

SimuleS

Jogo de Cartas e Tabuleiro

Especificação em Cenários

Especificação produzida por Milene Serrano em uma disciplina do doutorado, Evolução de Software, em colaboração com o Grupo de Engenharia de Requisitos da PUC-Rio, coordenado pelo Professor Julio Leite.

CENÁRIO 001

Título: Dinâmica do SimuleS

Objetivo: Descrever as regras do SimuleS

Contexto: INICIO DE JOGO.

Atores: jogador

Recursos: dado, cartas, informações do projeto, tabuleiro.

Episódios: Jogador da vez inicia turno.

Se jogador puder empacotar o produto, então jogador SUBMETE PRODUTO.

Jogador JOGA RODADA DE AÇÕES.

Jogador JOGA RODADA DE CONCEITOS.

Jogador TRATA PROBLEMAS.

CENÁRIO 002

Título: Início de jogo

Objetivo: Descrever os preparativos para início do jogo.

Contexto: Tabuleiro de cada jogador colocado na mesa de jogo.

Cartas embaralhadas sobre a mesa.

Cada jogador tem uma carta de engenheiro de software.

Atores: jogador

Recursos: dado, cartas, informações do projeto, tabuleiro.

Episódios: Jogador joga dado. Restrição: Jogador que tirar o maior número no dado, inicia o jogo

Jogador escolhe aleatoriamente do monte de cartões de projeto. Restrição: Outros jogadores têm que concordar com carta escolhida por jogador que inicia jogo.

Cada jogador compra uma carta de engenheiro de software e coloca-a no tabuleiro.

Restrição: Sentido de jogo é horário.

CENÁRIO 003

Título: Joga Rodada de Ações

Objetivo: Descrever as regras da rodada de ações.

Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Primeiro jogador já foi escolhido.

Atores: jogador

Recursos: dado, cartas, informações do projeto, tabuleiro.

Episódios: Jogador usa seus Engenheiros de Software em CONSTRÓI ARTEFATO ou INSPECIONA ARTEFATO ou CORRIGE DEFEITO de acordo com a habilidade de cada engenheiro de software. Restrição: Habilidades e o custo dessas ações podem ser afetados por cartas de conceitos ou cartas de problemas.

Jogador lança o dado. Se dado igual a 1, ou 2 ou 3, então jogador pega 1, 2 ou 3 cartas do monte de problemas e conceitos. Restrição: jogador não pode pegar cartas do monte de engenheiros de software.

Se dado igual a 4 ou 5 ou 6, então jogador pega 3 cartas do monte de problemas e conceitos e x cartas do monte de engenheiro de software, onde x é o valor do dado menos 3. Se jogador não usou engenheiros de software e nem jogou o dado, então INTEGRA ARTEFATOS EM UM MÓDULO.

CENÁRIO 004

Título: Joga Rodada de Conceitos

Objetivo: Descrever as regras da rodada de conceitos.

Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Primeiro jogador já foi escolhido.

Todos os jogadores terminaram JOGA RODADA DE AÇÕES.

Atores: jogador, concorrente.

Recursos: cartas, informações do projeto, tabuleiro.

Episódios: Jogador aplica conceitos caso sejam permanentes, colocando-os ao lado do tabuleiro.

Restrição: Não pode exceder o orçamento disponível no projeto.

Se jogador tem cartas de engenheiro de software, então jogador contrata engenheiro de software de acordo com o orçamento disponível (que consta nas informações do projeto), colocando-os no tabuleiro.

Jogador descarta cartas, retornando-as aos montes apropriados.

Jogador escolhe até 3 concorrentes e pode submeter para cada um uma carta de problema. Restrição: Concorrente não pode ter mais de 2 cartas de problemas permanentes e mais de 3 cartas de problemas temporários.

Jogador lê em voz alta o problema que submete ao concorrente. Restrição: Quem escolhe as cartas do concorrente afetadas pelos problemas impostos é o próprio jogador.

CENÁRIO 005

Título: Trata Problemas

Objetivo: Descrever as regras do tratamento de problemas.

Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Todos os jogadores terminaram JOGA RODADA DE CONCEITOS.

Jogador recebeu cartas de concorrente.

Atores: jogador, concorrente.

Recursos: cartas, informações do projeto, tabuleiro.

Episódios: Jogador estuda como atender a demanda da carta de problema colocada pelo concorrente.

Jogador atende a demanda da carta de problema. Restrição: Carta de problema pode ser contraposta por carta de conceito.

Se o problema é temporário então jogador descarta a carta de problema. Restrição: Carta de problema pode ser contraposta por carta de conceito.

Se o problema é permanente então jogador mantém carta de problema. Restrição: Carta de problema pode ser contraposta por carta de conceito. Jogador pode demitir um engenheiro de software, descartando-o.

CENÁRIO 006

Título: Submete produto

Objetivo: Descrever as regras da submissão de produto.

Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Jogador acabou de integrar seu último módulo.

Atores: jogador, concorrente.

Recursos: cartas, informações do projeto, módulos.

Episódios: Jogador mostra que produziu todos os módulos, de acordo com as informações de projeto .

Concorrente (qualquer) verifica todos os artefatos de x módulos, onde x é o nível de qualidade do projeto. Restrição: Concorrente não pode seleccionar módulo protegido por carta conceito do jogador.

Se artefatos escolhidos (desvirados) forem livres de defeito, então jogador ganha o jogo. Se artefatos escolhidos (desvirados) forem defeituosos, então jogador pode corrigir um por turno de jogo.

CENÁRIO 007

Título: Constrói artefato

Objetivo: Descrever as regras da construção de artefatos. Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Atores: jogador

Recursos: cartas, informações do projeto, tabuleiro.

Episódios: Jogador, para cada carta de engenheiro de software, compra do monte de artefatos os artefatos que podem ser produzidos por aquele engenheiro de software.

Se jogador compra carta branca, então o número de cartas é determinado pela complexidade do projeto e pela habilidade do engenheiro de software.

Se o jogador compra carta cinza, então o número de cartas é determinado pela metade da complexidade do projeto e pela habilidade do engenheiro de software.

Jogador coloca as cartas compradas no tabuleiro de acordo com o engenheiro de software e de acordo com o tipo de artefato produzido.

CENÁRIO 008

Título: Inspecciona artefato

Objetivo: Descrever as regras da inspeção de artefatos.

Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Jogador tem artefatos no tabuleiro.

Atores: jogador

Recursos: cartas, informações do projeto, tabuleiro.

Episódios: Jogador escolhe artefato do tabuleiro.

Se o engenheiro de software responsável pelo artefato faz a inspeção, então o mesmo gasta um ponto de tempo. Se outro engenheiro de software faz a inspeção, então esse gasta dois pontos de tempo. Artefato inspecionado é desvirado no tabuleiro.

CENÁRIO 009

Título: Corrige artefato

Objetivo: Descrever as regras da correção de artefatos.

Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Jogador tem artefatos inspecionados com defeito (INSPECIONA ARTEFATO) no tabuleiro.

Atores: jogador

Recursos: cartas, informações do projeto.

Episódios: Jogador escolhe artefato com defeito do tabuleiro.

Se o engenheiro de software responsável pelo artefato faz a correção, então o mesmo gasta um ponto de tempo.

Se outro engenheiro de software faz a correção, então esse gasta três pontos de tempo.

Artefato inspecionado é substituído por artefato da mesma cor não inspecionado.

CENÁRIO 010

Título: Integra artefatos em um módulo

Objetivo: Descrever as regras da integração de artefatos.

Contexto: Informações do projeto no centro da mesa.

Jogador tem artefatos no tabuleiro.

Atores: jogador

Recursos: cartas, informações do projeto.

Episódios: Jogador escolhe módulo do projeto.

Jogador seleciona artefatos do tabuleiro, independente do responsável (engenheiro de software) de acordo com as informações de projeto.

Jogador integra o módulo juntando as cartas em um monte fora do tabuleiro.