**Universidade Estadual de Campinas**

**Documento de Especificação**

**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 requisitose 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 |

Sumário

1. **Introdução 4**
   1. Escopo 4
   2. Descrição dos Stakeholders 4
2. **Descrição Geral 4**
   1. Descrição do público-alvo 4
   2. Restrições 4

2.2.1 Prazo para entrega 4

1. **Requisitos 5**

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

**Apêndice A: Diagrama de caso de uso 7**

**Apêndice B: Diagrama de casos textual 8**

**Apêndice C: Diagrama de fluxo de dados 9**

**Glossário 10**

**Índice 10**

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 gerenciar jogadores, montar um chaveamento dos jogos, criar jogos conforme o chaveamento e armazenar os ganhadores de cada partida. Ao final, o sistema mostra um ranking com as melhores posições.

**1.2 Descrição dos Stakeholders**

O projeto possui no total 13 stakeholders, sendodividos 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.

1. **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**

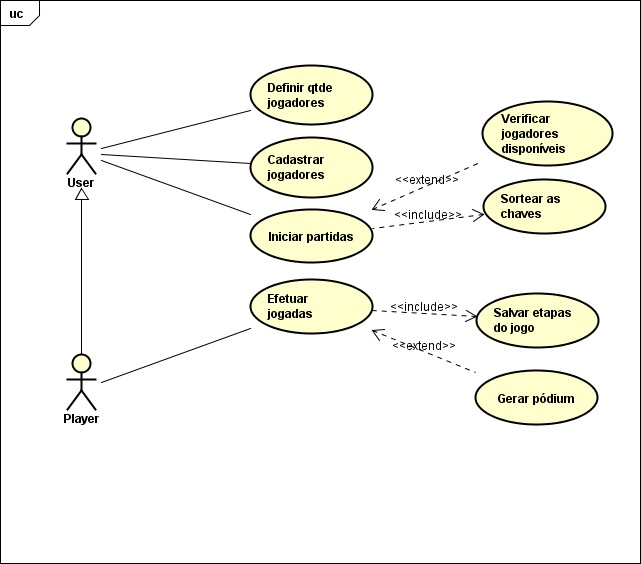
**3.2.1 Cadastro dos jogadores**

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 usurai 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 ira 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:**

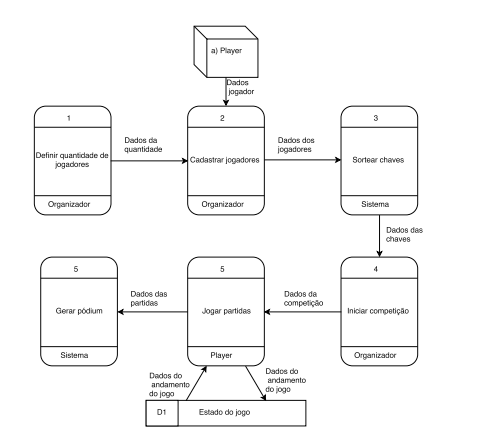
1. O jogador com o nome no campo esquerdo inicia a partida.

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