

Centro Universitário UNA
Unidade Curricular – Modelagem de Software

Documento de Requisitos de Software

<BattleOfTheMillion>

Autores: Paulo Vinícius Oliveira de Almeida - 321123422
Mark Anthony Da Silva Junior - 321220148
Breno Rocha Dias - 321216260
Gustavo Henrique Santos Faria Rolo - 32111822
Allan Patrick de Souza Araújo - 32113062

< Belo Horizonte – MG >

< Dezembro – 2021 >

Índice

1. Objetivos desse documento	2
2. Requisitos Funcionais	2
3. Requisitos Não-Funcionais.....	3
4. Diagrama de Casos de Uso	4
5. Diagrama de Classe	5
6.1. Modelo Entidade Relacional.....	6
6.2 Modelo Relacional	6
7. Kanban	7

1. Objetivos

O Battle of the Million é um jogo educativo com intuito de levar o aprendizado em programação orientada a objetos (POO) e Modelagem de software aos futuros programadores, de forma leve e descontraída utilizando o método de diversão para o aprendizado dinâmico e intuitivo.

Entregas e Cronograma do Projeto				
Entregas e Marcos	Planejado	Previsto	Real	Status
Reunião inicial	08/11/2021			OK
Levantamento de Requisitos	09/11/2021	10/11/2021	10/11/2021	OK
Diagrama de Casos de Uso	11/11/2021	15/11/2021	16/11/2021	OK
Diagrama de Classes	11/11/2021	15/11/2021	16/11/2021	OK
Modelos de entidade e Relacionamento	11/11/2021	15/11/2021	16/11/2021	OK
Documentação do trabalho	09/11/2021	15/11/2021	20/11/2021	OK
Desenvolvimento	15/11/2021	05/12/2021	06/12/2021	OK
testes	20/11/2021	08/12/2021	06/12/2021	OK

2. Requisitos Funcionais

RF01- O jogo deve permitir uma batalha de 2 jogadores.

RF02- Ter um menu inicial, com inicialização do jogo, informações dos desenvolvedores, explicação do jogo e sair.

RF03- Os jogadores informam seu nome, apelido, e-mail, telefone.

RF04- Os jogadores escolhem o personagem cadastrado, não é permitido começar uma partida sem os personagens.

RF05- Quando um personagem é escolhido não deverá aparecer como opção para outro jogador.

RF06- Durante a partida deverá apresentar os personagens escolhidos e a porcentagem de vida.

RF07- O jogador escolhido aleatoriamente começa a responder as perguntas.

RF08- As perguntas serão relacionadas a Programação Orientada à Objetos ou Modelagem de Software.

RF09- O enunciado deverá ter as alternativas de respostas com letras. Quando escolhida uma alternativa, uma mensagem perguntando se tem certeza da resposta.

RF10- Quando o primeiro jogador cometer um erro na resposta será a vez do segundo jogador.

RF11- A cada erro cometido, o tempo de vida é reduzido em 5%.

RF12- Quando a escolha da resposta for incorreta, exibir uma mensagem de erro, o tempo de vida é reduzido em 5%.

RF13 – Quando a escolha da resposta for correta, exibir uma mensagem parabenizando.

RF14 – Após o termino da partida, apresentar a pontuação final do jogador e o tempo de vida.

RF15 – Vence o jogador que tem mais tempo vida

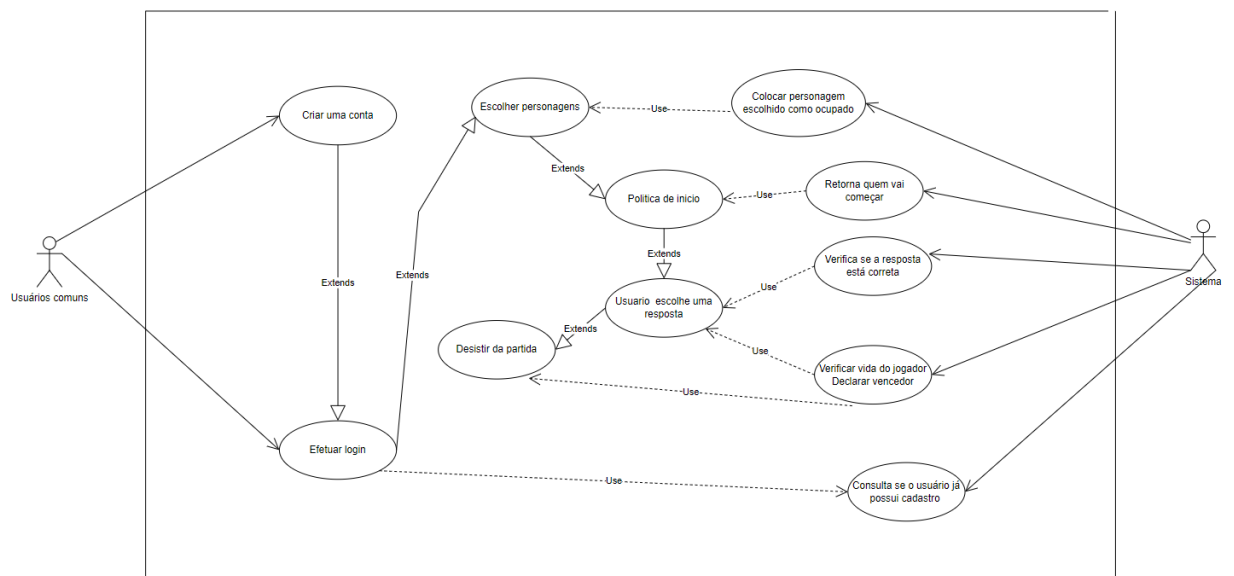
3. Requisitos Não-Funcionais

RNF01 - O sistema deve ser claro para qualquer usuário que o utilizar.

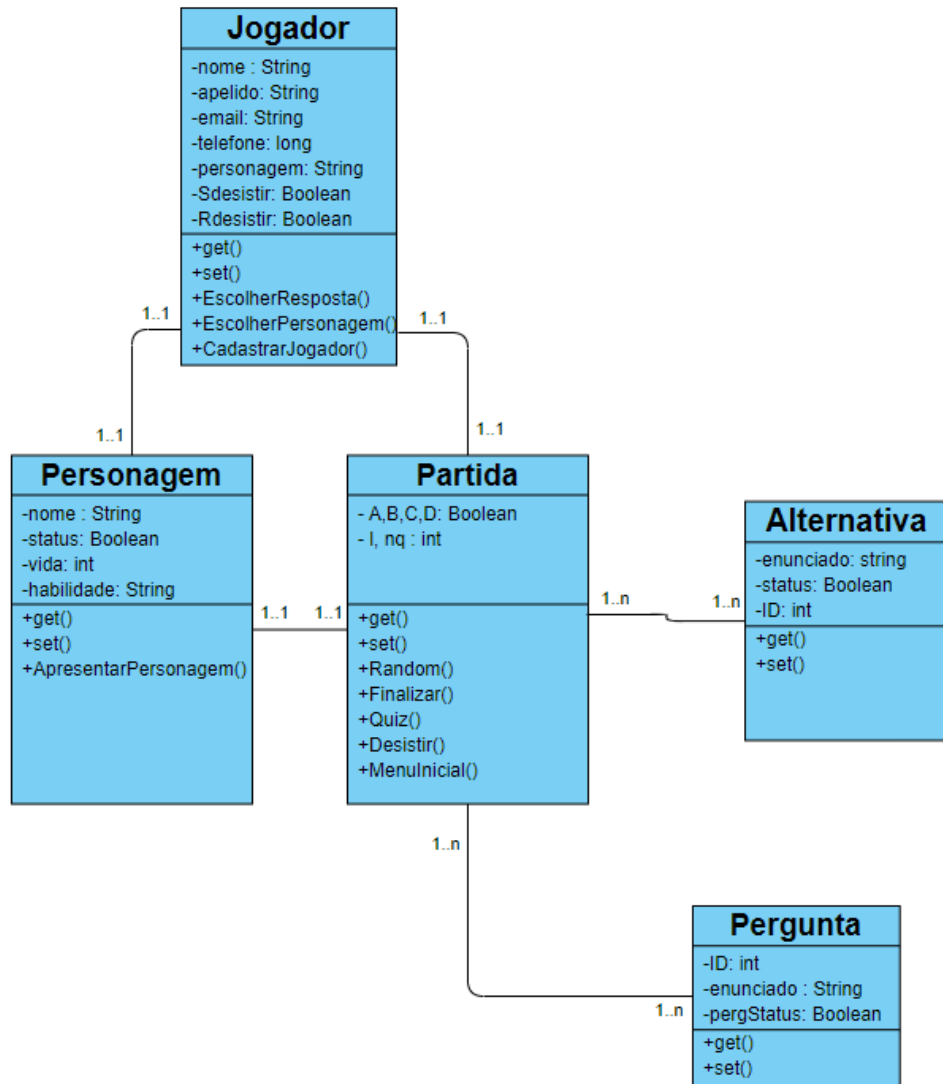
RNF02 – A linguagem utilizada deverá ser Java.

RNF03 – Uma base de dados para salvar as perguntas e respostas deve ser criada utilizando a linguagem sql.

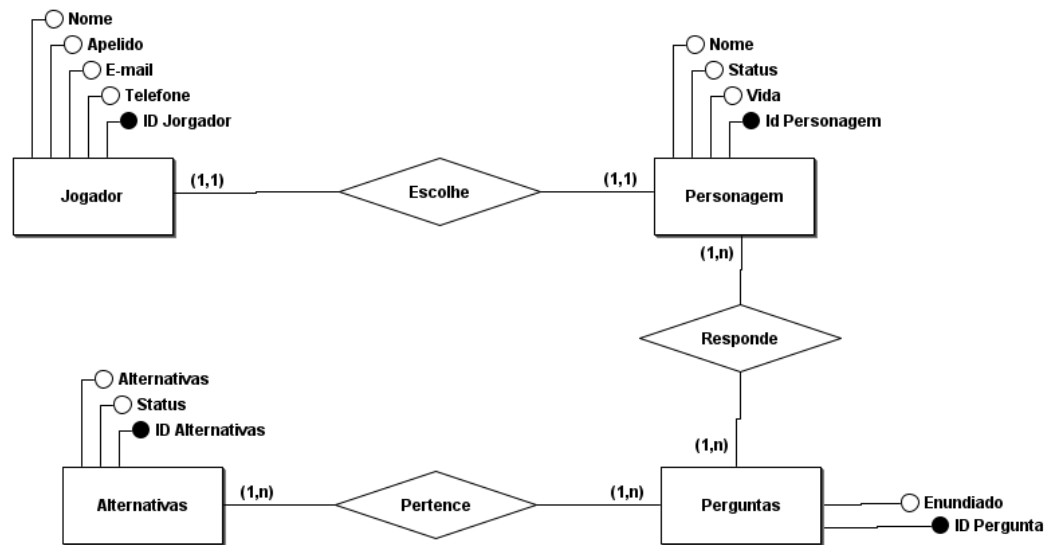
4. Diagrama de Casos de Uso



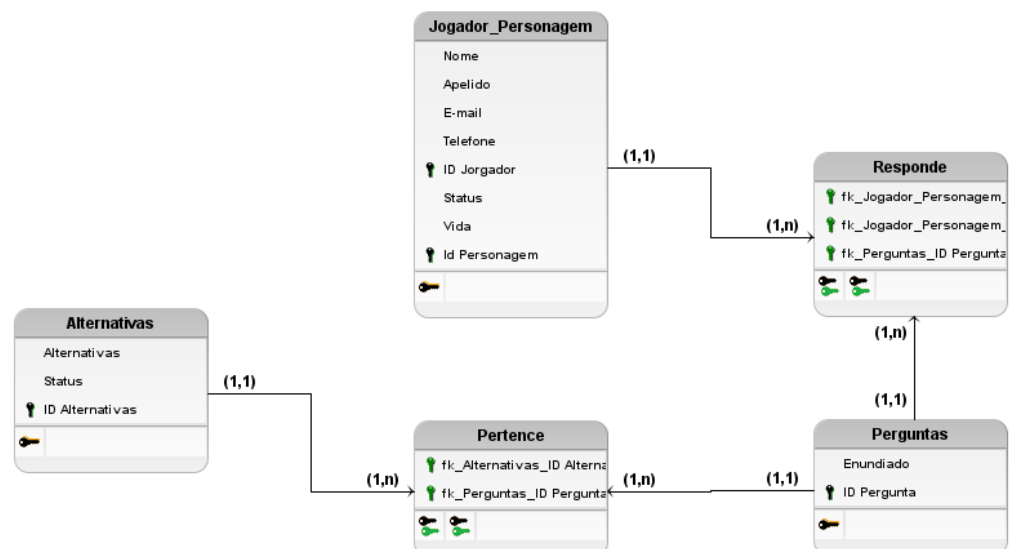
5. Diagrama de Classe



6.1. Modelo Entidade Relacional



6.2. Modelo Relacional



6.2. Kanban

