

Especificação de Requisitos

Projeto de Engenharia de Software I – Battle Royale

v1.3

Versão	Autores	Data	Atividade
1.0	Arthur Bastos, Jean Leopoldo	30/08/2017	Especificação de Requisitos
1.1	Arthur Bastos, Jean Leopoldo	07/09/2017	Ajustes nas seções 1.1, 1.3 e 1.4
1.2	Arthur Bastos, Jean Leopoldo	25/10/2017	Ajustes nas seções 1.3 e 3.1
1.3	Arthur Bastos, Jean Leopoldo	03/12/2017	Ajustes nas seções 1.3, 1.4 e 3.1

1- Introdução

-Desenvolver um jogo por turnos com objetivos em que haverá dois jogadores, um contra o outro.

1.1- Objetivo:

-Tomar a base inimiga.

1.2- Referência:

-Advance Wars: https://pt.wikipedia.org/wiki/Advance_Wars.

1.3- Aspectos do jogo:

1.3.1- Componentes do jogo:

- Tabuleiro com as casas;
- 4 personagens diferentes;
- Bases;
- Base principal;
- Moeda.

1.3.2- Descrição do componentes do jogo:

- Tabuleiro (campo):
 - Será uma matriz com tamanho 32x32;
 - Terá restrições de acordo com o terreno(água).

-Personagens:

-Rifleman: Ataca em até 5 casas e anda 3 casas / Custa 250 moedas;
-Sniper: Ataca em até 8 casas e anda 02 casas; / Custa 350 moedas;
-Submachine Gunner: Ataca em até 3 casas e anda 4 casas;/ Custa 300 moedas;
-Scout: Ataca em até 2 casas e anda 5 casas / Custa 200 moedas.

-Base principal:

-A base em que os personagens são iniciados e a qual, se tomada, acaba o jogo;
-Gera 500 moedas por turno ao jogador que ha possui.

-Bases:

-Lugares específicos no mapa em que cada jogador pode tomar para si. Ao iniciar, não há atribuição destas bases a nenhum jogador, quem chegar primeiro, toma a base;
-Será atribuída a um dos jogadores caso haja pelo menos UM boneco (qualquer) na base;
-Gera 200 moedas por turno ao jogador que ha possui.

-Moeda:

-Valor usado para comprar mais bonecos.

1.4- Jogo:

1.4.1 - Início do Jogo

-O jogo inicia com 500 moedas para cada jogador;
-Cada usuário deverá montar seu time de acordo com suas preferências;

1.4.2 - Durante o jogo (turno)

-O jogador pode comprar personagens no começo de todo turno, desde que possua moedas e casas adjacentes a base principal disponiveis;
-O turno de um jogador acaba quando o mesmo passa a vez;
-Cada personagem tem direito a um ataque e um movimento, não podendo movimentar- se depois de ter se movimentado e atacar depois de ter atacado;
-Os personagens comprados são criados sempre em volta da base principal;
-Ao colocar um personagem em uma base, essa base passa a pertencer ao jogador e lhe gera moedas todo turno.
-Sempre que um personagem for atacado por qualquer outro personagem, o mesmo é eliminado do jogo.

1.3.9- Fim do jogo

-Quando uma das bases principais é tomada.

2- Visão Geral

2.1- Arquitetura do Programa

-Cliente-servidor, distribuído.

2.2- Premissas:

- Programa desenvolvido em Java;
- Interface gráfica bidimensional (2D);
- Utilizar-se-á NetGamesNRT;
- Modelagem feita no Visual Paradigm.

3 - Requisitos de Software

3.1 - Requisitos funcionais

- Conectar: Seleção no menu para conectar-se ao NetGames;
- Iniciar: Seleção no menu para iniciar uma partida, comunicando-se com o NetGames;
- Comprar personagens: Seleção para compra de personagens;
- Movimentar: Personagem é selecionado e deve ser apto a movimentar-se o tanto de casas disponíveis. Não se pode movimentar duas vezes com o mesmo personagem no mesmo turno;
- Atacar: Quando a um range do personagem atacante, o jogador escolhe se ataca o oponente com um clique no personagem defensor, que é eliminado. Não se pode atacar duas vezes com o mesmo personagem no mesmo turno;
- Capturar base: quando o jogador entra no terreno da base;
- Passar o turno: Seleção do jogo para passar a vez; o turno só troca quando o jogador o fizer;

3.2 – Requisitos não-funcionais

- Interface gráfica;
- Especificação baseada em UML



Fig.1 Menu Inicial

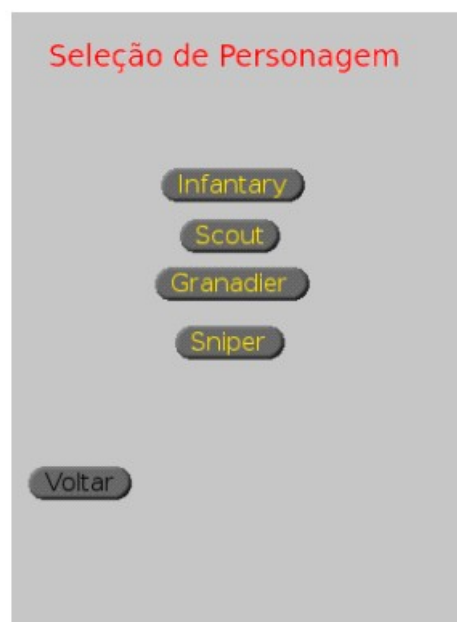


Fig.2 Menu de seleção de personagem

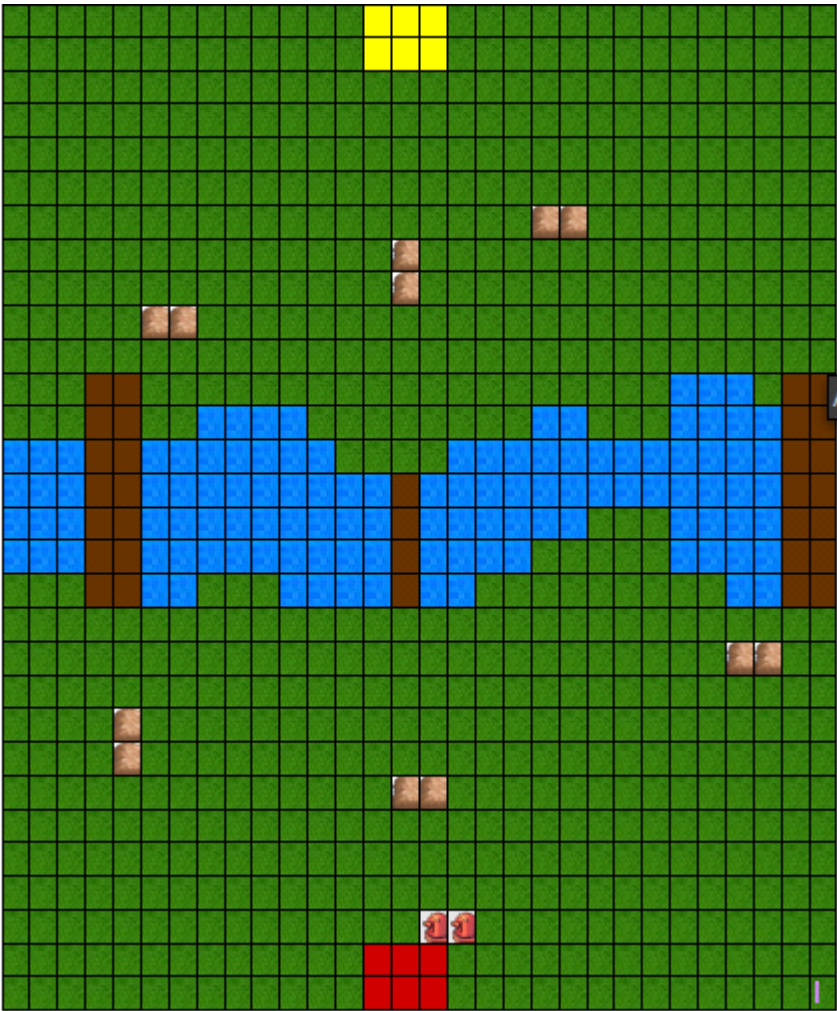


Fig.3 Campo de batalha.