1. Requisitos Funcionais:
   1. A aplicação será um executável que utilizará o cmd como interface
   2. Ao iniciar uma partida são rolados dois dados e o jogador que tirar o maior valor joga primeiro
   3. O programa deverá guardar uma pontuação de acordo com as partidas vencidas por cada jogador, e essa pontuação deverá ser mostrada na interface
   4. O programa deverá fornecer uma representação visual do tabuleiro que mostre as peças e as casas onde elas se encontram.
   5. A cada rodada o jogador deverá rodar dois dados e selecionar a casa de onde deseja mover uma peça, caso a casa selecionada não possua peças do player a pergunta será repetida
   6. Ao selecionar a casa de onde ele deseja mover peças o player deve escolher para qual casa deseja mover a mesma de acordo com os dados que ele possui (o sistema deverá dar somente as opções validas de movimento)
   7. O sistema deverá permitir que peças sejam capturadas e essas devem ser alocadas na área de retorno
   8. O sistema deverá contabilizar as peças que foram finalizadas (chegaram até o final do tabuleiro) e utilizar isso como condição de vitória
   9. A cada rodada o jogador deverá ter a opção de dobrar pontos, e o outro jogador deve ter a opção de aceitar ou recusar a dobra, caso seja recusado o jogo deverá ser terminado e o jogador que propôs a dobra recebe 1 ponto, caso seja aceita o jogo continua, mas valendo dois pontos e somente o jogador que aceitou a dobra pode propor futuras dobras na partida
   10. A pontuação deverá ser armazenada em um arquivo externo durante a partida, e quando a mesma for finalizada esse arquivo deverá ser apagado
2. Requisitos Não Funcionais
   1. Uma partida em andamento poderá ser salva ao encerrar o programa, e ao iniciar o programa ele deve ter a opção de continuar partidas que foram salvas