Especificação de Requisitos Jogo Batalha de Reis

Especificação de Requisitos de Software

Versão 1.0 28/04/2014

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Daniel Amato Zabotti João Matheus Piai Santos	28/04/2014	Estabelecimento dos requisitos

Conteúdo:

- 1. Introdução;
- 2. Visão geral;
- 3. Requisitos de software
- 4. Esboço da interface

1. Introdução

1.1 Objetivo

Desenvolvimento de um jogo que permita a interação entre dois jogadores. O nome do jogo é Batalha de Reis.

1.2 Referências

Jogo baseado na série "Crush the Castle" da Armor Games http://armorgames.com/play/6137/crush-the-castle-2>.

2. Visão Geral

2.1 Arquitetura do programa

Sistema orientado a objetos na Linguagem Java e com conexão em rede.

2.2 Premissa do desenvolvimento

- 2.2.1 O jogo deve ser desenvolvido utilizando a linguagem Java e portanto deve funcionar em qualquer plataforma que suporte a JVM versão 1.6.
 - 2.2.2 O desenvolvimento deve ser amparado pela SDK ¡Monkey.
- 2.2.3 A ferramenta NetGamesNRT deve ser utilizada para prover a interface de rede.
 - 2.2.4 O jogo deve apresentar interface em três dimensões.

2.3 Descrição do Jogo

Jogo de batalha medieval, onde dois reis se enfrentam utilizando trabucos de contrapeso a fim de destruir o rei inimigo. Cada rei estará protegido em seu respectivo castelo, acompanhado de sua amada rainha e de seus quatro leais cavaleiros.

Os trabucos utilizarão diferentes munições as quais serão melhoradas conforme o progresso de cada jogador.

Haverá uma interferência climática aleatória em cada turno.

- O jogo será dividido em turnos em que cada jogador, alternadamente, poderá executar as seguintes ações:
 - 1. Posicionar o seu trabuco de contrapeso.
 - 2. Escolher a munição a ser utilizada.
 - 3. Lançar o projétil escolhido.
 - 4. Receber os bônus da sua jogada, que podem ser:

Cavaleiro inimigo abatido: tiro triplo de tronco em seu próximo turno.

Rainha inimiga abatida: tiro simples de pedra em seu próximo turno.

Perde o jogador que tiver o seu rei morto e não for bem sucedido no seu "disparo de misericórdia".

3. Requisitos de Software

3.1 Requisitos Funcionais

Requisito Funcional 1 - Conexão: o sistema deverá proporcionar ao usuário a opção de conectar-se a um servidor, para que assim seja disputada as partidas.

Requisito Funcional 2 - Iniciar Partida: o programa deve apresentar a opção de "Iniciar partida" após o usuário se conectar ao servidor, onde deve ser inserido o nome do "respectivo rei".

Requisito Funcional 3 - Procedimento de jogada: deve ser apresentado ao jogador da vez a opção de proceder jogada. O primeiro movimento deve ser o posicionamento do trabuco, arrastando o mouse clicado na direção desejada. Em seguida o jogador deve "puxar" o trabuco para a posição desejada de tiro. Quanto mais "puxado", maior será a força do disparo.

Requisito Funcional 4 - Verificação dos estragos: será apresentado para ambos os jogadores o resultado da ação do turno, explicitando os danos causados e recebidos.

Requisito Funcional 5 - Recompensa por estragos: ao jogador bem sucedido em seu turno, entende-se por bem sucedido o jogador que consiga destruir alguma unidade significativa do inimigo, será conferida uma recompensa a ser usufruída no seu próximo turno, respeitando a seguinte tabela:

Tipo de estrago	Recompensa	
Cavaleiro inimigo abatido	Tiro triplo de troncos	
Rainha inimiga abatida	Tiro simples de pedra	
Rei inimigo abatido	Possível Vitória	
Rei abatido	Possível empate	

3.2 Requisitos Não Funcionais

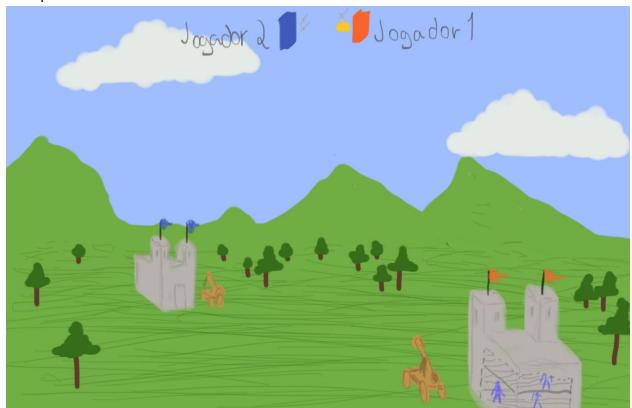
Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto: além do codigo Java, deve ser produzido especificação de projeto baseado em UML2, utilizando a ferramenta *Visual Paradigm*.

Requisito não funcional 2 - Interface Gráfica: a mesma interface gráfica deve ser utilizada pelos dois jogadores, e deve ser desenvolvida utilizada a *SDK jMonkey*.

Requisito não funcional 3 - Conectividade: o jogo devera ter suporte a rede, utilizando a ferramenta *NetGamesNRT*.

Esboço da interface gráfica





"Personagens"

