 **UNICAMP – FACULDADE DE TECNOLOGIA**

**SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

FÁBIO AUGUSTO ALVES DINIZ

JOÃO GABRIEL PAMPANIN DE ABREU

RAFAEL TAVARES CARVALHO BARROS

**ESCOLHA DE MAPA DO COUNTER STRIKE**

LIMEIRA

2017

**HISTÓRICO DE REVISÃO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
| 28/04/2017 | 0.1 | Criação do modelo do documento | Rafael |
| 28/04/2017 | 0.2 | Introdução e escolha do projeto | Rafael |
| 28/04/2017 | 0.3 | Requisitos | João G. |
| 28/04/2017 | 0.4 | Casos de uso, mapa de rastreamento e revisão de requisitos de qualidade | Fábio |
| 28/04/2017 | 0.5 | Exclusão da folha de rosto e organização dos tópicos | João G. |
| 02/05/2017 | 0.6 | Revisão gramatical, criação do Glossário, alteração nos Casos de Uso Textuais, correção da numeração das páginas e transferência da Matriz de Rastreabilidade para o Documento de Especificação Suplementar. | Rafael |

Sumário

[1 Introdução 4](#_Toc481530342)

[1.1 Escopo 4](#_Toc481530343)

[1.2 Descrição dos Stakeholders 4](#_Toc481530344)

[2 Descrição Geral 4](#_Toc481530345)

[2.1 Descrição do Público-Alvo 4](#_Toc481530346)

[2.2 Restrições 4](#_Toc481530347)

[3 Requisitos 5](#_Toc481530348)

[3.1 Requisitos Funcionais 5](#_Toc481530349)

[3.2 Requisitos de Qualidade 5](#_Toc481530350)

[Apêndices 6](#_Toc481530351)

[Casos de Uso Textuais 6](#_Toc481530352)

[Modelos 8](#_Toc481530353)

[Diagrama de Casos de Uso 8](#_Toc481530354)

[Glossário 8](#_Toc481530355)

[Índice 9](#_Toc481530356)

# Introdução

## Escopo

O projeto tem como objetivo simular a criação de uma partida competitiva do jogo Counter Strike, através de uma entrada com o nome das equipes, número de mapas a serem jogados e do processamento dos vetos de mapas que cada equipe escolher, até sobrar os mapas que serão jogados.

A partida poderá ser de uma única rodada, três rodadas ou cinco rodadas, sendo um mapa diferente para cada rodada.

## Descrição dos Stakeholders

**Cliente:** Um grupo de quatro pessoas, estudantes de Sistemas de Informação, que solicitaram o projeto através da disciplina de Engenharia de Software II.

**Equipe de desenvolvimento:** Um grupo de três pessoas, estudantes de Sistemas de Informação, que está desenvolvendo o projeto solicitado como meio de avaliação para a disciplina de Engenharia de Software II.

**Usuário final:** Qualquer jogador de Counter Strike que tenha interesse em criar uma partida através de um servidor privado, cuja interface será desenvolvida neste projeto para a seleção de mapas.

# Descrição Geral

## Descrição do Público-Alvo

## Restrições

# Requisitos

## Requisitos Funcionais

1. Ao iniciar, o sistema deverá abrir a tela de criação de dois times para o usuário.
2. Ao finalizar a criação de times, o sistema deverá perguntar se serão escolhidos 1, 3 ou 5 mapas pelo usuário.
3. Quando entrar na tela de escolha de mapas, o sistema deverá permitir a escolha entre 7 mapas pré-definidos para o usuário.
4. Quando um mapa for vetado, o sistema deverá deixar indicado qual time vetou cada mapa para o usuário.
5. Quando um mapa for vetado, o sistema deverá trocar automaticamente de time para o usuário.
6. Ao terminar o veto de mapas, o sistema deverá mostrar os mapas a serem jogados para o usuário.

## Requisitos de Qualidade

1. Durante toda sua execução, o sistema deverá possuir interface visual.
2. Quando entrar na tela de escolha de mapas, o sistema deverá mostrar todos os times na área esquerda da tela e os mapas na área direita para o usuário.
3. Ao entrar na tela de escolha de mapas, estes deverão ser os mesmos 7 presentes na atual campanha ativa do jogo.

# Apêndices

## Casos de Uso Textuais

**Identificador:** C01.

**Caso de Uso:** Criar times.

**Autor:** Fábio Augusto Alves Diniz.

**Prioridade:** Alta.

**Criticalidade:**

**Fonte:** Cliente.

**Responsável:** O sistema ira ser responsável por guardar os times que o usuário irá criar.

**Descrição:** Ao iniciar o programa aparecerá uma tela onde o usuário irá criar os times que disputarão a partida.

**Trigger:** Abrir o programa.

**Atores:** Usuário.

**Pré-Condições:** Ter ao menos 5 jogadores para cada equipe.

**Pós-Condições:** Escolher tipo de confronto.

**Resultado:** Sistema ira guardar os times e serão caminhados para a tela de escolha de confronto.

**Cenário Principal:** Iniciar partida do Counter Strike.

**Cenários Alternativos:**

**Identificador:** C02.

**Caso de Uso:** Escolher Tipo de confronto.

**Autor:** Fábio Augusto Alves Diniz.

**Prioridade:** Alta.

**Criticalidade:**

**Fonte:** Cliente.

**Responsável:** O sistema perguntará ao usuário sobre qual o tipo de confronto que será realizado.

**Descrição:** Haverá três tipos de confrontos disponíveis para escolher no sistema: 1 – Melhor de 1: Apenas uma partida será realizada; 2 – Melhor de 3: serão realizadas 3 partidas, e quem ganhar 2 dessas partidas será o vencedor; 3 – Melhor de 5: 5 partidas serão realizadas e o vencedor será quem ganhar 3 delas.

**Trigger:** Após a criação de times.

**Atores:** Usuário.

**Pré-Condições:** Ter duas equipes criadas no sistema.

**Pós-Condições:** Escolher mapas que não estarão presentes na disputa (veto).

**Resultado:** O tipo de confronto escolhido resultará na quantidade de mapas que serão vetados até sobrar a quantidade igual ao número de partidas.

**Cenário Principal:** Disputa de partida do Counter Strike.

**Cenários Alternativos:**

**Identificador:** C03.

**Caso de Uso:** Vetar mapas.

**Autor:** Fábio Augusto Alves Diniz.

**Prioridade:** Alta.

**Criticalidade:**

**Fonte:** Cliente.

**Responsável:** O Sistema mostrará miniaturas dos mapas que estarão disponíveis para serem vetados.

**Descrição:** Existirão ao todo sete mapas que poderão ser vetados. Se o tipo de confronto escolhido for Melhor de 1, seis mapas serão vetados até que sobre apenas um em que será realizada a partida; se o tipo de confronto escolhido for Melhor de 3, serão vetados ao todo 4 mapas, até que sobrem três para realizar a partida, e se o tipo de confronto escolhido for Melhor de 5, apenas dois mapas serão vetados e o confronto será realizado nos 5 mapas que sobrarem.

**Trigger:** Escolha do tipo de confronto.

**Atores:** Usuário.

**Pré-Condições:** Ter estabelecido qual será o tipo de confronto.

**Pós-Condições:**

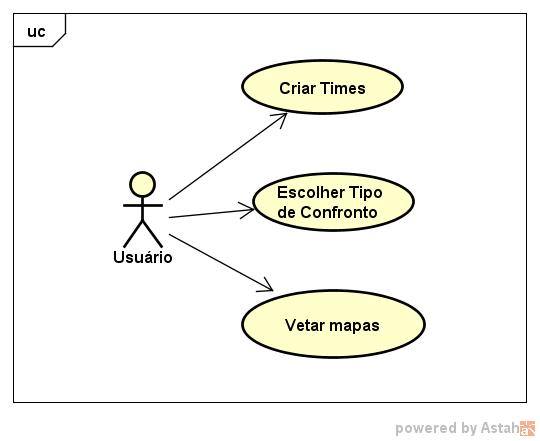
**Resultado:** Será mostrado na tela os mapas que estarão na disputa.

**Cenário Principal:** Disputa de partida do Counter Strike.

**Cenários Alternativos:**

## Modelos

### Diagrama de Casos de Uso



## Glossário

# Índice

Counter Strike, 4, 6, 7, 8

mapas, 4, 5, 7, 8

partida, 4, 6, 7, 8

sistema, 5, 6, 7