 **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 | 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. |

Sumário

[1 Introdução 5](#_Toc481137692)

[1.1 Escopo 5](#_Toc481137693)

[1.2 Descrição dos Stakeholders 5](#_Toc481137694)

[2 Descrição Geral 5](#_Toc481137695)

[2.1 Descrição do Público-Alvo 5](#_Toc481137696)

[2.2 Restrições 5](#_Toc481137697)

[3 Requisitos 5](#_Toc481137698)

[3.1 Requisitos Funcionais 6](#_Toc481137699)

[3.2 Requisitos de Qualidade 6](#_Toc481137700)

[Apêndices 7](#_Toc481137701)

[Modelos 9](#_Toc481137702)

[Glossário 10](#_Toc481137703)

[Índice 11](#_Toc481137704)

# 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 2 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 a vetação 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, esses deverão ser os mesmos 7 presentes na atual campanha ativa do jogo.

# Apêndices

## Casos de uso textual

Identificador: C01.

Caso de Uso: Criar Times

Autor: Fábio Augusto Alves Diniz

Prioridade:

Criticalidade:

Fonte:

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 de Counter-Strike Global Offensive.

Cenários Alternativos:

Identificador: C02.

Caso de Uso: Escolher Tipo de confronto.

Autor: Fábio Augusto Alves Diniz.

Prioridade:

Criticalidade:

Fonte:

Responsável: O sistema fará uma pergunta ao usuário sobre qual o tipo de confronto que será realizado.

Descrição: Haverá três(3) 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 o 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 criação de times.

Atores: Usuário.

Pré-Condições: ter 2 equipes criadas no sistema.

Pós-Condições: Escolher mapas que não estarão presentes na disputa.

Resultado: O tipo de confronto escolhido resultara na quantidade de mapas que terá que ser vetado até sobrar a quantidade igual ao número de partidas.

Cenário principal: Disputa de partida de Counter-Strike Global Offensive.

Cenários alternativos

Identificador: C03.

Caso de uso: Vetar mapas.

Autor: Fábio Augusto Alves Diniz.

Prioridade:

Criticalidade:

Fonte:

Responsável: O Sistema irá mostrar miniaturas dos mapas que estarão disponíveis para serem vetados.

Descrição: Existirão ao todo sete (7) mapas que poderão ser vetados. Se o Tipo de Confronto escolhido for uma Melhor de 1, seis (6) mapas serão vetados até que sobre apenas 1 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 3 para realizar a partida, e se o tipo de confronto escolhido for uma melhor de 5, apenas 2 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:

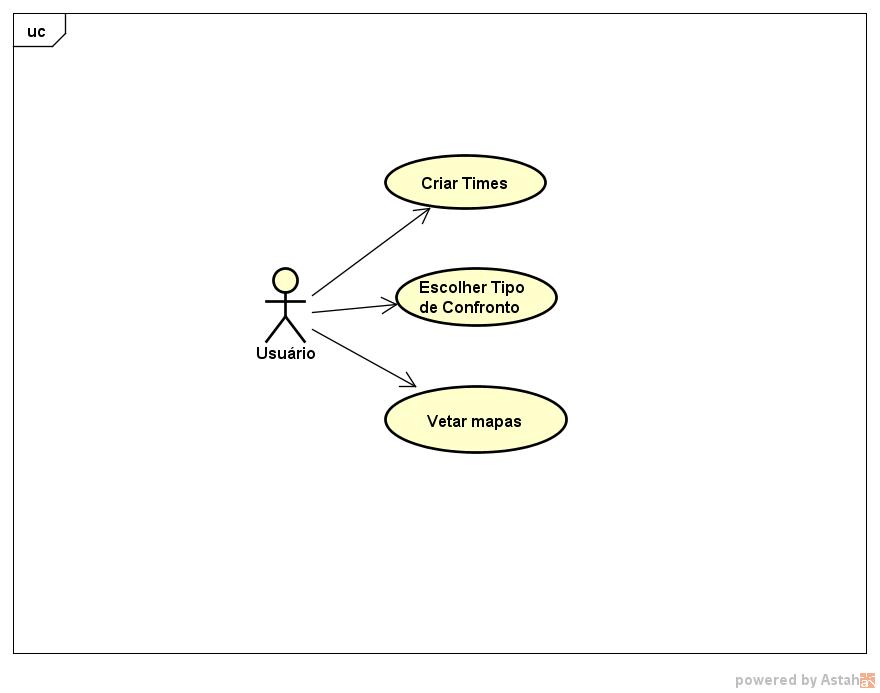
Resultado: Será mostrado na tela qual(is) mapas que estará(âo) na disputa.

Cenário Principal: Disputa de partida de Counter-Strike Global Offensive.

Cenários Alternativos:

## Modelos

### Diagrama de Casos de Uso



### Mapa de Rastreamento

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 |  | R | R | R | R |  |
| 2 | D |  | R |  |  |  |
| 3 | D | D |  | R | R | R |
| 4 | D |  | D |  | R | R |
| 5 | D |  |  | D |  | R |
| 6 |  | R | R | D | D |  |

## 

## Glossário

# Índice