

**Universidade Estadual de Campinas**

**Documento de Especificação**

**Limeira  
2017**

**Universidade Estadual de Campinas**

**Documento de Especificação**

Autores:

Marina Balsamão Percebão

Nayara Cristina Rosa

Renan Inoue

**Limeira**

**2017**

HISTÓRICO DE REVISÕES			
Revisão	Data	Descrição	Autor
01	18/05/17	Elaboração da primeira versão do documento.	Marina Balsamão Percebão
02	24/05/17	Melhoria do documento.	Marina Balsamão Percebão
03	02/06/17	Atualização dos requisitos do índice.	Marina Balsamão Percebão
04	05/06/17	Atualização dos stakeholders, do sumário e finalização do documento.	Marina Balsamão Percebão
05	07/06/17	Correções de escopo, stakeholders, formatação e requisitos	Nayara Rosa
06	09/06/17	Correção do DFD e caso de uso textuais	Renan Inoue
07	09/06/17	Correção de escopo	Nayara Rosa

## Sumário

1. <b>Introdução</b> .....	<b>3</b>
1.1 Escopo .....	3
1.2 Descrição dos Stakeholders .....	3
2. <b>Descrição Geral</b> .....	<b>4</b>
2.1 Descrição do público-alvo .....	4
2.2 Restrições .....	4
2.2.1 Prazo para entrega .....	4
3. <b>Requisitos</b> .....	<b>5</b>
3.1 Requisitos funcionais .....	5
3.1.1 Seleção do número de jogadores .....	5
3.1.2 Chaveamento .....	5

3.1.3 Modo de jogo .....	5
3.1.4 Disputa do terceiro lugar .....	5
3.1.5 Tela de classificação .....	5
3.2 Requisitos de qualidade .....	5
3.2.1 Cadastro dos jogadores .....	5
3.2.2 Verificação do vencedor .....	6
<b>Apêndice A: Diagrama de caso de uso .....</b>	<b>7</b>
<b>Apêndice B: Diagrama de casos textual.....</b>	<b>8</b>
<b>Apêndice C: Diagrama de fluxo de dados .....</b>	<b>9</b>
<b>Glossário .....</b>	<b>10</b>
<b>Índice .....</b>	<b>10</b>

## **1. Introdução**

### **1.1 Escopo**

O objetivo do projeto é o desenvolvimento de um sistema para Campeonato de Jogo da Velha, desenvolvido em Java. O sistema é capaz de cadastrar jogadores, montar um chaveamento dos jogos, criar os jogos conforme o chaveamento e armazenar os ganhadores de cada partida. Ao final, o sistema mostra o ganhador do campeonato.

### **1.2 Descrição dos Stakeholders**

O projeto possui no total 13 stakeholders, sendo divididos entre Professor, grupo desenvolvedor e grupo cliente. O stakeholder Prof. Me. Pedro Ivo Garcia Nunes é o responsável pela proposta de projeto. O grupo desenvolvedor é composto por Leonardo Muniz e Marcelo Faria, na função de programadores e Guilherme Machado, Marina Percebão, Nayara Rosa e Renan Inoue como engenheiros de software. Os stakeholders do grupo cliente (Grupo 08) são: André Luiz Rodrigues Estevam, Caio Felipe Mendes de Sousa, Ícaro Pavan Zago, Mayara Naomi Fustaino Ramos e Pedro Artico Rodrigues.

## **1. Descrição Geral**

### **2.1 Descrição do público-alvo**

O sistema tem como público-alvo o Grupo Cliente (Grupo 08). Todos os envolvidos são alunos da disciplina SI304 – Engenharia de Software.

### **2.2 Restrições**

#### **2.2.1 Prazo para entrega**

A primeira restrição exige que o sistema seja finalizado e seja entregue até o dia 09 de junho de 2017.

## **2. Requisitos**

### **3.1 Requisitos funcionais**

#### **3.1.1 Seleção do número de jogadores**

O jogo deve permitir que o usuário escolha quantos jogadores vão participar do campeonato de Jogo da Velha. As opções são: 2, 4 ou 8.

#### **3.1.2 Chaveamento**

O sistema deve fazer o chaveamento dos participantes de forma aleatória e gerar a ordem os jogos conforme o chaveamento.

#### **3.1.3 Modo de jogo**

Os jogadores terão a opção de fazer as jogadas tanto pelo teclado numérico quanto pelo mouse.

#### **3.1.4 Disputa do terceiro lugar**

Após a realização da final, uma nova partida é realizada entre os perdedores da rodada anterior para que eles disputem o terceiro lugar no campeonato.

### **3.1.5 Tela de classificação**

Após a última partida (disputa para o terceiro colocado), uma nova tela com o nome dos três primeiros jogadores deve aparecer no pódio.

## **3.2 Requisitos de qualidade**

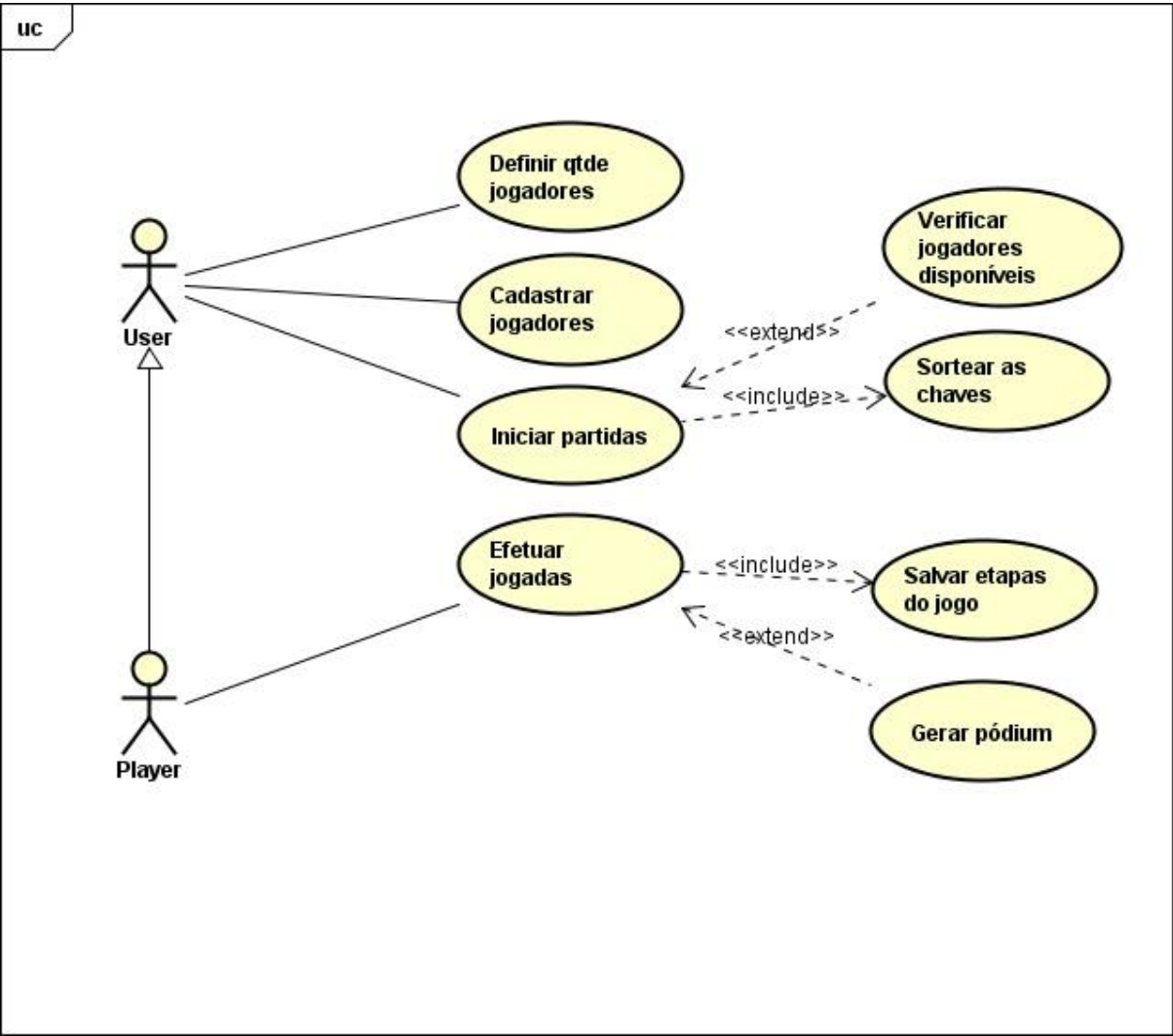
### **3.2.1 Cadastro dos jogadores**

Após o usuário selecionar o número dos jogadores, surgirá uma nova tela para a realização do cadastro dos jogadores. Deverão ser coletados os dados Nome e Idade de cada jogador. Os dados serão gravados em arquivo. Esses dados serão importantes para o chaveamento.

### **3.2.2 Verificação do vencedor**

O programa deve verificar ao final de cada partida se há algum vencedor. Se não houver vencedor, a partida é reiniciada até que haja um vencedor. Após o término de cada partida, o sistema deve salvar o nome do vencedor para não perder o andamento do campeonato.

Apêndice A: Diagrama de caso de uso



## **Apêndice B: Casos de uso textuais**

### **Caso de Uso: Definir quantidade de Jogadores:**

1. O usuário escolhe no sistema a quantidade de jogadores (2, 4 ou 8) que participarão do torneio.
2. O usuário clica em "Novo Jogo".

### **Caso de Uso: Cadastrar Jogadores:**

1. O usuário insere o nome e a idade do jogador em seu respectivo campo.
2. O usuário confirma o cadastro, clicando em "cadastrar".

### **Caso de Uso: Iniciar Partida:**

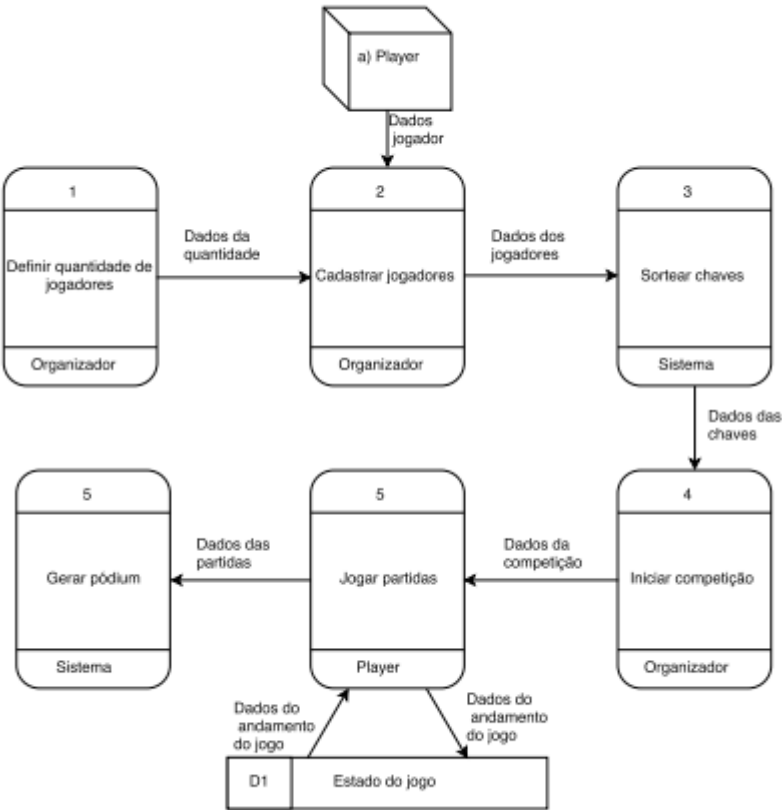
1. Após ter feito todos os cadastros, o usuário irá receber uma mensagem "Tudo pronto! Vamos Começar!" e para iniciar a partida terá que clicar em "Ok"
2. O Sistema verifica a chave atual, e chama os respectivos jogadores para realizar a partida. Será realizada uma única partida entre os jogadores, até que haja um vencedor. Será realizada apenas uma partida por vez.
3. Ao terminar uma partida, o sistema chama os próximos jogadores.

### **Caso de Uso: Jogar Partida:**

1. O jogador com o nome no campo esquerdo inicia a partida.
2. O jogador pode fazer suas jogadas tanto pelo mouse como pelo teclado numérico.
3. Caso a partida seja interrompida, é possível carregar a partida atual e assim continuar o campeonato, mas a partida será inicializada do início.
4. Após ser realizada a última partida, o sistema gera um podium, indicando o jogador vencedor do campeonato.



Apêndice C: Diagrama de fluxo de dados



## Glossário

Palavra(s)	Significado/Explicação
Escopo	Parte que o sistema abrange e que são afetados ou afeta o sistema.
Stakeholders	Qualquer pessoa / empresa / órgão governamental que esteja interessado ou seja interessante para o desenvolvimento do sistema.
Requisitos funcionais	Diz respeito sobre o que o sistema fará e suas funções.
Requisitos de qualidade	Servem para garantir que os requisitos funcionais cumpram suas tarefas sem problemas.

## Índice

Escopo, 3, 8

Stakeholders, 3, 8

Requisitos funcionais, 3, 8

Requisitos de qualidade, 4, 8