Projeto Abalone

Especificação de Requisitos de Software

Versão 1.0

11/09/2011

Versão

1.0

Autores

Augusto Verzbickas da Costa, João

Paulo Maiamaral Fiumari, Milton

Bittencourt de Souza Neto

Data

11/09/2011

Ação

Estabelecimento dos

Requisitos

Conteúdo:

1. Introdução;

2. Visão Geral;

3. Requisitos de Software;

1 Introdução

Objetivo:

Desenvolver um programa que permita a disputa de um jogo de tabuleiros (Abalone)

na modalidade de usuário contra usuário e usuário contra programa.

Referências:

<http://www.casadaeducacao.com.br/abalone/LN0003/34/1232>

2 Visão Geral

Arquitetura do Programa: programa orientado a objetos e distribuído.

Premissas de Desenvolvimento:

O programa deve apresentar interface gráfica bidimensional.

O programa deve ser implementado em linguagem Java e, deve ser executado em qualquer

plataforma que disponha de JVM.

O programa utilizará o NetGames para fazer a conexão entre diferentes jogadores.

3 Requisitos de Software

3.1 Requisitos Funcionais

Requisito Funcional 1 – Movimentação das peças (visualização)

Uma ou mais peças serão movimentadas (3 peças no máx.) somente se respeitarem as

normas de jogo, e caso isso ocorra serão representadas de alguma maneira a ficar visível a

jogada regular do usuário.

Requisito Funcional 2 – Tela de Início

O programa deve oferecer opções de inicio de partida, escolha de oponente, definição de

nomes e o jogador que iniciará a partida.

Requisito Funcional 3 – Rodadas

O programa consiste em um jogo de turnos, ou seja, a cada rodada cada jogador deverá

fazer sua jogada, dentro das normas do jogo (ver referência), até o momento que as

primeiras 6 peças de algum jogador forem “empurradas” para fora do jogo.

Requisito Funcional 4 – Gerenciamento de estado

A interface do programa deverá dizer a cada rodada de quem é a vez de jogar (estado

da partida), assim como deverá informar quantas peças faltam para cada usuário ganhar

o jogo. Em caso de jogada irregular um aviso deverá ser mostrado, impossibilitando a

conclusão de jogada por parte do usuário infrator.

Requisito Funcional 5 – Opções Salvar e Carregar

O programa deve oferecer as opções salvar e carregar partida. A primeira opção quando

uma partida já foi iniciada e a segunda quando o jogador quiser recuperar uma partida

anteriormente salva. Algumas restrições devem ser consideradas, o usuário do programa

deverá estar alerta ao salvar alguma partida, pois caso já exista uma partida salva, a mesma

será apagada, dando lugar a mais nova.

Requisito Funcional 6 – Procedimento de lance

O programa deve suportar o procedimento de lance por meio de cliques do mouse para selecionar quais peças deverão ser movidas e para quais posições se moverão as mesmas. O programa deve verificar após cada um dos lances válidos se o jogador ganhou a partida.

Requisito Funcional 6 – Chat entre os jogadores

O programa deve, pela sua interface principal, mostrar uma caixa de chat onde será possível

aos dois jogadores comunicarem-se entre si ao decorrer da partida.

3.2 Requisitos Não funcionais

Requisito Não Funcional 1 – Especificação deProjeto

A especificação do projeto será apresentada usando UML 2.0

Requisito Não Funcional 2 – Interface gráfica

O programa deverá conter uma interface gráfica bidimensional, para todos os usuários, implementada usando componente Java. Swing.

Requisito Não Funcional 3 – Visualização da Interface

O tabuleiro do jogo é representado por um hexágono e cada jogador escolherá a sua cor e consequentemente seu lado no hexágono.