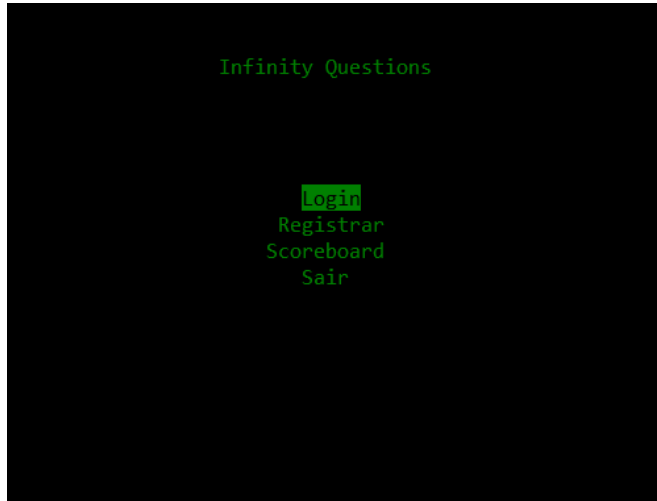


Especificação de Requisitos do Projeto Referente ao Trabalho de Computação 1

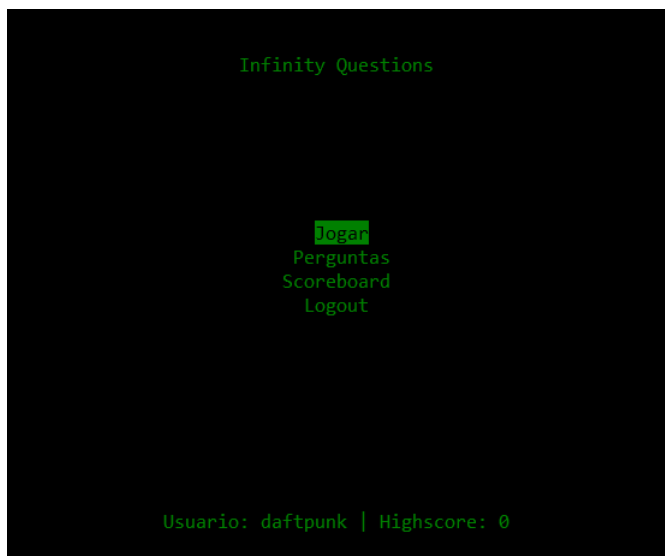
Projeto: Jogo Infinity Questions

Nomes dos Participantes: Amanda Pereira da Silva, Luiz Carlos Aguiar Carrion, Maria Eduarda de Souza Mafra, Yuri Pereira Dantas

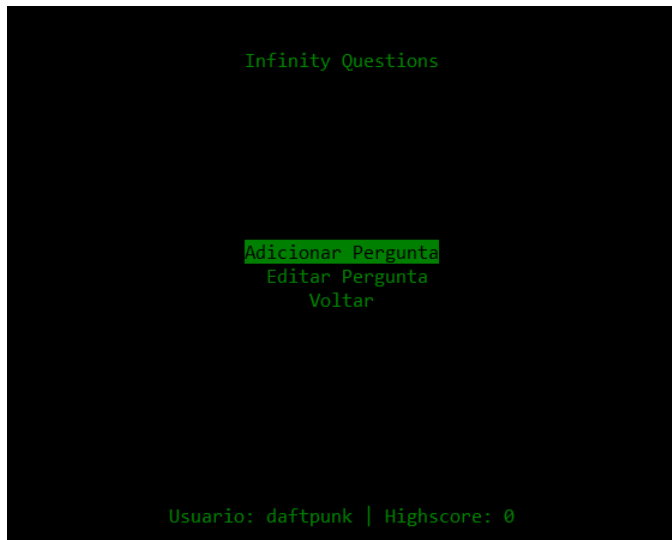
Primeira Parte: Lista de Telas Numeradas



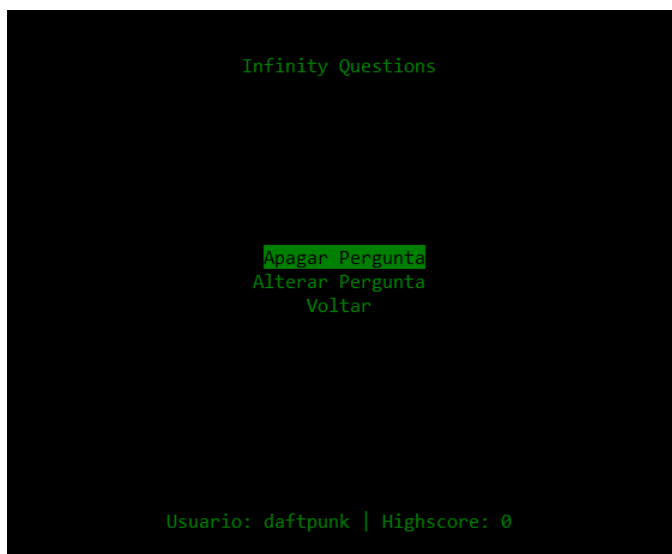
Tela #1



Tela #2



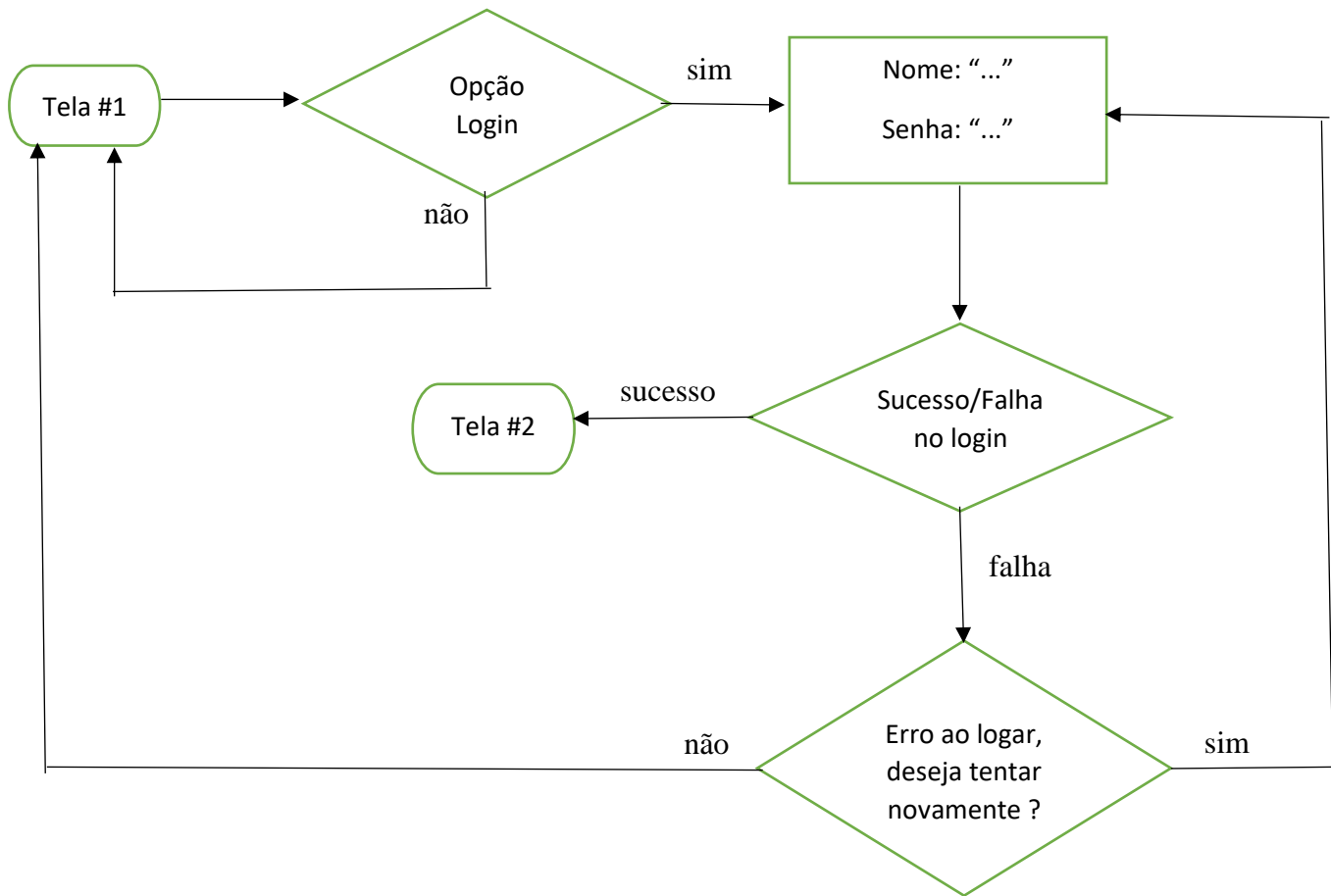
Tela #3



Tela #4

Segunda Parte: Lista de Funcionalidades:

a) Login



Para Registrar e Efetuar Login:

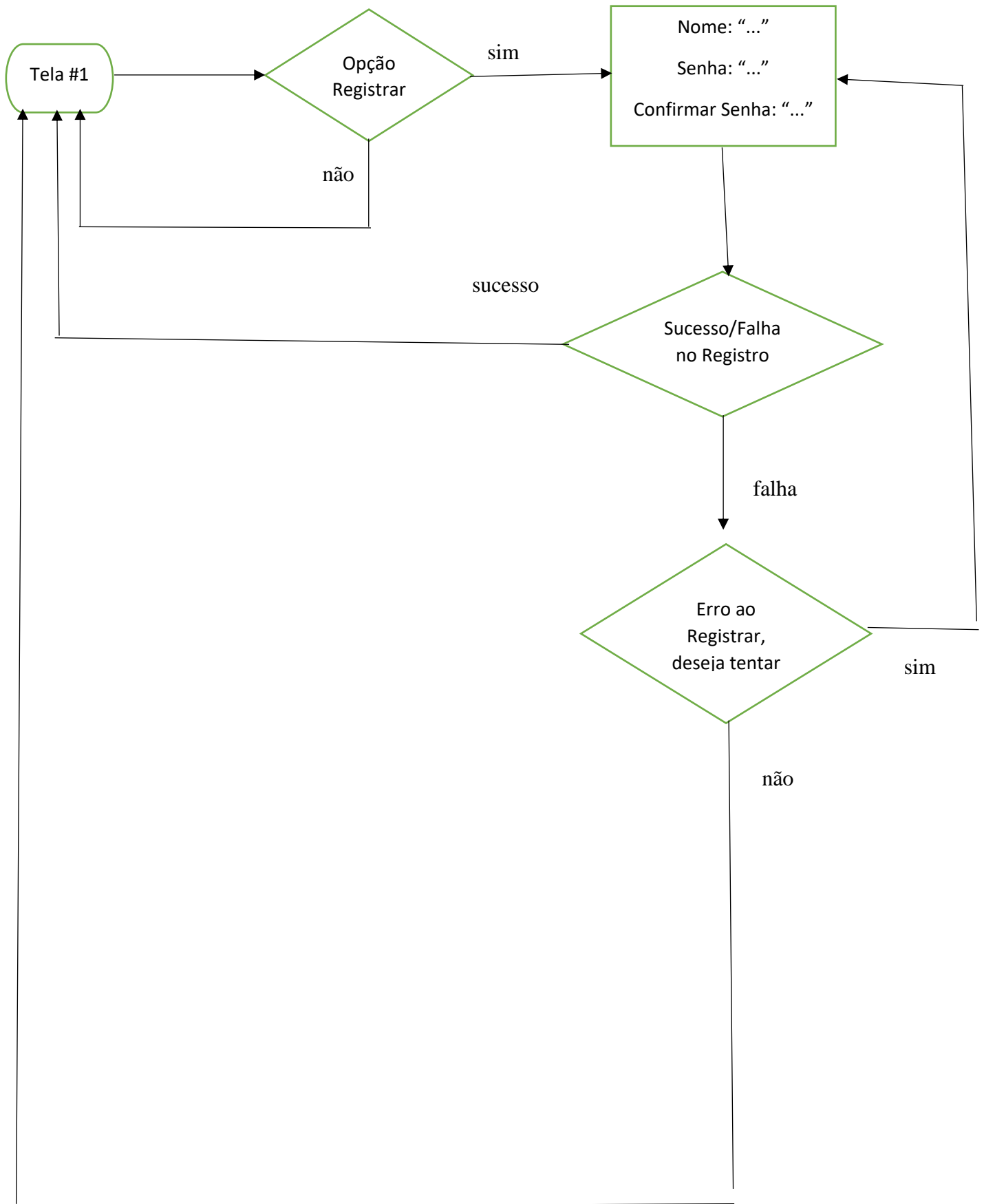
- O nome de usuário deve conter entre 4 a 15 caracteres
- O nome de usuário deve ser único
- O nome do usuário é case sensitive
- O nome do usuário pode conter qualquer caractere

- A senha deve conter entre 4 e 15 caracteres
- A senha pode conter qualquer caractere
- A senha é case sensitive

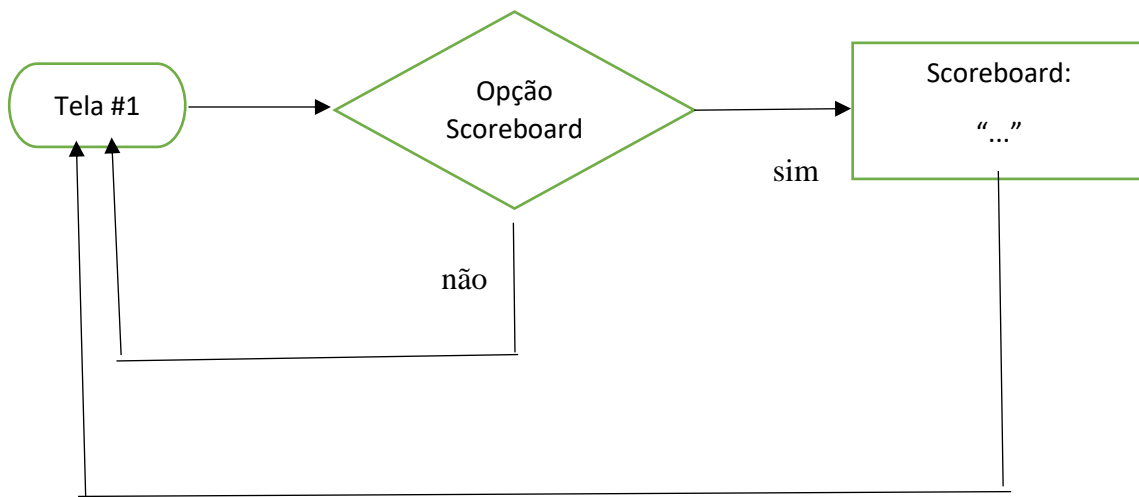
Para sair dessa tela (e qualquer outra com opção de escrita) o usuário deve digitar /exit

Obs: para efetuar o login se o usuário falhar 8 vezes o programa irá fazer o usuário esperar 1 minuto numa tela com a contagem regressiva como punição

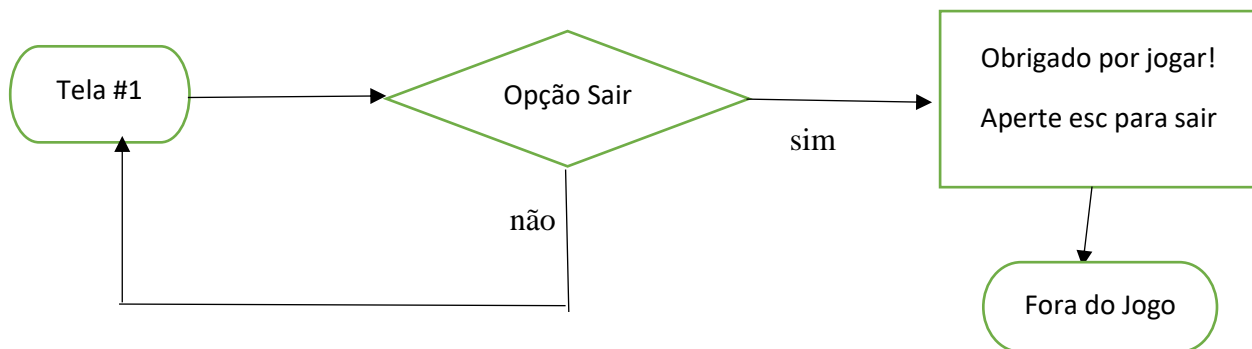
b) Registrar



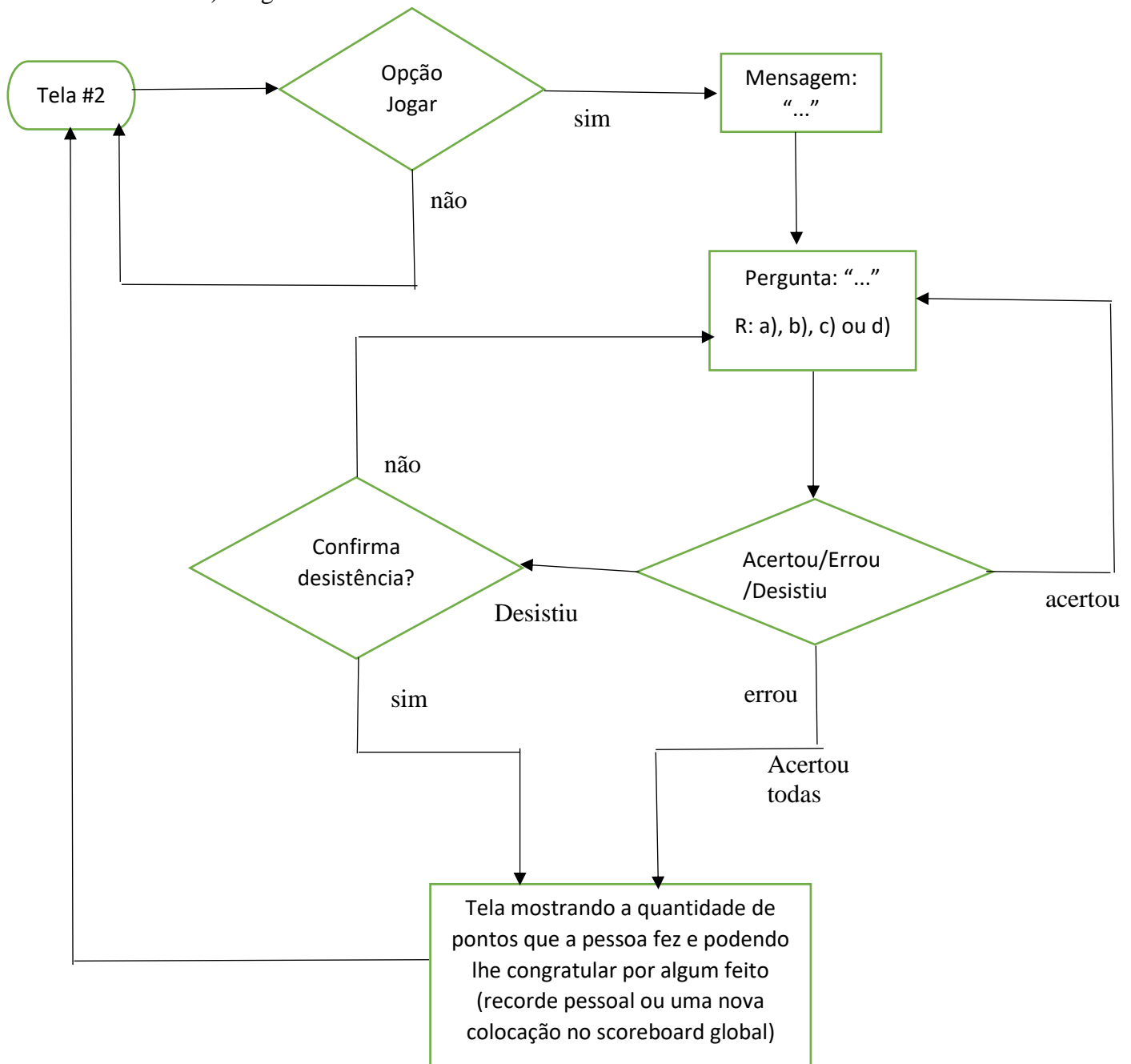
c) Scoreboard da Tela 1



d) Sair

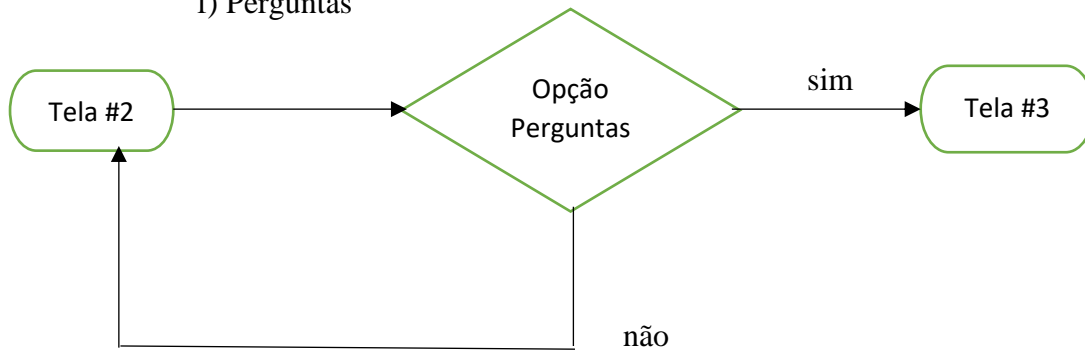


e) Jogar

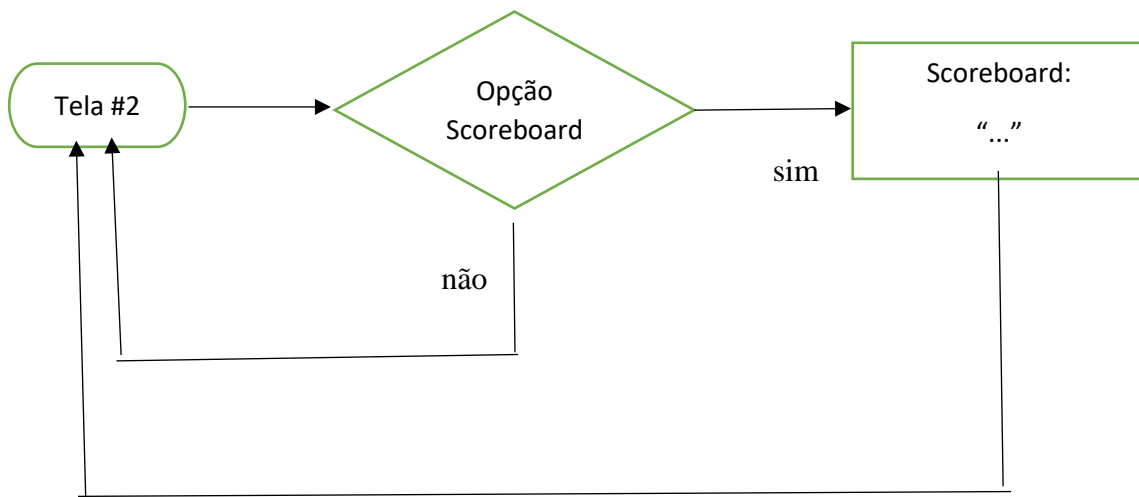


Para responder as perguntas os únicos caracteres disponíveis são ‘a’, ‘b’, ‘c’, ‘d’ e ‘g’. As teclas ‘a’, ‘b’, ‘c’ e ‘d’ são para escolher uma resposta. A tecla ‘g’ é para desistir. Após pressionar uma das opções de resposta o jogo irá verificar se a resposta está correta. Caso esteja correta, automaticamente será mostrado a próxima pergunta que também deverá ser respondida por esse padrão de teclas. Quando o usuário optar por desistir, 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. Caso o usuário erre a pergunta ele sairá da partida não marcando nenhum ponto. As letras não são case sensitive.

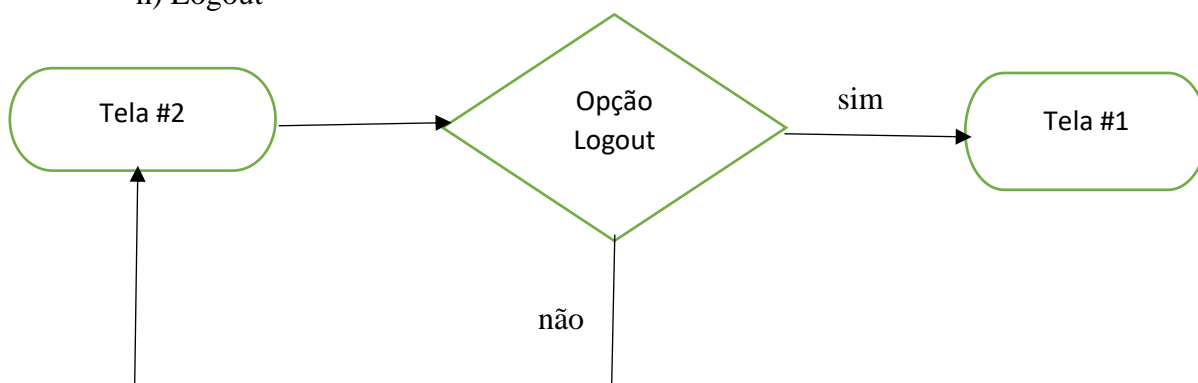
f) Perguntas



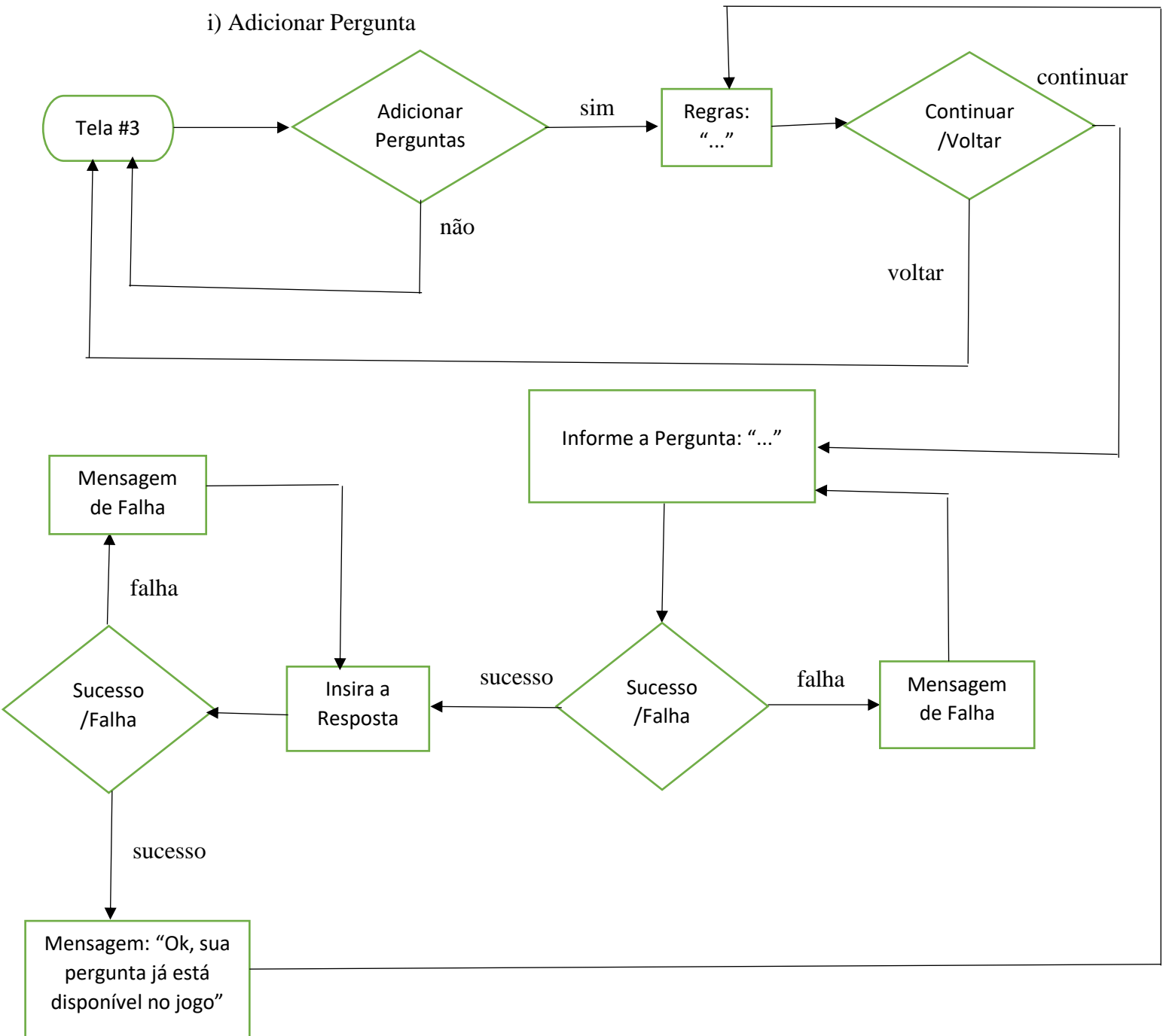
g) Scoreboard da Tela 2



h) Logout



i) Adicionar Pergunta

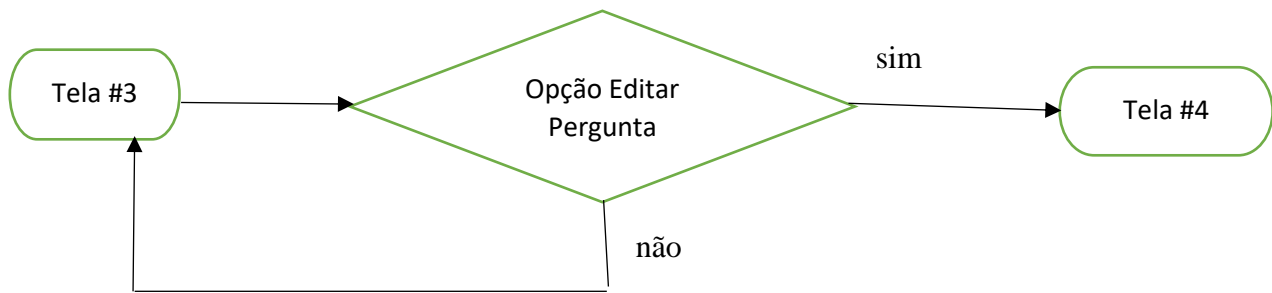


A Pergunta informada deve conter até 100 caracteres

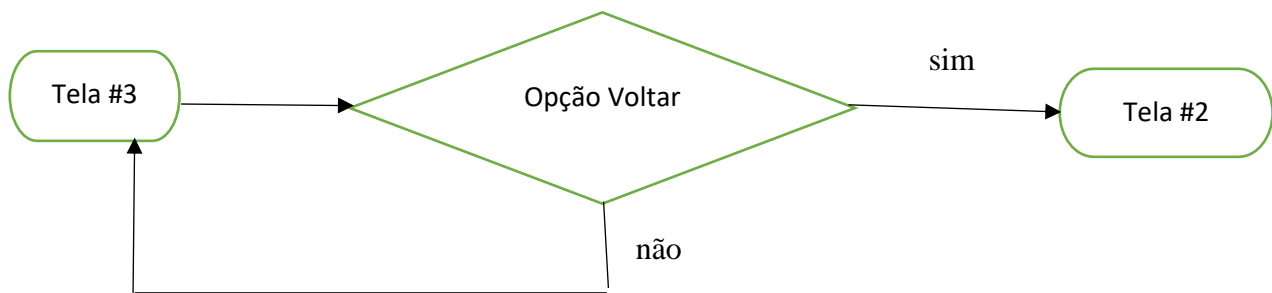
Cada opção informada deve conter até 50 caracteres.

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.

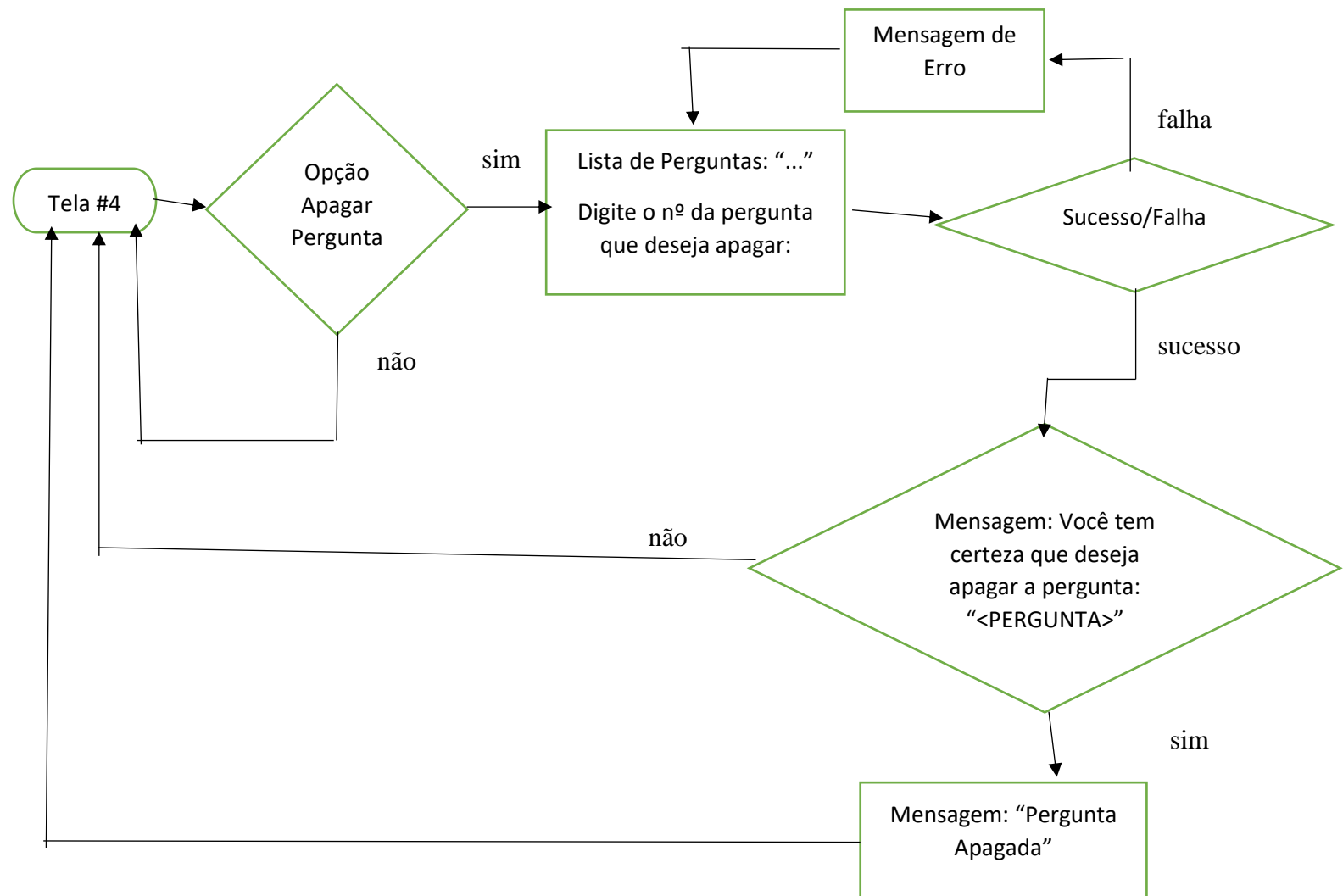
j) Editar Pergunta



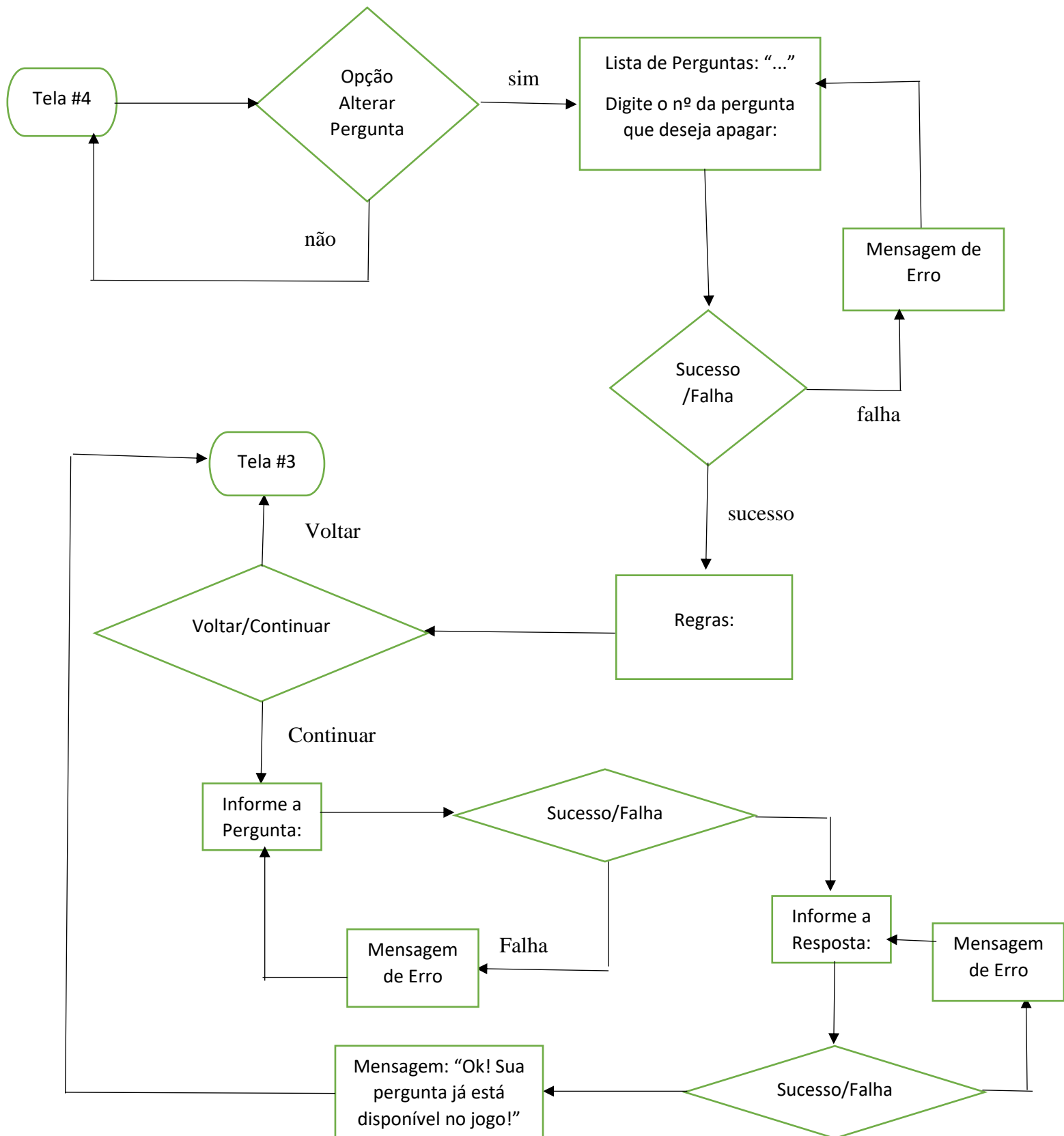
k) Voltar



1) Apagar Pergunta



m) Alterar Pergunta



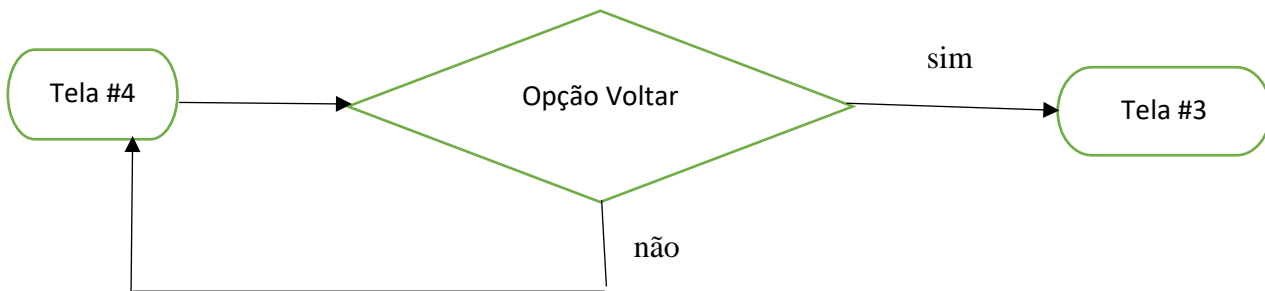
Ao selecionar 'apagar' ou 'alterar' pergunta será listado todas as perguntas que o usuário já adicionou alguma vez anterior no jogo, isto é, o usuário só consegue apagar ou alterar as perguntas que o próprio usuário adicionou anteriormente.

A lista de perguntas será dividida em páginas, com cada página contendo no máximo 8 perguntas. O usuário poderá avançar ou regressar de página usando as teclas 'n' e 'b' respectivamente sem ser case sensitive.

Na lista de perguntas, cada pergunta possui um índice de 1 até 8. 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 perguntara se o usuário possui certeza da ação.

n) Voltar



o) /exit

A funcionalidade /exit existe em todo campo de digitação do programa. Ao invés de se digitar o que se está pedindo (exemplo: nome ou senha), se digita o /exit e se volta imediatamente para a tela de menu ou opções anteriores

