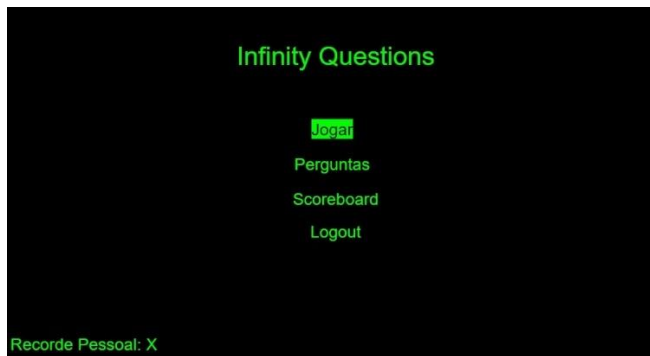
Especificação de Requisitos do Projeto Referente ao Trabalho de Computação 1

Projeto: Jogo Infinity Questions

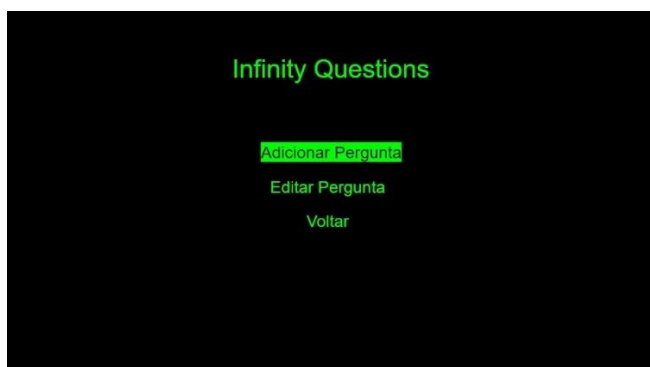
Primeira Parte: Lista de Telas Numeradas



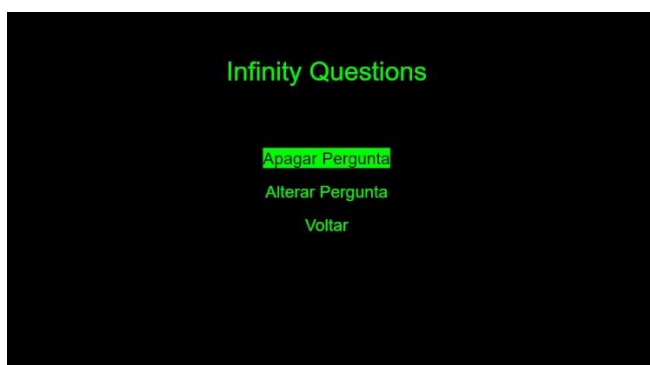
Tela #1



Tela #2



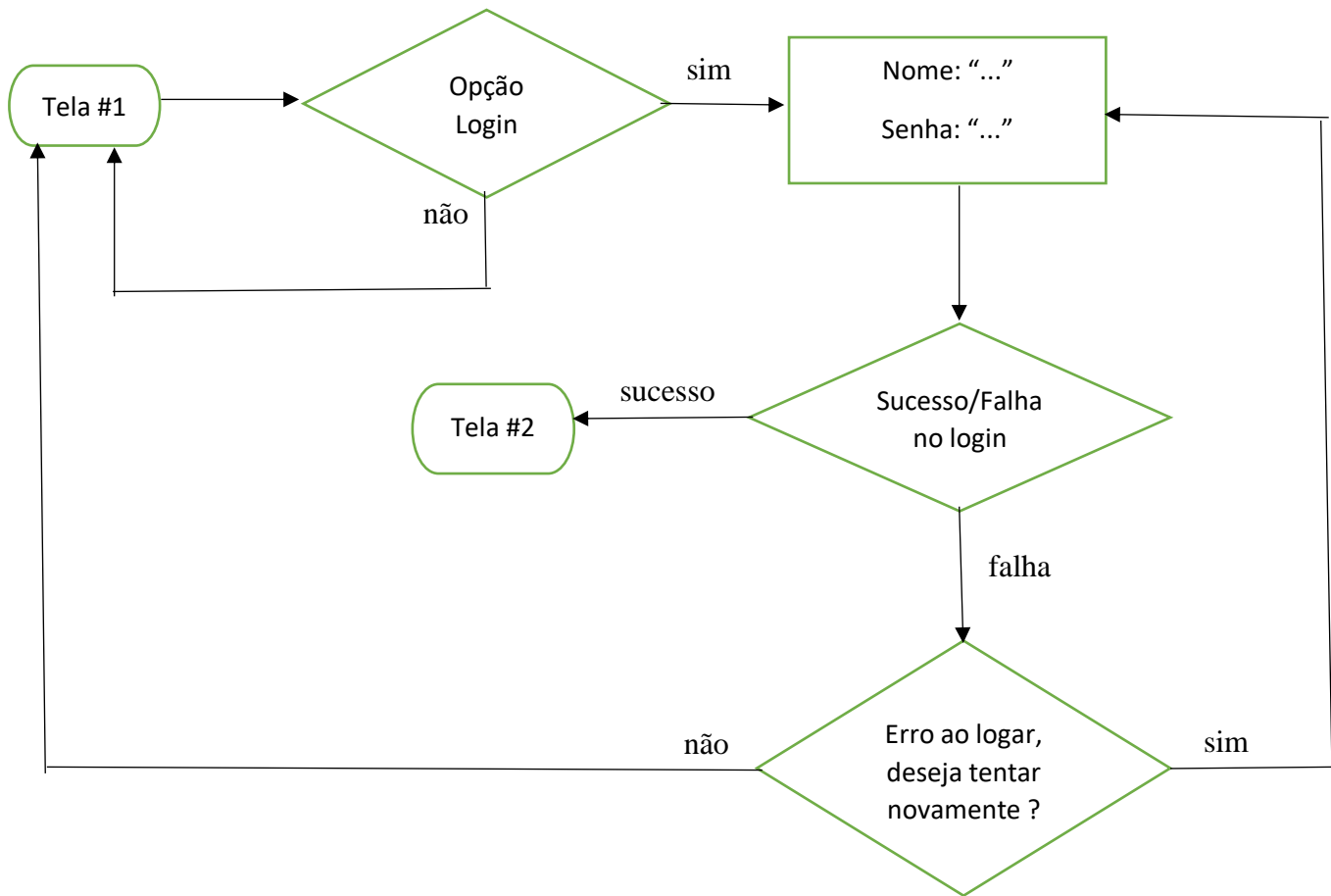
Tela #3



Tela #4

Segunda Parte: Lista de Funcionalidades:

a) Login



O nome de usuário deve conter entre 4 a 20 caracteres

O nome de usuário deve ser único

O nome do usuário é case sensitive

O nome do usuário pode conter qualquer caractere

A senha deve conter entre 4 e 20 caracteres

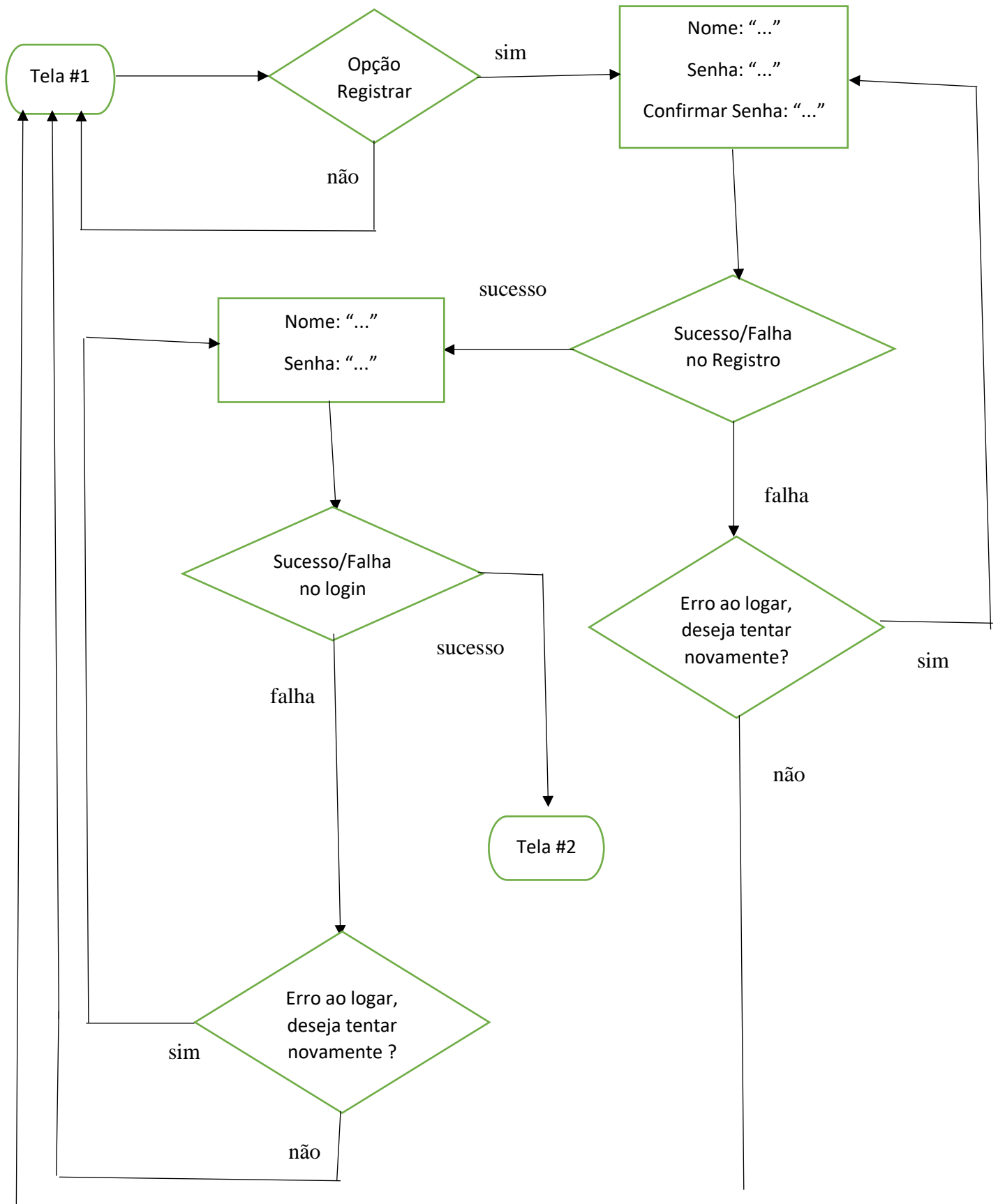
A senha pode conter qualquer caractere

A senha é case sensitive

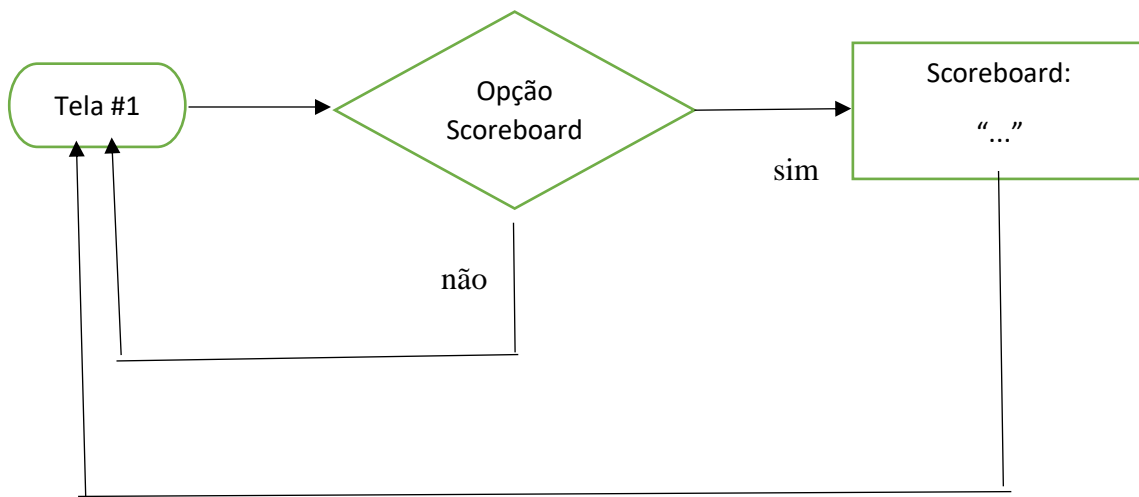
Em caso de 8 tentativas falhas de login, o programa bloqueia por 1 minuto

Para sair dessa tela (e qualquer outra com opção de escrita) o usuário deve digitar /exit

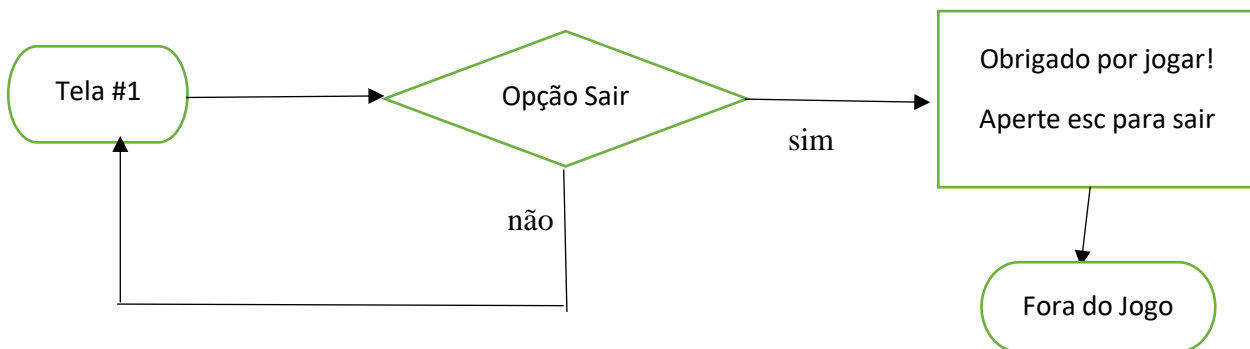
b) Registrar



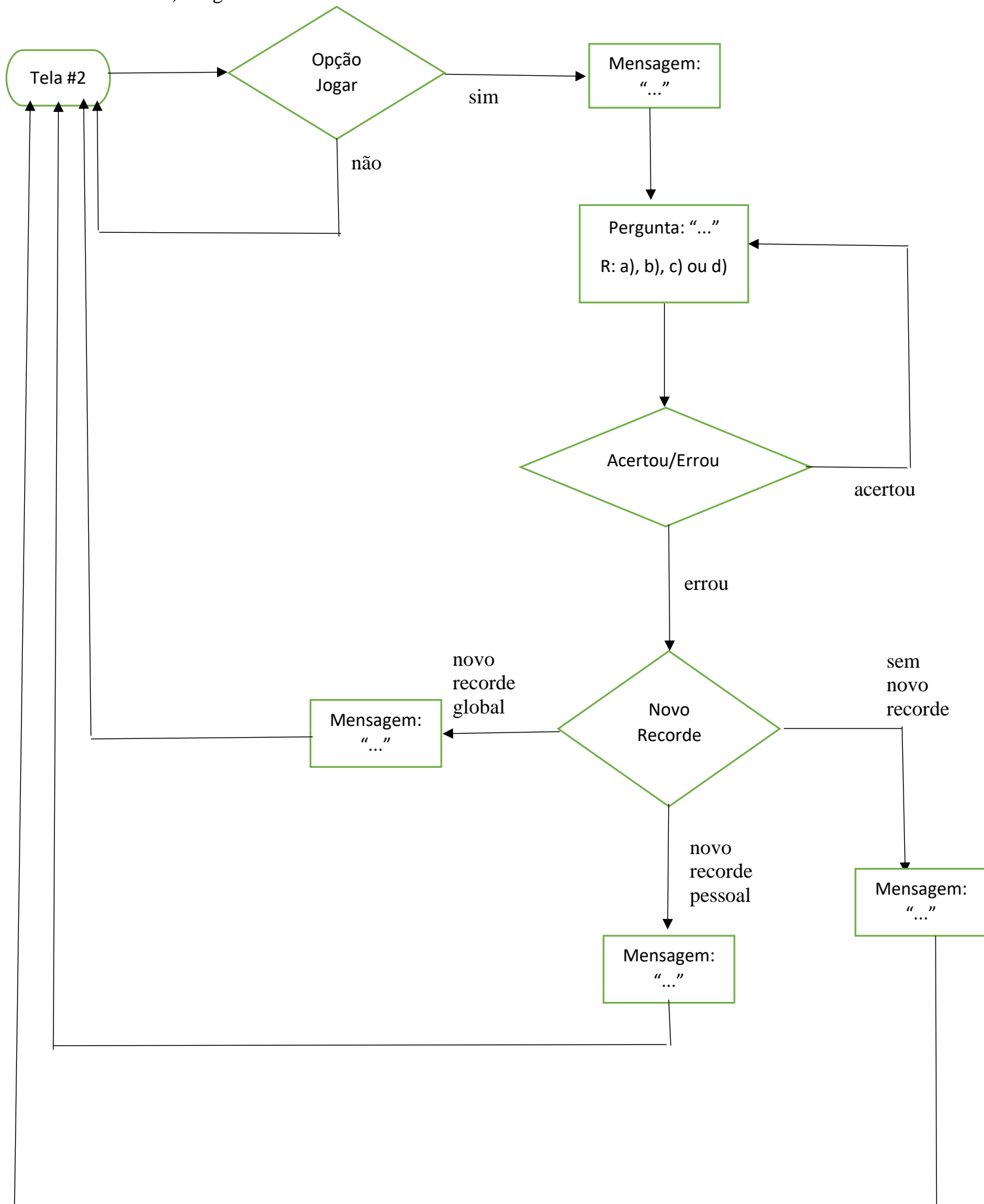
c) Scoreboard da Tela 1



d) Sair

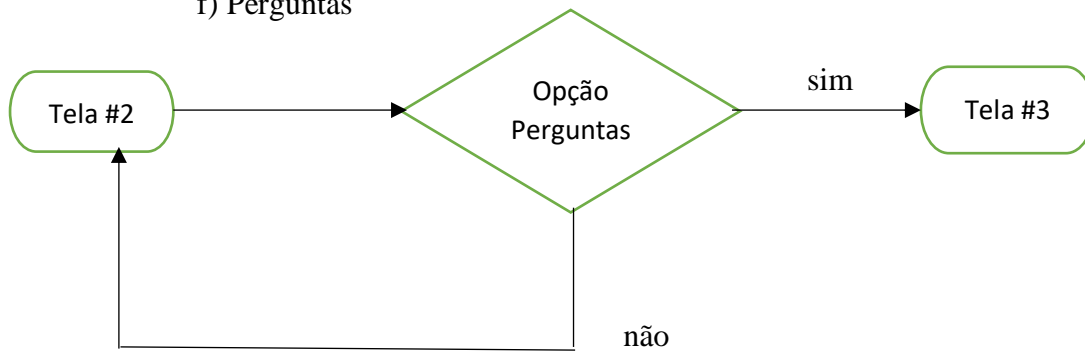


e) Jogar

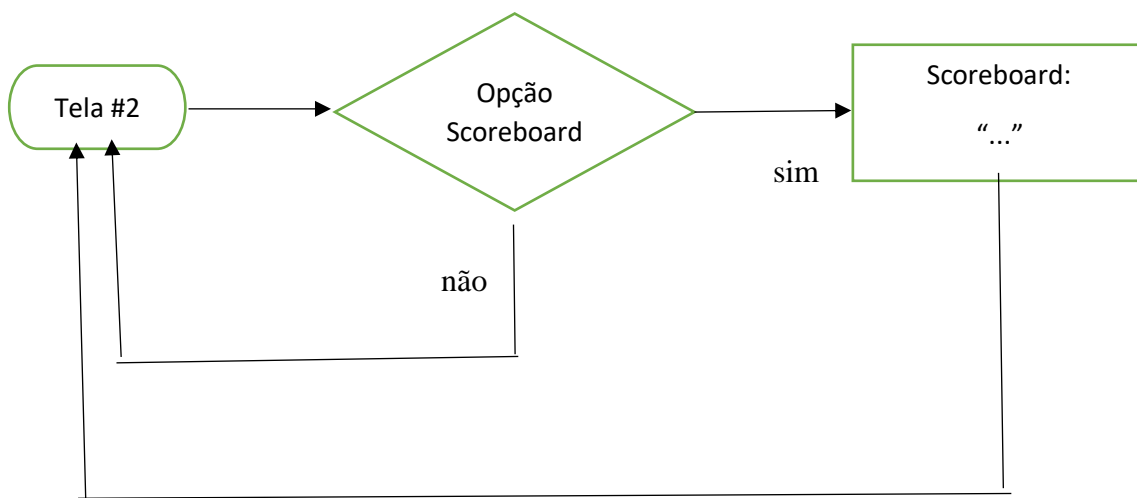


Para responder as perguntas os únicos caracteres disponíveis são 'a', 'b', 'c' e 'd'. Após pressionar uma dessas opções o jogo irá verificar se a resposta está correta. Caso esteja correta, automaticamente será mostrado a próxima pergunta que também deverá ser respondida por esse padrão de teclas. Caso o usuário erre a resposta, o jogo apontará para o fim da partida mostrando se o recorde pessoal ou o recorde global foi batido ou se não se bateu nenhum recorde. As letras não são case sensitive.

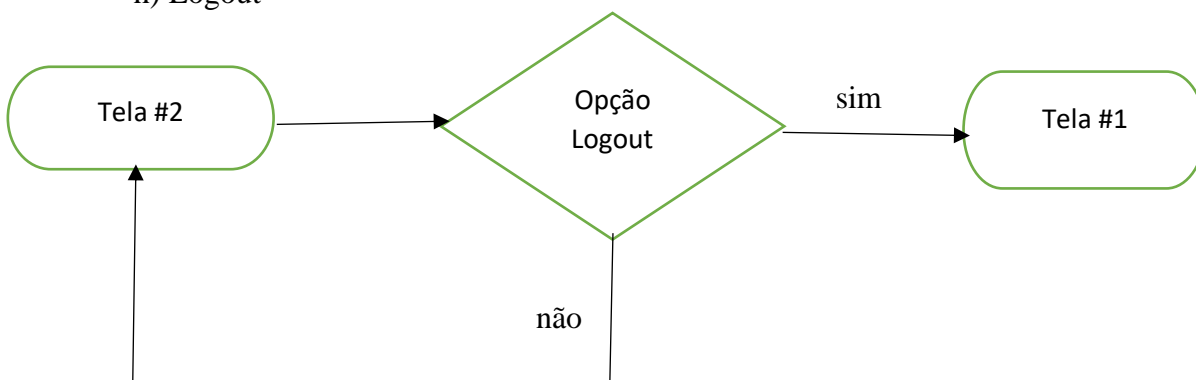
f) Perguntas



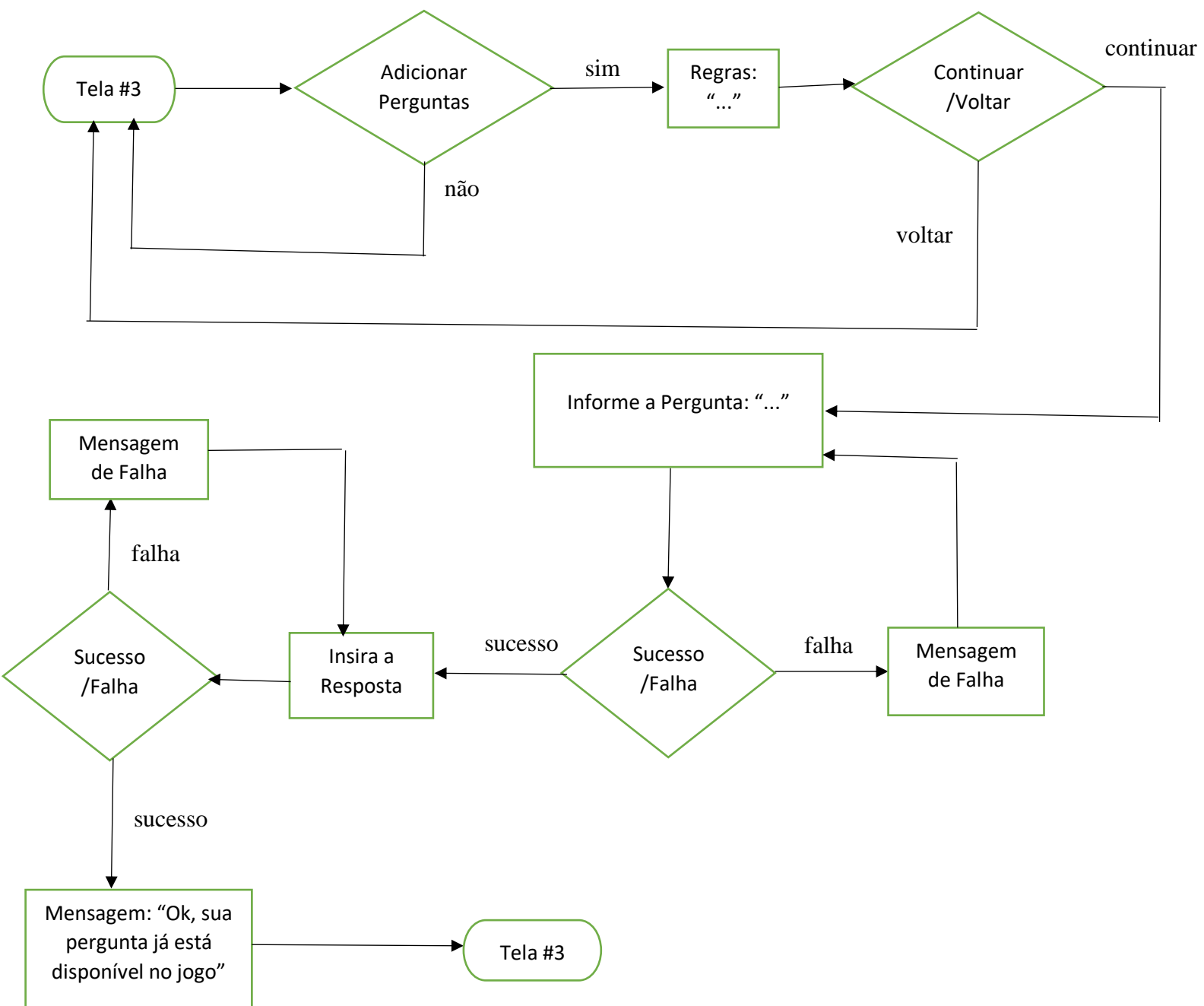
g) Scoreboard da Tela 2



h) Logout



i) Adicionar Pergunta

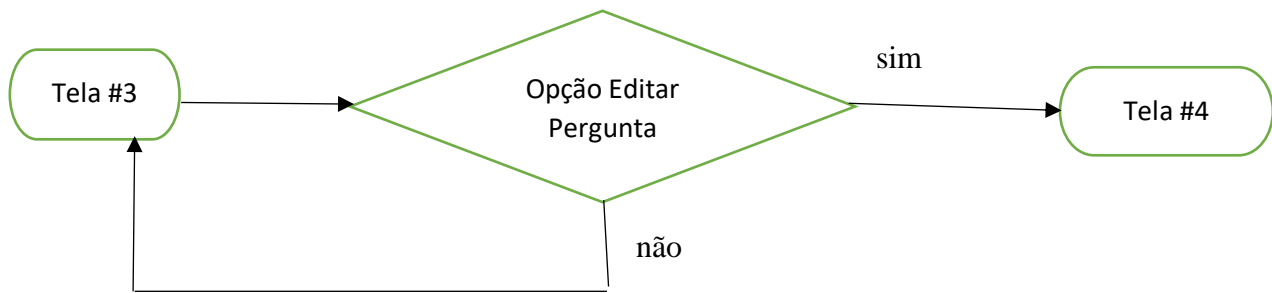


A Pergunta informada deve conter até 100 caracteres

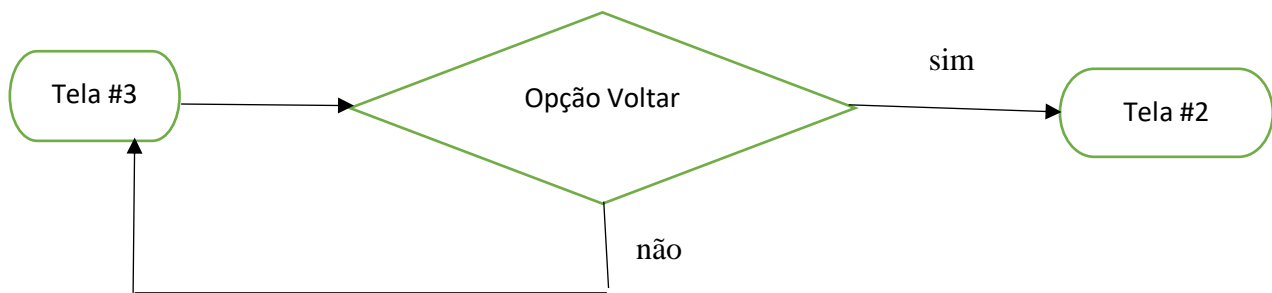
Cada opção informada deve conter até 50 caracteres.

Após digitar cada opção de resposta (50 caracteres máx) o usuário deverá inserir '1' ou '0' para indicar se a resposta é verdadeira (caso '1') ou falsa ('caso '0'). A ordem que o usuário inserir as opções de resposta determinam em qual letra a opção ficará. Primeira, segunda, terceira e quarta opção ficarão nas letras a, b, c, e d respectivamente.

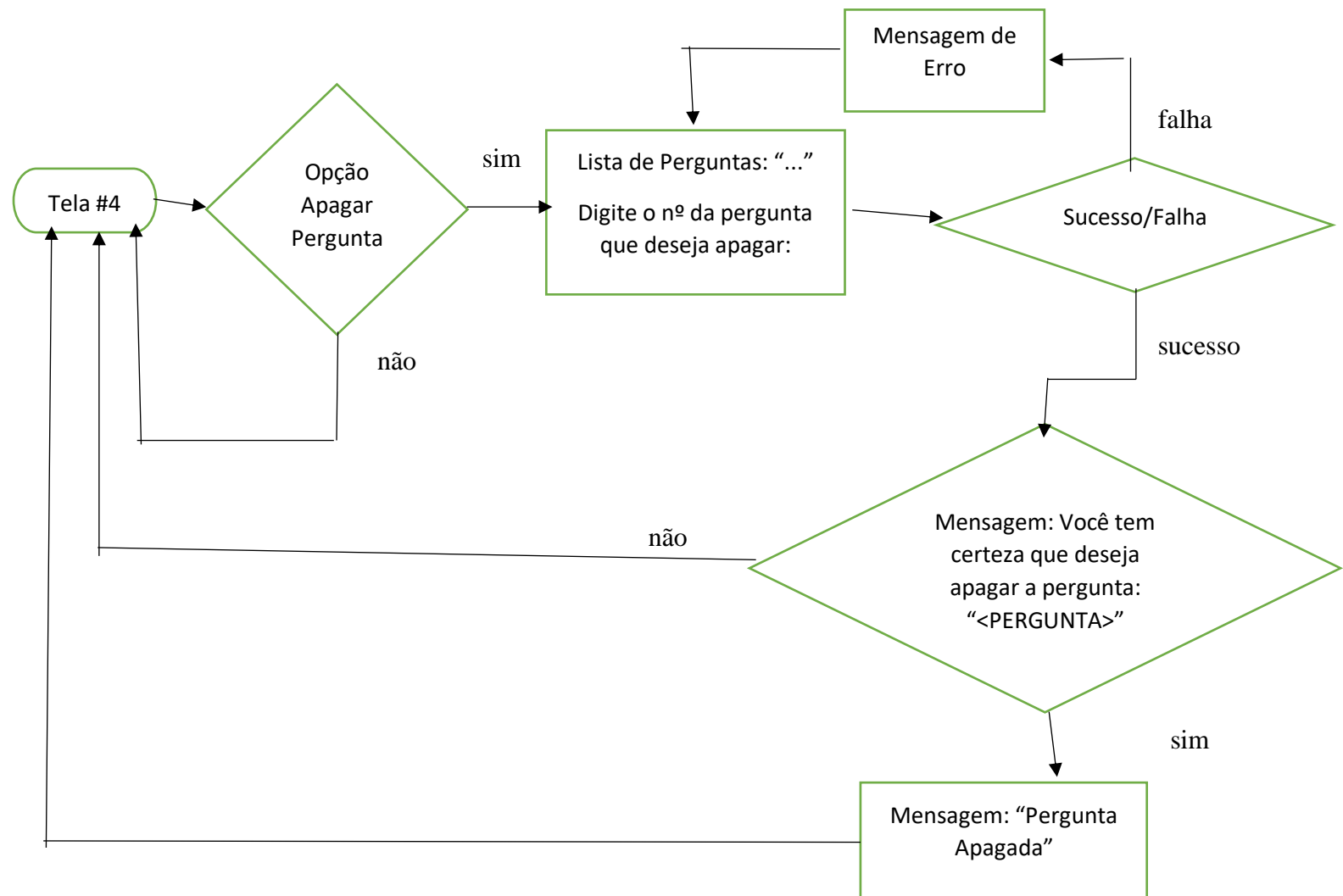
j) Editar Pergunta



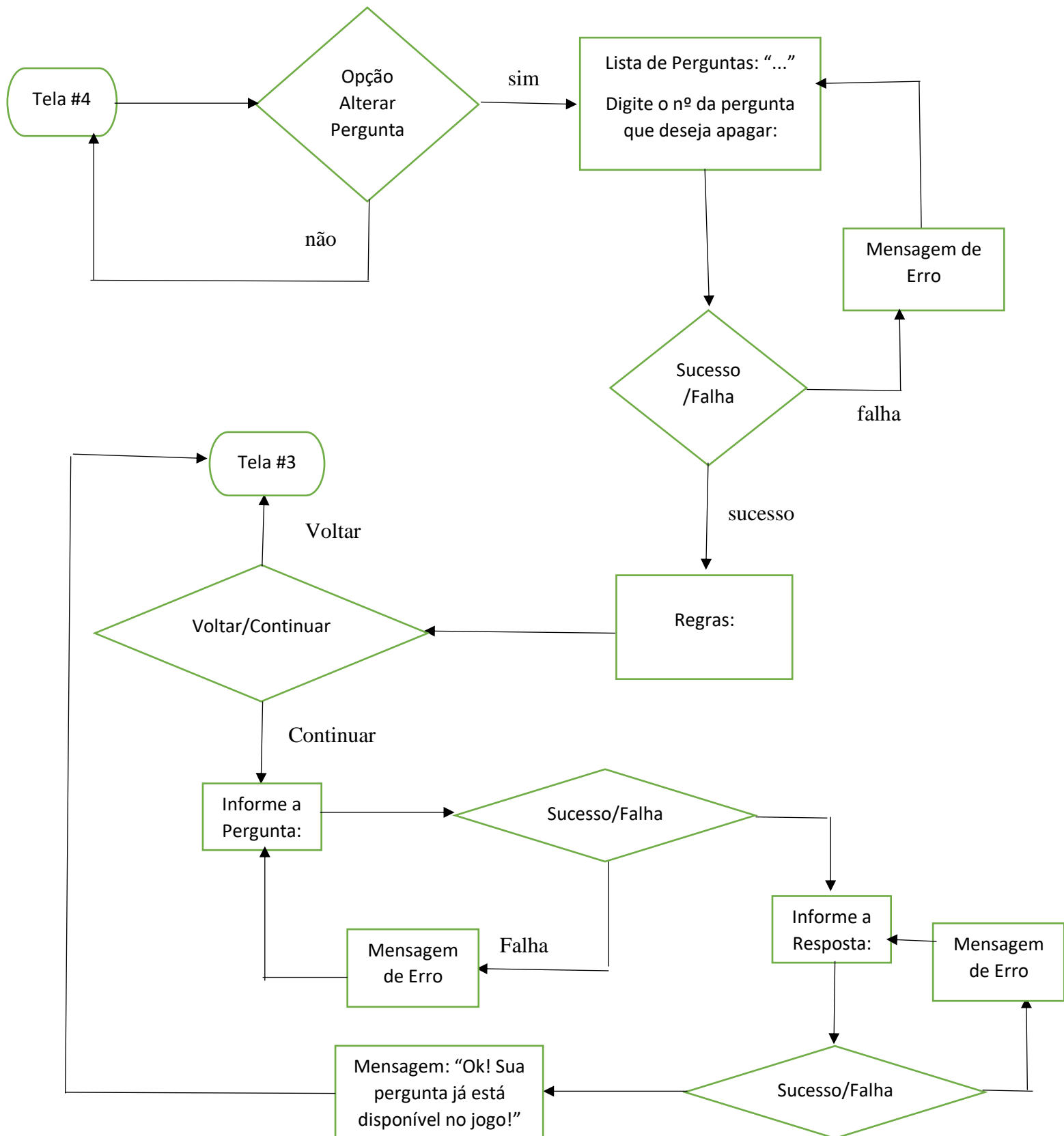
k) Voltar



1) Apagar Pergunta



m) Alterar Pergunta



Ao selecionar 'apagar' ou 'alterar' pergunta será listado todas as perguntas que o usuário já adicionou alguma vez anterior no jogo, isto é, o usuário só consegue apagar ou alterar as perguntas que o próprio usuário adicionou anteriormente. Na lista de perguntas, cada pergunta possui um índice de 1 até N que informa qual pergunta foi adicionada a mais tempo. A seguir o usuário deve digitar o número do índice da pergunta que deseja apagar ou alterar. Nessa hora se o usuário digitar '0' ele retorna ao menu anterior

Após isso caso ele tenha selecionado 'alterar' o procedimento segue igual ao de adicionar uma nova pergunta, e caso ele tenha selecionado 'apagar' o programa antes de apagar a pergunta perguntará se o usuário possui certeza da ação.

Será mostrada até 8 perguntas por tela. Para ver as próximas, o usuário deve digitar /next. Para voltar uma página, ele digite /back. Para sair dessa página, ele digita /exit.

n) Voltar

