 **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

**FÁBIO AUGUSTO ALVES DINIZ**

**JOÃO GABRIEL PAMPANIN DE ABREU**

**RAFAEL TAVARES CARVALHO BARROS**

**ESCOLHA DE MAPA DO COUNTER STRIKE**

Trabalho de Engenharia de Software 2, apresentado como requisito para conclusão da disciplina.

Orientador: Profº Mr. Pedro Ivo Garcia Nunes.

**LIMEIRA**

**2017**

**HISTÓRICO DE REVISÃO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
| 17/04/2017 | 0.1 | Criação do modelo do documento | Rafael |
| 22/04/2017 | 0.2 | Introdução e escolha do projeto | Rafael |
| 22/04/2017 | 0.3 | Requisitos | João G. |

Sumário

[1 Introdução 5](#_Toc479000395)

[1.1 Escopo 5](#_Toc479000396)

[1.2 Descrição dos Stakeholders 5](#_Toc479000397)

[2 Descrição Geral 5](#_Toc479000398)

[2.1 Descrição do Público-Alvo 5](#_Toc479000399)

[2.2 Restrições 5](#_Toc479000400)

[3 Requisitos 5](#_Toc479000401)

[3.1 Requisitos Funcionais 5](#_Toc479000402)

[3.2 Requisitos de Qualidade 5](#_Toc479000403)

[Apêndices 6](#_Toc479000404)

[Modelos 6](#_Toc479000405)

[Glossário 6](#_Toc479000406)

[Índice 7](#_Toc479000407)

# 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 existentes no jogo original.

# Apêndices

## Modelos

## Glossário

# Índice