

## **Especificação de Requisitos - Jogo de Truco**

### **Requisitos Funcionais**

- ☐ O jogo pode ser jogado por 2, 4, ou 6 jogadores divididos igualmente em duas equipes.
- ☐ Os jogadores devem estar sentados de forma que não possa haver dois jogadores da mesma equipe jogando consecutivamente.
- ☐ O jogo faz uso de um baralho que contém 40 cartas: as 52 de um baralho comum, retirando o 8, 9 e 10 de todos os naipes.
- ☐ As cartas possuem valores simbólicos (do menor para o maior): 4, 5, 6, 7, Dama, Valete, Rei, Ás, 2 e 3. Não há importância de naipes para estas cartas.
- ☐ Cada jogador recebe 3 cartas por bateria -- chamada de mão.
- ☐ As cartas são distribuídas aleatoriamente para os jogadores.
- ☐ Os jogadores não podem receber novas cartas durante uma mão, somente no início de uma nova mão.
- ☐ A mão é composta de três rodadas.
- ☐ A cada rodada, cada um dos jogadores joga apenas uma carta durante a sua vez.
- ☐ No início do jogo, o primeiro jogador registrado começa a jogar uma carta na sua vez. A partir disso, o jogador que começa a rodada é o ganhador da rodada anterior. O próximo a iniciar a mão será o jogador seguindo o sentido horário.
- ☐ Existe uma carta especial, chamada "Manilha", que é a carta de maior valor da mão.
- ☐ A manilha é determinada da seguinte forma:
  - ☐ No início da mão, após a distribuição das cartas, é retirada uma carta do topo. A manilha é o valor diretamente acima desta carta.
- ☐ A manilha obedece uma ordem de importância dos naipes. A ordem é (do mais importante ao menos importante): Paus, Copas, Espadas e Ouros.
- ☐ Se durante a mão, algum jogador pede "Truco", e todos os membros da equipe adversária aceitarem, a mão passa a valer 3 pontos. Caso não haja consenso a equipe que pediu ganha a mão e com isso 1 ponto.
- ☐ Se após um pedido de "Truco" da equipe adversária, se todos os membros da equipe adversária aceitarem, podem pedir um aumento de aposta, pedindo "Seis", fazendo com que a mão passe a valer 6 pontos. Caso não haja consenso a equipe que pediu ganha a mão e com isso 3 pontos.

- ☐ Se após um pedido de “Seis” da equipe adversária, se todos os membros da equipe adversária aceitarem, podem pedir um aumento de aposta, pedindo “Nove”, fazendo com que a mão passe a valer 9 pontos. Caso não haja consenso a equipe que pediu ganha a mão e com isso 6 pontos.
- ☐ Se após um pedido de “Nove” da equipe adversária, se todos os membros da equipe adversária aceitarem, podem pedir um aumento de aposta, pedindo “Doze”, fazendo com que a mão passe a valer 12 pontos. Caso não haja consenso a equipe que pediu ganha a mão e com isso 9 pontos.
- ☐ Durante a mão, não se pode voltar atrás depois de aumentar a aposta.
- ☐ A equipe ganha a rodada quando um de seus membros joga a carta de maior valor, incluindo a Manilha.
- ☐ Em caso de empate na primeira rodada, quem ganhar na segunda vence a mão.
- ☐ Em caso de empate na segunda rodada, quem ganhou a primeira rodada vence a mão.
- ☐ Em caso de empate em ambas na primeira e na segunda rodada, quem ganhar a terceira rodada vence a mão.
- ☐ Em caso de empate na terceira rodada, quem ganhou a primeira vence a mão.
- ☐ Se todas as rodadas empatarem, ninguém leva a mão.
- ☐ Ao acabar a mão, a equipe ganha a pontuação equivalente à aposta, caso alguma seja feita durante a mão. Caso contrário, a equipe ganha apenas um ponto.
- ☐ No início de cada mão, as cartas são reembaralhadas.
- ☐ A partida termina quando uma equipe chega a 12 pontos.
- ☐ Durante cada mão os seguintes itens são exibidos na tela:
  - ☐ Nome do jogador da vez;
  - ☐ Mão do jogador da vez;
  - ☐ Placar da mão;
  - ☐ Placar da partida;
  - ☐ Aposta da mão;
  - ☐ As cartas que estão na mesa;
  - ☐ A manilha da mão;
  - ☐ Nome do próximo a jogar;
- ☐ Ao início do jogo será exibido na tela o Menu que no qual poderá ser escolhido:

- ☐ A quantidade de jogadores;
- ☐ O nome dos jogadores;

### **Requisitos Não-Funcionais**

- ☐ Todas as escolhas dos jogadores são validadas pelo programa.
- ☐ Todos os módulos são testados individualmente garantindo a corretude dos módulos.
- ☐ Módulos serão implementados de modo com que sejam reutilizáveis em outros programas.
- ☐ Ao final de uma partida, o jogo pode ser facilmente reiniciado com os mesmos jogadores nas mesma equipes.