

BugBusters - Especificações do Projeto War

Arthur Franco -

Descrição:

Refere-se ao processo de adicionar exército em um território recém-conquistado após uma vitória na batalha, durante a fase de ataque, com objetivo de expandir os domínios e garantir sua defesa.

Pré-condições:

É a vez do jogador atacar.

O jogador deve ter ganho o combate contra um território dominado por outro jogador.

Deve ter eliminado todas as tropas do outro jogador do território.

Fluxo Básico:

O sistema verifica se a batalha foi bem sucedida (eliminou todos os exércitos adversários).

Se sim, o sistema pergunta quantos exércitos o jogador quer povoar o território conquistado, 1, 2 ou 3 .

Repete os passos 1 e 2 sempre que houver uma batalha.

Pós-condições:

O território conquistado é povoado por um exército.

O sistema autoriza a próxima batalha/fim da fase de batalha.

Fluxo alternativo:

Se o jogador informar um número menor que 1 ou maior que 3 soldados para povoar, o sistema exibe mensagem de erro e o jogador deve tentar novamente.

Regras de exceção:

Se a batalha não for bem sucedida, o sistema não realiza ação e permite que a próxima batalha comece.

Angelo Thiago -

Descrição:

Refere-se ao processo de adicionar exército em um território recém-conquistado após uma vitória na batalha, durante a fase de ataque, com objetivo de expandir os domínios e garantir sua defesa.

Pré-condições:

É a vez do jogador atacar.

O jogador deve ter ganho o combate contra um território dominado por outro jogador.

Deve ter eliminado todas as tropas do outro jogador do território.

Fluxo Básico:

O sistema verifica se a batalha foi bem sucedida (eliminou todos os exércitos adversários).

Se sim, o sistema pergunta quantos exércitos o jogador quer povoar o território conquistado, 1, 2 ou 3 .

Repete os passos 1 e 2 sempre que houver uma batalha.

Pós-condições:

O território conquistado é povoado por um exército.
O sistema autoriza a próxima batalha/fim da fase de batalha.

Fluxo alternativo:

Se o jogador informar um número menor que 1 ou maior que 3 soldados para povoar, o sistema exibe mensagem de erro e o jogador deve tentar novamente.

Regras de exceção:

Se a batalha não for bem sucedida, o sistema não realiza ação e permite que a próxima batalha comece.

Hugo Leonardo -

Descrição:

Objetivo: O objetivo deste caso de uso é descrever o processo pelo qual um jogador conquista 24 territórios e continentes no jogo WAR, alcançando assim a vitória.

Ator Principal: Jogador de WAR

Pré-condições:

O jogo WAR está em andamento.

O jogador está participando do jogo e possui territórios sob seu controle.

Fluxo Básico:

O jogador inicia sua vez no jogo WAR.

O jogador realiza as seguintes ações, repetindo-as conforme necessário, até alcançar 24 territórios e continentes:

1. Conquistar Territórios:

O jogador escolhe um território controlado por um adversário ou território neutro adjacente a um de seus territórios.

O jogador realiza uma série de ataques para tentar conquistar o território desejado.

Se o jogador conseguir conquistar o território, ele o adiciona aos territórios sob seu controle.

2. Controlar Continentes:

O jogador visa conquistar continentes completos, que consistem em vários territórios dentro de uma região geográfica específica.

Ao conquistar todos os territórios de um continente, o jogador passa a controlá-lo.

3. Alocar Exércitos:

Após conquistar territórios, o jogador recebe exércitos adicionais no início de seu turno, com base na quantidade de territórios controlados e continentes conquistados.

O jogador pode alocar esses exércitos adicionais para fortalecer seus territórios ou continuar expandindo seu domínio.

O jogador continua a executar essas ações até alcançar a conquista de 24 territórios e continentes.

Pós-condições:

O jogador alcança a vitória no jogo WAR ao conquistar 24 territórios e continentes.

O jogo pode ser encerrado, ou os jogadores podem optar por continuar jogando por diversão.

Fluxos Alternativos e Exceções:

Durante o processo de conquista, o jogador pode enfrentar resistência de outros jogadores que tentarão impedir sua conquista, tornando os ataques mais desafiadores.

O jogador pode ter que tomar decisões estratégicas sobre quais territórios e continentes conquistar primeiro, com base na disponibilidade de recursos e na situação do jogo.

Outros jogadores podem tentar interromper a conquista do jogador por meio de alianças ou táticas de bloqueio.

O jogo pode ter regras específicas sobre como os continentes são conquistados e quantos exércitos adicionais o jogador recebe com base em sua conquista de territórios e continentes.

Jose Franklin -

Resumo: Este caso de uso descreve as etapas envolvidas na inicialização de uma partida do jogo War, incluindo a configuração do tabuleiro, a distribuição de territórios e exércitos, e a determinação da ordem de jogo.

Pré-condições:

O jogo War está configurado e pronto para ser iniciado.

Os jogadores estão presentes e identificados.

Pós-condições:

O tabuleiro de jogo está configurado.

Os territórios estão distribuídos entre os jogadores.

Os exércitos iniciais estão posicionados nos territórios.

Fluxo Básico:

O jogador que será o primeiro a iniciar o jogo é determinado por algum critério (por exemplo, sorteio, jogador mais jovem, etc.).

O tabuleiro de jogo é preparado e colocado no centro da mesa.

As cartas de território são embaralhadas e colocadas viradas para baixo em um monte.

Cada jogador recebe um número de exércitos iniciais de acordo com o número de jogadores (por exemplo, em um jogo de 3 jogadores, cada jogador recebe 35 exércitos).

As cartas de missão são embaralhadas e cada jogador recebe uma carta de missão secreta, que descreve seu objetivo específico no jogo.

Os territórios são distribuídos entre os jogadores. Isso pode ser feito de diversas maneiras, como por um sorteio inicial ou em ordem alternada.

Os jogadores posicionam seus exércitos iniciais nos territórios que receberam. Cada jogador coloca um exército por vez, em turnos, até que todos os exércitos iniciais estejam posicionados.

O jogador que foi determinado como o primeiro inicia a primeira rodada do jogo.

Fluxo Alternativo:

1. Configuração Personalizada: Se os jogadores desejarem, eles podem optar por realizar uma configuração personalizada do tabuleiro e da distribuição dos territórios, em vez de seguir as regras padrão.
2. Troca de Territórios: Alguns jogos War permitem que os jogadores façam trocas de territórios após a distribuição inicial. Se essa regra estiver em vigor, os jogadores podem negociar a troca de territórios entre si antes de posicionar seus exércitos iniciais.
3. Cartas de Bônus de Exército: Alguns jogos War incluem cartas de bônus de exército que os jogadores podem receber após a distribuição inicial. Se essa regra estiver em vigor, os jogadores recebem essas cartas e podem usá-las estrategicamente durante o jogo.

4. Determinação da Ordem de Jogo Alternativa: Em alguns casos, a ordem de jogo pode ser determinada de maneira diferente, como por sorteio separado ou com base em algum critério específico escolhido pelos jogadores.

João Gabriel -

Descrição Resumida:

Neste caso de uso, "Realocar/Fortificar Tropas", o Atacante, após concluir a fase de ataque, tem a opção de fortificar suas posições realocando tropas entre territórios que controla. O Atacante escolhe um território de origem, um território de destino e a quantidade de tropas para realocar. Ao final deste caso de uso, todas as regras do jogo sejam respeitadas, e o estado do jogo seja atualizado corretamente, refletindo as realocações/fortificações de tropas feitas pelo Atacante.

Ator Principal: Atacante

Atores Secundários: Jogador

Pré-Condições:

- O atacante deve ter completado a fase de ataque.
- Deve existir ao menos um território com duas ou mais tropas.

Pós-Condições:

- As tropas são realocadas conforme as escolhas do Atacante.
- Passa-se a rodada ao próximo jogador.

Fluxo Principal:

1. O Atacante seleciona a opção para entrar na fase de Realocar/Fortificar.
2. O sistema apresenta os territórios que o Atacante pode realocar/fortificar tropas.
3. O Atacante seleciona o território de origem e o território de destino para realocar/fortificar tropas.

4. O Atacante determina a quantidade de tropas a ser realocada/fortificada.
5. O sistema valida a quantidade de tropas selecionada e realiza a realocação/fortificação das tropas.
6. O sistema atualiza o estado do jogo com as novas posições das tropas.
7. O sistema avança para a vez do próximo jogador.

Fluxos Alternativos:

- Quantidade de Tropas Inválida:

1. O Atacante tenta alocadas novamente uma quantidade inválida de tropas.
2. O sistema informa ao Atacante que a quantidade de tropas é inválida.
3. O Atacante insere uma nova quantidade de tropas válida.

- Seleção de Territórios Inválida:

1. O Atacante seleciona um território de origem ou destino inválido.
2. O sistema informa ao Atacante sobre a seleção inválida de territórios.
3. O Atacante seleciona novos territórios válidos.

Fluxo de Exceção:

- Cancelamento de Realocação:

1. O Atacante decide não realocar/fortificar tropas.
2. O Atacante seleciona a opção para cancelar a realocação/fortificação de tropas.
3. O sistema cancela o processo de realocação/fortificação de tropas e mantém o estado atual do jogo.
4. O sistema avança para a vez do próximo jogador.

Requisitos Especiais:

- O sistema deve validar as seleções de territórios e quantidade de tropas de acordo com as regras do jogo.
- O sistema deve garantir que as realocações/fortificações de tropas sejam refletidas corretamente no estado do jogo.

Luis Eduardo -

Descrição: Essa fase é a parte em qual um jogador escolhe um território que possui para atacar um território inimigo.

Fluxo Básico:

1. O jogador escolhe um território de origem que contenha exércitos suficientes para realizar o ataque.
2. O jogador seleciona um território inimigo adjacente como alvo do ataque.
3. O jogador atacante rola um número de dados de ataque igual ao número de exércitos no território de origem menos 1 (dados = $\text{Qtd_soldados} - 1 \leq 3$).
4. O jogador defensor rola um número de dados de defesa igual ao número de exércitos no território alvo (dados = $\text{Qtd_soldados} \leq 3$).
5. O programa determina pelos dados quantos soldados e as perdas de cada territórios.
6. Se o jogador atacante conquistar o território alvo, ele decide quantos exércitos moverá para novo território.

Fluxo Alternativo:

- Se o jogador escolher um território seu sem exércitos suficientes para realizar o ataque, o programa vai dar erro.
- Se o jogador atacante não tiver mais exercício suficiente para atacar, o programa encerrará a fase do ataque.

Regras de Exceção:

- O ataque só iniciará com a escolha de um território de 'origem' e um 'destino' sendo adjacentes.