

Especificação de requisitos

Tabuleiro:

- Onde o jogador será capaz de selecionar com o teclado qual peça deseja mover, quais quer guardar e se quer dobrar o valor da partida.

Peça:

- O jogador poderá selecionar a peça desejada com o teclado, ao selecioná-la, no tabuleiro, todas as opções de movimento que a mesma possui. Poderá escolher um dos movimentos usando as setas ou mudar para outra peça apertando “c”.

DadoPontos:

- Quando o jogador apertar a tecla “d” ele ativará o DadoPontos.
- Assim que o jogador 1 dobrar o valor do jogo o jogador 2 terá a escolha de aceitar, apertando “s” ou não apertando “n”.
- Assim que um jogador usar o DadoPontos ele fica desabilitado para esse jogador, até que o outro o ative.

PeçasCapturadas (BAR):

- No início do turno do jogador com as peças no bar logo após jogar os dados serem jogados as peças do bar serão selecionadas automaticamente e deverão ser retiradas de lá.

PeçasFinalizadas:

- Quando o jogador chega com todas as peças no outro canto do tabuleiro ele deverá selecionar com as setas o canto do tabuleiro para poder guardar as peças.

Dado:

- No início de cada turno ao apertar “space” o jogador irá efetuar o lançamento de seus dados.

Jogo:

- O programa terá um menu simples por onde o jogador poderá navegar usando as setas do teclado.
- Nesse menu ele terá duas opções: Novo Jogo e Continuar Jogo. Para selecionar um modo de jogo basta selecioná-lo com as setas e apertar “space”.