



Universidade Federal de Minas Gerais

Turma: Ciência da Computação **Prof.:** Douglas

Nome: Leonardo Bhering Damasceno

Rubia Alice Moreira de Souza

Vinícius Leite Censi Faria

Vitor Kennedy J. de Souza

Histórias de Usuários

Belo Horizonte
2022

Sumário

Histórias de Usuário	2
História: Tela Inicial	2
História: Posicionamento de Tropas	2
História: Revelar e Ocultar Tropas	2
História: Atacar Tropas	2
História: Destruir Tropas	3
História: Vencer ou Perder uma Partida	3
História: Histórico de Partidas	3

1. Histórias de Usuário

1.1. História: Tela Inicial

Descrição:

- Como jogador, eu desejo iniciar o jogo por meio da tela inicial a fim de começar uma partida

Critérios de aceitação:

1. Deve haver um botão para iniciar a partida
2. Ao iniciar a partida, eu devo ser redirecionado para tela de jogo na etapa de posicionamento
3. Deve haver um botão para exibir o placar de partidas anteriores
4. Deve haver um botão para sair do jogo
5. Deve haver uma música de fundo

1.2. História: Posicionamento de Tropas

Descrição:

- Como jogador, eu desejo conseguir posicionar minhas tropas no mapa a fim de construir minha estratégia inicial

Critérios de aceitação:

1. Todas as tropas devem estar dentro das dimensões do mapa
2. As tropas podem ser rotacionadas
3. Ao rotacionar uma tropa ela deve se manter nas dimensões do mapa
4. Devo conseguir posicionar todas minhas tropas antes de iniciar a partida
5. Devo poder posicionar pelo menos um navio de cada tipo
6. Devo poder reposicionar um navio antes de encerrar o posicionamento
7. Só posso encerrar o posicionamento caso tenha posicionado todos os navios disponíveis
8. Os navios devem ser ocultos ao finalizar o posicionamento

1.3. História: Revelar e Ocultar Tropas

Descrição:

- Como jogador, eu desejo poder rever o posicionamento das minhas tropas a fim de avaliar a situação atual do jogo

Critérios de aceitação:

1. Deve haver um botão que revela onde posicionei as minhas tropas em meu tabuleiro
2. Ao clicar no botão com as tropas ocultas, elas devem ser reveladas
3. Ao clicar no botão com as tropas reveladas, elas devem ser ocultas
4. As minhas tropas serão ocultas automaticamente no fim do meu turno

1.4. História: Atacar Tropas

Descrição:

- Como jogador, eu desejo atacar as tropas inimigas a fim destruí-las

Critérios de aceitação:

1. Devo poder selecionar qualquer quadrado ainda não selecionado no mapa do oponente
2. Não posso selecionar nenhum quadrado do meu próprio tabuleiro
3. Ao selecionar um quadrado, o seu conteúdo deve ser revelado
4. Ao selecionar um quadrado, deve ser produzido um efeito sonoro de tiro
5. Se atingir um navio, a parte que foi atingida deve ser marcada de modo a mostrar que ela foi destruída
6. Devo poder realizar apenas um tiro por turno
7. Ao destruir um navio, o placar deve ser atualizado
8. Ao destruir um navio, deve ser produzido um efeito sonoro

1.5. História: Destruir Tropas

Descrição:

- Como jogador, eu desejo destruir as tropas inimigas a fim ganhar o jogo

Critérios de aceitação:

1. Ao destruir um navio, o placar deve ser atualizado
2. Ao destruir um navio, deve ser produzido um efeito sonoro
3. Ao destruir um navio, o sistema deve verificar se o jogador que teve a tropa abatida perdeu o jogo

1.6. História: Vencer ou Perder uma Partida

Descrição:

- Como jogador, eu desejo vencer ou perder uma partida a fim de encerrar o jogo

Critérios de aceitação:

1. Ao destruir a última tropa inimiga, eu devo ganhar o jogo
2. Ao ter minha última tropa destruída, eu devo perder o jogo
3. Quando um jogador vencer o jogo, deve ser exibida uma tela de vitória com as estatísticas de jogo da partida atual
4. As estatísticas devem mostrar a quantidade de navios afundados de cada jogador
5. As estatísticas devem mostrar a quantidade de navios restantes de cada jogador
6. As estatísticas devem mostrar a precisão de acertos e erros de cada jogador

1.7. História: Histórico de Partidas

Descrição:

- Como jogador, eu desejo poder ver as estatísticas dos vencedores de partidas anteriores a fim ter um histórico das partidas já jogadas

Critérios de aceitação:

1. Deve haver um botão que exibe a tela de histórico de partidas na tela inicial
2. O histórico deve conter a precisão de acertos do jogador vencedor durante a partida

3. O histórico deve conter a quantidade de navios que **não** foram afundados do jogador vencedor
4. O histórico deve conter a quantidade de navios que foram afundados do jogador vencedor
5. O histórico deve ter o nome do jogador vencedor
6. Cada pontuação deve ter o número da partida que teve esse resultado
7. As estatísticas do jogador vencedor devem ser gravadas ao final de cada partida

