

**Universidade Federal de Santa Catarina**  
**Centro Tecnológico**  
**Departamento de Informática e Estatística**  
**Ciências da Computação**  
**INE 5319 – Análise e Projeto de Sistemas Computadorizados I**  
**Prof. Ricardo Pereira e Silva**

# **Jogo de Roleta**

**Especificação de Requisitos**

**Alunos:** Thiago Veronese  
Diogo Dantas

**Matrícula:** 0513250-9  
**Matrícula:** 0423203-8

## Identificação do Documento

**Projeto:** Jogo de Roleta

**Aplicação:** Roleta

**Especificação de Requisitos de Software**

**Identificador do Documento:** Roleta/18.07.2007

**Versão:** 2.0

**Data:** 18/07/2007

## Histórico

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Diogo Dantas e Thiago Veronese	29/05/2007	Primeira versão da Especificação de Requisitos de Software
2.0	Diogo Dantas e Thiago Veronese	18/07/2007	Retirado requisito funcional item 3.1.3 "Repetir aposta" e substituído por "Reiniciar partida" de mesmo número.  Ajustes nas Definições e Abreviaturas (seção 1.2).  Adicionado Requisito de Interface 3.2.4.  Alteração no item 3.3.1 da seção 3.3. Restrições de Projeto.

## Índice

1. Introdução .....	04
1.1 Objetivo do Desenvolvimento .....	04
1.2 Definições e Abreviaturas .....	04
1.3 Referências .....	04
2. Visão Geral do Sistema .....	05
2.1 Arquitetura do Sistema .....	05
2.2 Arquitetura da Aplicação .....	05
2.3 Premissas de Desenvolvimento .....	05
3. Requisitos e Aplicação .....	05
3.1 Requisitos Funcionais.....	05
3.2 Requisitos de Interface .....	05
3.3 Restrições de Projeto.....	06
3.3.1 Suporte de Desenvolvimento .....	06
3.3.2 Plataforma de Execução .....	06

## **1. Introdução**

### **1.1. Objetivo do Desenvolvimento**

A implementação do jogo Roleta utilizando a Linguagem UML para a estruturação do projeto e da Programação Orientada a Objetos foi feita através da linguagem de programação JAVA, seguindo proposta apresentada em sala de aula na disciplina de Análise e Projetos de Sistemas Computadorizados. O projeto visa criar um sistema simulador de apostas em um jogo de roleta, para ser utilizado em entretenimento.

### **1.2 Definições e Abreviaturas**

Roleta: Um dispositivo para se sortear um número.

Tabuleiro: Um vetor de tamanho 49 contendo todas as posições possíveis de serem apostadas no jogo de roleta, conforme as regras do mesmo.

Aposta: Uma aposta consiste em escolher determinado número ou conjuntos possíveis dos mesmos, sendo que, para concluir a aposta deve-se pagar a quantia que se deseja apostar.

### **1.3. Referências**

- <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Grand-Roulette/>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Roulette>
- <http://casinochance.com/pt/help/roulette.html>

## **2. Visão Geral do Sistema**

### **2.1. Arquitetura do Sistema**

Trata-se de uma aplicação única com todos os requisitos necessários para a implementação do jogo de Roleta.

### **2.2. Arquitetura da Aplicação**

O aplicativo será desenvolvido sob o paradigma de Orientação a Objetos na linguagem de programação Java, portanto, deve ser executado com a Máquina Virtual Java da Sun versão 1.6 (ou superior).

### **2.3. Premissas de Desenvolvimento**

Será realizada a implementação do famoso e popular jogo de cassinos chamado Roleta, onde o jogador, também chamado de apostador, escolhe entre várias opções de números e suas diversas disposições apostando os valores desejados para cada opção, ao finalizarem-se as apostas, segue-se o sorteio de um número pela roleta, que é um prato que contém representações de todos os números, onde é jogada uma bola enquanto a roleta gira, a posição que a bola parar determina o número sorteado. Ao final realiza-se a verificação do resultado do qual se pode lucrar com a aposta ou não, conforme uma tabela de apostas pré-definida.

## **3. Requisitos**

### **3.1. Requisitos Funcionais**

**3.1.1.** A aplicação deve manter em uma estrutura de dados todas as apostas realizadas pelo jogador.

**3.1.2.** A aplicação deve calcular automaticamente o resultado do lance através da tabela de apostas que diz respeito ao jogo.

**3.1.3.** A aplicação deve possuir a opção de reinício da partida, zerando todas as apostas e o dinheiro do apostador.

**3.1.4.** A aplicação deve possuir um menu de ajuda que explicará ao jogador as regras do jogo e mostrará a tabela de apostas.

### **3.2. Requisitos de Interface**

**3.2.1.** A aplicação deve mostrar na tela o atual valor disponível para o usuário realizar as apostas.

**3.2.2.** A aplicação deve exibir a roleta e o tabuleiro no campo de jogo, com todas as possíveis opções de apostas.

**3.2.3.** A aplicação deve exibir os botões necessários para limpar as apostas e rodar a roleta.

**3.2.4.** A aplicação deve exibir na tela o resultado de cada sorteio feito pelo jogador, ou seja, o número sorteado e o prêmio recebido pelo jogador.

### **3.3. Restrições de Projeto**

#### **3.3.1 Suporte de Desenvolvimento**

As especificações de projeto serão desenvolvidas na linguagem UML 2.0, utilizando a ferramenta JUDE para a confecção dos diagramas de UML. A aplicação será desenvolvida em linguagem Java, utilizando o paradigma de orientação a objetos e a IDE Eclipse para desenvolvimento do código.

#### **3.3.2 Plataforma de Execução**

O aplicativo poderá ser executado em qualquer máquina com qualquer Sistema Operacional, desde que o mesmo possua a Máquina Virtual Java (JVM) 1.6 ou superior instalada. Os requisitos mínimos de hardware são os mesmos da MVJ.