 **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 Índice, alteração nos Casos de Uso Textuais, correção da numeração das páginas e transferência da Matriz de Rastreabilidade para o Documento de Especificação Suplementar. | Rafael |
| 03/05/2017 | 0.7 | Descrição Geral. | Rafael |
| 05/05/2017 | 0.7.1 | Correção dos Casos de Uso Textuais (sem responsável) e alteração em Restrições e Stakeholders (inserido Professor). | Rafael |

Sumário

[1 Introdução 4](#_Toc481785752)

[1.1 Escopo 4](#_Toc481785753)

[1.2 Descrição dos Stakeholders 4](#_Toc481785754)

[2 Descrição Geral 4](#_Toc481785755)

[2.1 Descrição do Público-Alvo 4](#_Toc481785756)

[2.2 Restrições 5](#_Toc481785757)

[3 Requisitos 5](#_Toc481785758)

[3.1 Requisitos Funcionais 5](#_Toc481785759)

[3.2 Requisitos de Qualidade 5](#_Toc481785760)

[Apêndices 6](#_Toc481785761)

[Casos de Uso Textuais 6](#_Toc481785762)

[Modelos 8](#_Toc481785763)

[Diagrama de Casos de Uso 8](#_Toc481785764)

[Glossário 8](#_Toc481785765)

[Índice 8](#_Toc481785766)

# 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.

**Professor:** mestre em Tecnologia pela UNICAMP, pesquisador do Grupo de Engenharia da Informação e Conhecimento da Faculdade de Tecnologia da mesma instituição. Possui interesse no projeto para avaliação dos alunos da disciplina de Engenharia de Software II.

# Descrição Geral

## Descrição do Público-Alvo

O público-alvo é qualquer jogador de Counter Strike que deseja criar uma partida em um servidor privado, já que o sistema é uma interface que pode ser usada pelo servidor para receber os requisitos da criação da partida (escolha de mapas e nome dos times).

## Restrições

* Os mapas serão escolhidos por dois times, através do veto de mapas que estes não desejam jogar;
* Cada time poderá vetar apenas um mapa por vez até sobrar a quantidade de mapas que serão disputados (1, 3 ou 5);
* O software permanecerá em tela cheia durante o veto de mapas;
* O software será executado no Sistema Operacional Windows.

# 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:** Baixa.

**Criticalidade:** Baixa.

**Fonte:** Gabriel Kiciolar.

**Responsável:**

**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:** O sistema armazenará os times que vetarão os mapas posteriormente.

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

**Cenários Alternativos:**

**Identificador:** C02.

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

**Autor:** Fábio Augusto Alves Diniz.

**Prioridade:** Média.

**Criticalidade:** Média.

**Fonte:** Gabriel Kiciolar.

**Responsável:**

**Descrição:** O usuário escolherá dentre os tipos de confronto: Melhor de 1, Melhor de 3 ou Melhor de 5.

**Trigger:** 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:** Alta.

**Fonte:** Gabriel Kiciolar.

**Responsável:**

**Descrição:** Os mapas serão vetados por um time de cada vez até sobrar a quantidade escolhida previamente (1, 3 ou 5).

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

**Atores:** Usuário.

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

**Pós-Condições:**

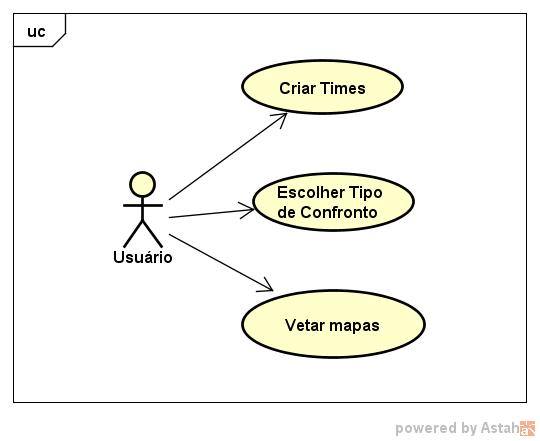
**Resultado:** Será mostrado na tela os mapas que estarão na disputa, além de qual time vetou qual mapa.

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

**Cenários Alternativos:**

## Modelos

### Diagrama de Casos de Uso



## Glossário

**Interface -** modo como ocorre a “comunicação” entre duas partes distintas e que não podem se conectar diretamente. A interface entre o software e o usuário é a tela de comandos apresentada por este programa, ou seja, a interface gráfica do software.

**Partida competitiva -** uma dentre as várias opções de modo de jogo do Counter Strike.

**Stakeholders -** Stakeholder significa público estratégico e descreve uma pessoa ou grupo que tem interesse em uma empresa, negócio ou indústria, podendo ou não ter feito um investimento neles.

**Servidor privado -** servidor para criação de partidas privadas, partidas que não são públicas, ou seja, a partida não estará aberta para qualquer jogador na rede, somente para alguns convidados.

**Trigger -** Gatilho ou trigger é um recurso de programação executado sempre que o evento associado ocorrer.

# Índice

Counter Strike, 4, 6, 7, 8

mapas, 4, 5, 7, 8

partida, 4, 6, 7, 8

sistema, 5, 6, 7