

GASE

Jogo da Velha Documento de Definição de Requisitos de Software

Equipe

Nome
Luiz Gabriel dos Santos
Sérgio Vitor Cavalcanti Trevisan

Índice

1. Introdução	3
1.1. Propósito do Sistema.....	3
1.2. Regras do Jogo	3
2. Requisitos Funcionais.....	4
3. Requisitos Não Funcionais	6
4. Histórias do Usuário	7
5. Protótipos de Tela	9
5.1. Protótipo da tela: Telas iniciais	9
5.2. Protótipo da tela: Tela das jogadas	9
5.3. Protótipo da tela: Telas finais	10
6. Referências	12

1. Introdução

1.1. Propósito do Sistema

Este documento apresenta os requisitos dos usuários a serem desenvolvidos pela *GASE*, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

O objetivo do sistema é entreter um público que vai de crianças (acima de 3 anos) à adultos, proporcionando uma competição entre dois atores, sendo eles: os próprios usuários ou usuário e computador

1.2. Regras do Jogo

O jogo ocorre em um tabuleiro de nove casas. É feito um sorteio para determinar quem começa jogando. Os jogadores escolhem um símbolo que vão utilizar (entre “X” e “O”) e os alocam, alternadamente, para tentar formar uma sequência de 3 símbolos (que podem estar sequenciados em linhas, colunas ou diagonais). Vence o jogador que conseguir formar a sequência primeiro. Caso não seja formado e as casas fiquem todas alocadas, é declarado empate.

O jogo visa ser rápido, tendo em vista que o número de jogadas, até a definição do possível ganhador, não passa de nove. Para que o jogo não se estenda, foi acrescentado um *timer* que delimita 10s entre as jogadas, o que significa que o jogo é finalizado em no máximo 90s.

2. Requisitos Funcionais

Este Capítulo descreve os requisitos funcionais do sistema.

Identificador	Requisito Funcional	Prioridade	Requisitos Relacionados
RFGS01	O jogo deve proporcionar uma competição entre dois usuários	Alta	RFGS02, RFGS04, RFGS05 RFGS07, RFGS09, RFGS12.
RFGS02	O jogo deve pedir o nome dos usuários	Média	RFGS01, RFGS04, RFGS05 RFGS07, RFGS09, RFGS10, RFGS12.
RFGS03	O jogo deve conter nove jogadas máximas	Alta	RFGS17, RFGS18
RFGS04	O jogo deve apresentar o ganhador e o perdedor da partida	Média	RFGS01, RFGS02, RFGS05 RFGS07, RFGS09, RFGS10, RFGS12.
RFGS05	O jogo deve parabenizar ambos os usuários em caso de empate	Média	RFGS01, RFGS02, RFGS04 RFGS07, RFGS09, RFGS10, RFGS12.
RFGS06	O jogo necessita ter movimento/animação nas jogadas	Média	RFGS08
RFGS07	O jogo deve apresentar o jogador que está na vez	Alta	RFGS01, RFGS02, RFGS04 RFGS05, RFGS09, RFGS10, RFGS12.
RFGS08	As figuras do jogo devem ser no formato de “X” e “O”	Média	RFGS06
RFGS09	O jogo deve sortear aleatoriamente quem inicia jogando	Alta	RFGS01, RFGS02, RFGS04 RFGS05, RFGS07, RFGS10, RFGS12.
RFGS10	O jogo deve conter placar	Alta	RFGS01, RFGS02, RFGS04 RFGS05, RFGS07, RFGS09, RFGS12.

RFGS11	O jogo deve ter tempo limite para as jogadas	Alta	RFGS14
RFGS12	O jogo deve apresentar o ganhador final antes de ser fechado	Baixa	RFGS01, RFGS02, RFGS04 RFGS05, RFGS07, RFGS09, RFGS10.
RFGS13	O jogo deve conter uma tela de abertura	Média	RFGS15
RFGS14	A tela do jogo pode ser minimizada se pausada	Baixa	RFGS11
RFGS15	O jogo pode ser pausado e retomado posteriormente	Média	RFGS13
RFGS16	O jogo que empatar deve ser repetido	Baixa	RFGS19
RFGS17	A jogada não pode ser apagada ou alterada	Alta	RFGS03, RFGS18
RFGS18	O jogo deve conter um tabuleiro de 9 casas	Alta	RFGS03, RFGS17
RFGS19	O jogo apresenta o ganhador que conseguir uma sequência de 3 símbolos iguais	Alta	RFGS16

3. Requisitos Não Funcionais

Este Capítulo descreve os requisitos não-funcionais do sistema.

Identificador	Requisito Não Funcional	Categoria/Tipo	Prioridade	Requisitos Relacionados
RNFGS01	As jogadas devem ser efetuadas com o uso do mouse	Usabilidade	Baixa	-
RNFGS02	O jogo deve ter 3 opções de interface	Usabilidade	Média	RNFGS04, RNFGS07
RNFGS03	O jogo terá um ganhador/perdedor por rodada e um ganhador/perdedor ao final	Confiabilidade	Alta	RNFGS05, RNFGS08
RNFGS04	O jogo tem uma faixa etária acima de 3 anos	Entrega	Baixa	RNFGS02, RNFGS07
RNFGS05	O software alerta o jogador que está na vez após 10 s de espera	Usabilidade	Alta	RNFGS03,RNFGS08
RNFGS06	O jogo não pode ter efeitos sonoros	Usabilidade	Alta	-
RNFGS07	O software deve conter menos que 100 Mb	Eficiência	Alta	RNFGS02, RNFGS04
RNFGS08	O jogo deve conter um tutorial	Usabilidade	Alta	RNFGS03, RNFGS05

4. Histórias do Usuário

1. Escolha **8** Requisitos Funcionais do projeto que está sendo desenvolvido na disciplina de Requisitos de Software
2. Reescreva esse Requisito Funcional de forma que atenda o formato de uma história de usuário, ou seja, a história de usuário deverá conter “QUEM”, “O QUÊ” e “PORQUE”. Veja os exemplos apresentados na aula. Seguir o formato:



3. Preencha os cartões de histórias seguindo o formato das tabelas abaixo.

001	Nome da história: Competição	RF: GS.001
Como	Jogador	
Eu quero	Ter a possibilidade de jogar com outras pessoas ou com o computador	
Para	Conseguir jogar com os amigos ou sozinho	

009	Nome da história: Início	RF: GS.010
Como	Jogador	
Eu quero	Que o jogo sorteie, de forma aleatória, quem inicia jogando	
Para	Ter um início mais justo e sem trapaças	

017	Nome da história: Tempo de jogada	RF: GS.018
Como	Jogador	
Eu quero	Que as jogadas não possam ser apagadas ou alteradas	
Para	Evitar trapaças e tornar o jogo mais justo e direto	

011	Nome da história: Tempo de jogada	RF: GS.012
Como	Jogador	
Eu quero	Que as jogadas tenham tempo limite	
Para	Evitar jogos demorados	

010	Nome da história: Placar	RF: GS.011
Como	Jogador	
Eu quero	Que o jogo me mostre o placar	
Para	Evitar esquecer dos pontos	

<i>007</i>	Nome da história: Jogador da vez	RF: GS.007
Como	<i>Jogador</i>	
Eu quero	<i>Que o jogo me mostre qual jogador está na vez</i>	
Para	<i>Que seja seguida a sequência correta de jogadas</i>	

<i>003</i>	Nome da história: Número de jogadas	RF: GS.003
Como	<i>Jogador</i>	
Eu quero	<i>Que contenha no máximo 9 jogadas considerando ambos os jogadores</i>	
Para	<i>Que o jogo seja definido de maneira mais ágil</i>	

<i>015</i>	Nome da história: Pausa	RF: GS.016
Como	<i>Jogador</i>	
Eu quero	<i>Que o jogo possa ser pausado e retomado posteriormente</i>	
Para	<i>Continuar o mesmo jogo caso tenha que parar momentaneamente</i>	

5. Protótipos de Tela

5.1. Protótipo da tela: Telas iniciais



Figura 1. Protótipo da tela: Telas iniciais

A tela “Inicial” tem como objetivo determinar os jogadores, solicitando o nome dos usuários, as opções de jogos disponíveis e, ainda, configurações pessoais dos jogadores, como o visual da tela e as configurações de jogo (vibração do dispositivo, ajuste das animações, tutoriais, entre outros).

5.2. Protótipo da tela: Tela das jogadas

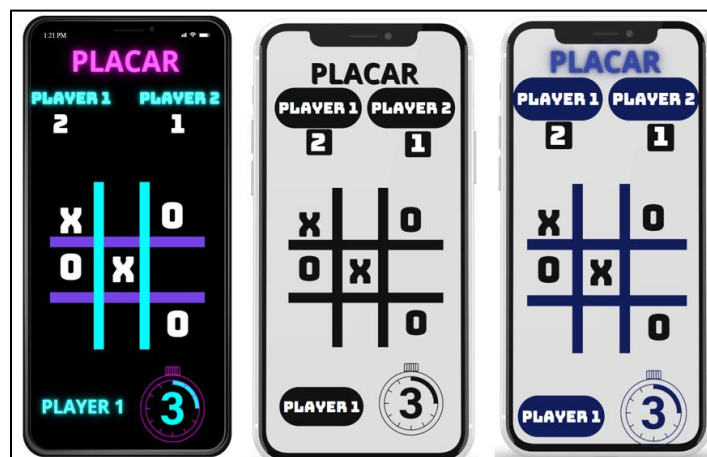


Figura 2. Protótipo da tela: Tela das jogadas

A tela “Jogadas” tem como objetivo apresentar o tabuleiro e é onde são feitas as jogadas em si. Os jogadores têm um tempo para finalizá-las, o que justifica o timer na parte inferior. É possível notar o placar e o nome do jogador que está na vez, em destaque.

5.3. Protótipo da tela: Telas finais



Figura 3. Protótipo da tela: Telas finais-ganhador



Figura 4. Protótipo da tela: Telas finais-perdedor



Figura 5. Protótipo da tela: Telas finais-empate

As telas “Finais” tem como objetivo determinar o ganhador, perdedor e empate dos jogos. Os jogadores são sinalizados conforme as imagens.

6. Referências

SOUZA, Érica Ferreira de. **Engenharia de Requisitos**: Parte 1. Cornélio Procópio: UTFPR, 2023. 39 slides, color.

SOUZA, Érica Ferreira de. **Requisitos de Software**: Histórico de Usuários. Cornélio Procópio: UTFPR, 2023. 18 slides, color.

SOUZA, Érica Ferreira de. **Prototipação**. Cornélio Procópio: UTFPR, 2023. 12 slides, color.