

ARCMAGE

ARCMAGE TOURNAMENT MANAGER

ALEXANDRE PEREIRA – Nº 2160479

JOÃO VIEIRA – Nº 2160451

MIGUEL GAMEIRO – Nº 2160439

Índice

1. Introdução	2
2. Desenvolvimento	3
2.1. Planeamento	3
2.2. Metodologia de Desenvolvimento	3
2.3. Implementação do Projeto	4
3. Conclusão	6
Anexo I.....	7

1. Introdução

Arcmage é jogo de cartas, com tema de fantasia, em desenvolvimento por uma comunidade de jogadores e criadores de jogos que se juntaram para criar uma base de desenvolvimento de novos jogos seguindo a filosofia de software livre. Sendo um jogo de cartas, pretende-se a organização de torneios entre jogadores e equipas de jogadores que permitam a evolução do jogo.

Este projeto foi desenvolvido por uma equipa de 3 programadores, que desempenharam todas as funções, desde o design, ao planeamento e implementação.

2. Desenvolvimento

Nas páginas seguintes encontrará o planeamento do projeto, assim como todas as metodologias do projeto e a sua implementação.

2.1. Planeamento

F01/F01.1/F01.2 – Conclusão prevista 13/04 (Atraso Possível de 1 dia) – João Vieira

F02 - Conclusão prevista 16/04 (Atraso Possível de 2 dias) – Alexandre Pereira

F03/F03.1 – Conclusão prevista 22/04 (Atraso Possível de 2 dias) – Miguel Gameiro

F04 – Conclusão prevista 29/04 (Atraso Possível de 1 dia) – Miguel Gameiro

F05 - Conclusão prevista 07/05 (Atraso Possível de 2 dias) – João Vieira

F06 – Conclusão prevista 13/05 (Atraso Possível de 1 dia) – Alexandre Pereira

T01 – Conclusão Prevista 21/05 – Todos

F07 – Conclusão Prevista 28/05 – Todos

2.2. Metodologia de Desenvolvimento

Funcionalidades

F01 - Gestão de utilizadores, estes podem ser administradores e árbitros

F01.1 - Funcionalidade de remoção, edição e inserção de utilizadores.

F01.2 - Controlo de acesso, os árbitros podem apenas editar os dados do jogo a que estão associados.

F02 - Gestão de torneios: Inserir, editar, remover e pesquisar.

F03 - Gestão de equipas: inserir, editar e remover.

F03.1 - Associar jogadores a uma equipa.

F04 - Gestão de jogadores: inserir, editar, remover e pesquisar.

F05 - Gestão de cartas: Inserir, editar, remover e pesquisar cartas.

F06 - Gestão de baralhos: Inserir, editar e remover.

F07 - Funcionalidade extra: exportação de dados.

T01 - Teste com utilizadores.

Sendo uma aplicação para MS Windows em C# .Net, foi utilizado o Visual Studio, versão 2015, e usadas as capacidades de geração de classes e base de dados a partir do modelo de dados.

Para controlo de versões foi utilizado o sistema Git, com alojamento nos serviços BitBucket. Além da gestão de código, serão também usadas as funcionalidades de gestão de bugs/tarefas que esta plataforma oferece.

2.3. Implementação do Projeto

Entidades

Card – Representa uma carta, contém os detalhes da carta e as relações com os baralhos;

Deck - Baralho, máximo de 45 cartas, que pode ser usado para jogo;

User - Representa um utilizador com acesso à aplicação;

Referee - Utilizador que pode ser associado a jogos e ser árbitro;

Administrator - Utilizador com permissões de administração;

Game - Representa um jogo entre duas equipas ou dois jogadores, fazendo sempre parte de um torneio;

StandardGame – Representa um jogo entre dois jogadores;

TeamGame – Representa um jogo entre duas equipas;

Team - Equipa, composta por dois jogadores;

Tournament - Representa um torneio de Arcmage;

TeamTournament – Representa um torneio de equipa;

StandardTournament – Representa um torneio normal;

Player – Representa um jogador.

Classes

Baralho, Carta, Equipas, Jogo, Torneio, Utilizadores.

Relações Forms

MenuLogin – Permite selecionar entre administrador (LoginAdministrador) ou arbitro (LoginArbitro);

LoginAdministrador – Permite fazer o login do Admin, abre a VistaAdmin;

LoginArbitro – Permite fazer o login do árbitro, abre a VistaArbitro;

VistaAdmin – Permite ao administrador inserir, editar e remover jogadores, equipas, torneios, jogos, cartas, baralhos e utilizadores;

EditUtilizadores – Permite selecionar entre admin (EditAdmin) ou arbitro (EditArbitro);

EditAdmin – Permite inserir, editar e remover admins;

EditArbitro – Permite inserir, editar e remover árbitros;

EditJogadores – Permite inserir, editar e remover jogadores;

VistaArbitro – Permite ao arbitro criar jogos;

FormAddCartas – Permite inserir, remover e atualizar cartas;

FormAddEquipas - Permite inserir, remover e atualizar equipas;

FormAddJogadores - Permite inserir, remover e atualizar jogadores num torneio;

FormAddJogadoresEquipa - Permite inserir, remover e atualizar jogadores numa equipa;

FormCartas – Permite criar cartas;

FormEquipas – Permite criar equipas;

FormJogoNormal – Permite criar um jogo normal;

FormJogos – Permite criar um jogo de equipa;

FormTorneioNormal – Permite criar um torneio normal;

FormTorneios – Permite criar um torneio de equipa;

TabelaBaralho – Permite inserir cartas num baralho, editar e remover;

TabelaCartas – Permite inserir, editar e remover cartas;

TabelaEquipas – Permite inserir, editar e remover equipas;

TabelaJogos – Permite inserir, editar e remover jogos normais e jogos de equipa;

TabelaTorneios – Permite inserir, editar e remover torneios normais e torneios de equipa.

3. Conclusão

Damos assim então por terminado o desenvolvimento deste projeto, com o recuso à ajuda dos professores e dos conhecimentos adquiridos durante as aulas foi possível atingir os objetivos pretendidos e implementadas as funcionalidades necessárias para o correto funcionamento da aplicação.

Anexo I

Dados de acesso do Administrador (Username:admin | Password:admin)

Dados de acesso do Arbitro (Username:arbitro | Password:arbitro)