

PROJETO *SETTLERS OF CATAN*

ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS DE SOFTWARE

Versão 1.0 (25/05/2009)

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Murilo Fernando de Oliveira Paulo Rogério de Pinho Filho	25/05/2009	Primeiro esforço na definição dos requisitos.

Conteúdo

1. Introdução
2. Visão geral
3. Referências
4. Requisitos de software

1. Introdução

Este projeto tem como objetivo desenvolver um software para jogar a versão *standard* do jogo *Settlers of Catan* em rede. Trata-se de um jogo de tabuleiro, criado pelo alemão Klaus Teuber, cuja primeira versão foi publicada em 1995 (ver referência 1).

2. Visão geral

- O programa deve ser desenvolvido sob o paradigma de orientação a objetos.
- O programa deve ser escrito na linguagem Java.
- O programa deve ter uma interface gráfica em duas dimensões.
- O programa deve ser jogado pela rede utilizando o framework *Netgames* (ver referência 2).

3. Referências

- 1 - http://en.wikipedia.org/wiki/Settlers_of_Catan
- 2 - <http://www.inf.ufsc.br/~netgames/>

4. Requisitos de software

4.1. Requisitos funcionais

Requisito funcional 1 – Iniciar partida – O programa deve identificar os diferentes jogadores por apelidos que serão solicitados aos usuários no início da partida. A cada jogador será automaticamente atribuída uma cor.

Requisito funcional 2 – Jogabilidade – A interface gráfica deverá receber input do jogador pelo mouse, disponibilizando botões para a sua escolha de ações e um tabuleiro interativo. Somente os lances válidos estarão habilitados, de forma que somente os cliques válidos serão processados.

Requisito funcional 3 – Procedimento de lance – Os jogadores devem proceder a seus lances em turnos, explicitando o seu término para que o próximo possa jogar. O iniciador da partida é escolhido aleatoriamente.

Requisito funcional 4 – Definição do vencedor – O programa deve identificar o vencedor segundo as regras do jogo (ver referência 1) a cada rodada, e impor, então, o fim do jogo, dando-lhe os louros da vitória e uma crítica desdenhosa aos perdedores.

4.2. Requisitos não funcionais

Requisito não funcional 1 – Documentação – O programa deve ser documentado de acordo com as especificações de projetos em UML segunda versão.

Requisito não funcional 2 – Linguagem e plataforma – O programa deve ser escrito em linguagem de programação Java, de maneira que possa ser executado em qualquer plataforma que disponha da máquina virtual Java.

Requisito não funcional 3 – Interface de rede – O programa deve usar o framework de interface de rede para jogos *Netgames* (ver referência 2).

Requisito não funcional 4 – Interface gráfica – O programa deve ter uma interface gráfica com o usuário baseada em Swing.