

# Especificação de requisitos

## Tabuleiro:

- Onde o jogador será capaz de selecionar qual peça deseja mover, para isso ele irá escrever no terminal a casa onde se localiza tal peça.

## Peça:

- O jogador poderá selecionar a peça desejada escrevendo sua casa atual, ao selecioná-la verá uma lista de movimentos válidos para aquela peça baseado nos números dos dados. Poderá escolher um dos movimentos digitando o número do dado responsável pelo tal movimento e apertando enter ou mudar para outra peça digitando “-1” e apertando enter.

## DadoPontos:

- Ao início da partida o jogador 1 receberá a opção de usar o DadoPontos, escrevendo “s” no terminal se quiser usar e “n” se não quiser, e então apertando enter.
- Se aceitar, todo início de turno do jogador 2 será oferecido a ele o DadoPontos.
- Se não aceitar, todo início de turno dos 2 jogadores será oferecido ao jogador da vez o DadoPontos
- Assim que um jogador usar o DadoPontos ele fica desabilitado para esse jogador, até que o outro o ative.

## PeçasCapturadas (BAR):

- Sempre que uma peça for comida por outra ela será guardada no BAR
- No início do turno, se um jogador tiver uma peça no BAR ele obrigatoriamente deve inseri-la de volta no jogo. Para isso basta escrever o número do dado que será usado para tal operação no terminal e apertar enter.
- As peças são reinseridas no jogo a partir do seu primeiro quadrante.

## PeçasFinalizadas:

- Quando todas as peças de um jogador estiverem no último quadrante ele poderá guardá-las no PeçasFinalizadas. Para isso basta escrever o número do dado que será usado para tal operação no terminal e apertar enter.

## Dado:

- No início de cada turno os dados são lançados ao apertar a tecla enter.

## Jogo:

- Para iniciar o jogo o usuário deverá apertar enter no menu inicial e depois selecionar se quer iniciar um novo jogo, digitando “i” no terminal e apertando enter ou carregar uma partida em andamento, digitando “c” no terminal e apertando enter.
- Caso escolha carregar o jogo assim que apertar enter, o jogo começará a preparar a partida para o ponto onde parou na última execução
- Caso escolha novo jogo dois dados serão jogados, para determinar qual jogador será o primeiro e apertando enter mais uma vez o jogo dará a opção de salvar.
- Caso digite “s” no terminal e aperte enter o jogo será salvo. E depois será iniciado.
- Caso aperte enter direto o jogo será iniciado.