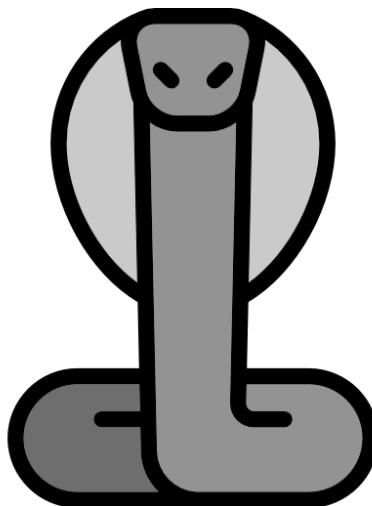


Document de specificare a cerintelor software

5 Noiembrie 2018

CardBoard Game

Echipa Cobra



CardBoard Game	1
1. Scopul Documentului	3
2. Conținutul documentului	3
3. Modelul datelor	4
3.1 Globale	4
3.2 De legatura	4
3.3 Temporare	4
3.4 Tipurile fișierelor folosite	4
3.5 Diagrama schemei bazei de date si descrierea tabelor	7
4. Modelul arhitectural și modelul componentelor	8
4.1 Diagrame de componente	8
4.2 Diagrame de clase	8
5. Modelul interfeței cu utilizatorul	8
6. Elemente de testare	15

1. Scopul Documentului

Scopul acestui document este de a oferi cititorilor o imagine de ansamblu din punct de vedere tehnic asupra modalității de implementare a jocului de tip CardBoard Game.

Echipa de dezvoltare a produsului este formata din 6 studenți, având cu toții un background tehnic, dar ocupând poziții diverse, după cum urmează:

Anghelus Dragos
Cochilet Serban
Costache Alexandru Marian
Dudau Adrian Constantin
Mocanu Madalin
Stoiu Andreea Gina

Obiectivele pe care acest document le urmărește sunt:

- Prezentarea structurilor de date utilizate
- Prezentarea arhitecturii folosite
- Descrierea evoluției proiectului
- Interacțiunile dintre utilizator și sistem

2. Conținutul documentului

Asa cum reiese și din secțiunea “Cuprins”, documentul este compus din 4 secțiuni esențiale, fiecare dintre acestea urmărind să descrie cât mai aprofundat și complet diverse aspecte ale implementării:

 modelul datelor (pune în evidență structurile de date majore folosite),
 modelul arhitectural (reliefează componentele arhitecturale utilizate pentru implementarea sistemului),

modelul interfeței cu utilizatorul (prezintă interacțiunile dintre utilizator și sistem),

și elemente de testare (prezentarea componentelor critice și alternativele ce pot fi folosite în cazul în care implementarea inițială nu are succes).

3. Modelul datelor

3.1 Gobale

Se vor clasifica în 2 subcategorii, frontend și backend

Front-end:

- selectedCards, initial null, completat ulterior
- cardList, la fel
- myId
- const socket - socketul pentru conexiune

Back-end:

- port - folosit la conexiune
- server - folosit la conexiune

3.2 De legatura

Legătura dintre cei doi jucători se face prin backend hostat de la distanță, iar interfețele clienților sunt legate prin socketi către acesta.

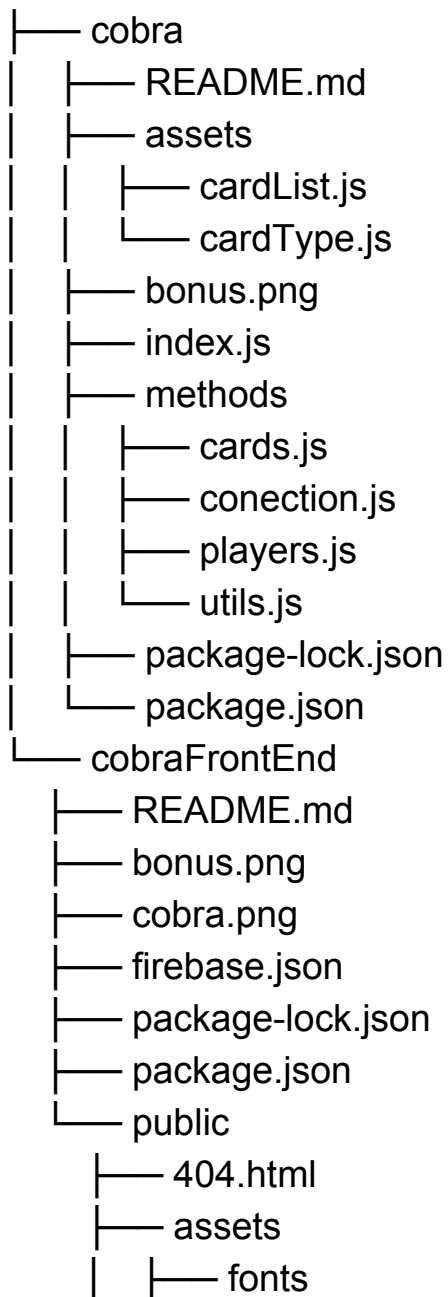
3.3 Temporare

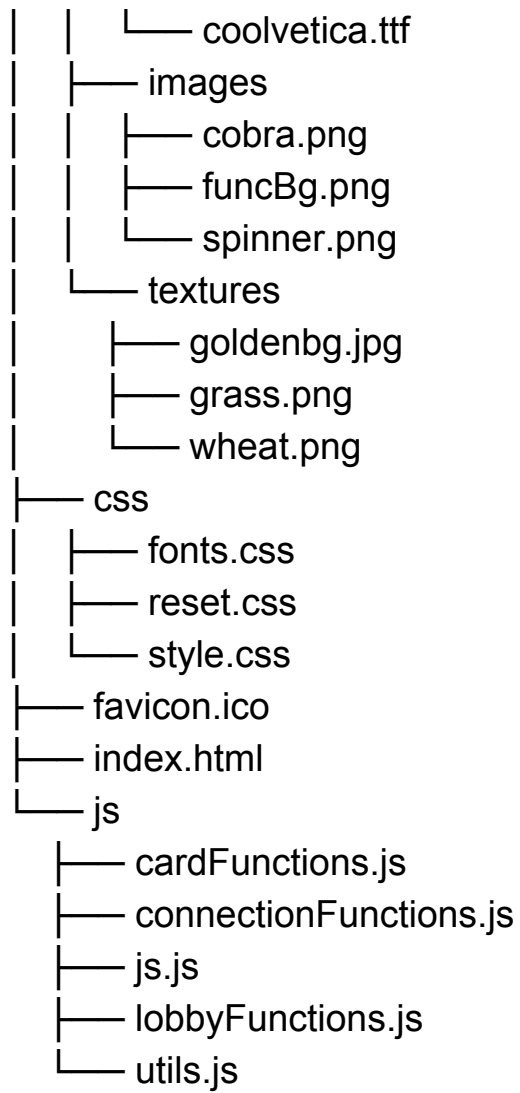
Inexistente

3.4 Tipurile fișierelor folosite

Fisierele folosite:

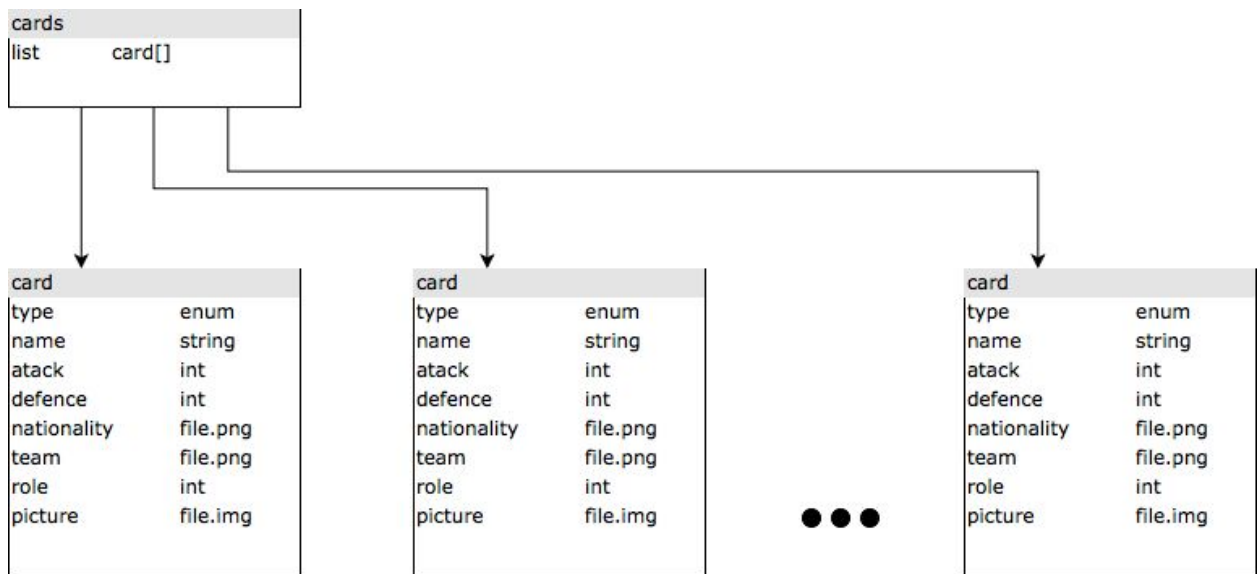
- Fonturi: Coolvetica.ttf
- Imagini: <fisiere.png>
- Texturi: <texturi.jpg> si <texturi.png>
- Cascading Style Sheets(.css)
- JavaScript(.js): utils.js, lobbyFunctions.js, cardFunctions.js, [..]
- HTML





3.5 Diagrama schemei bazei de date si descrierea tabelelor

Baza de date consta într-un fișier ce conține toate intrările pentru fiecare carte, structurat după cum urmează.

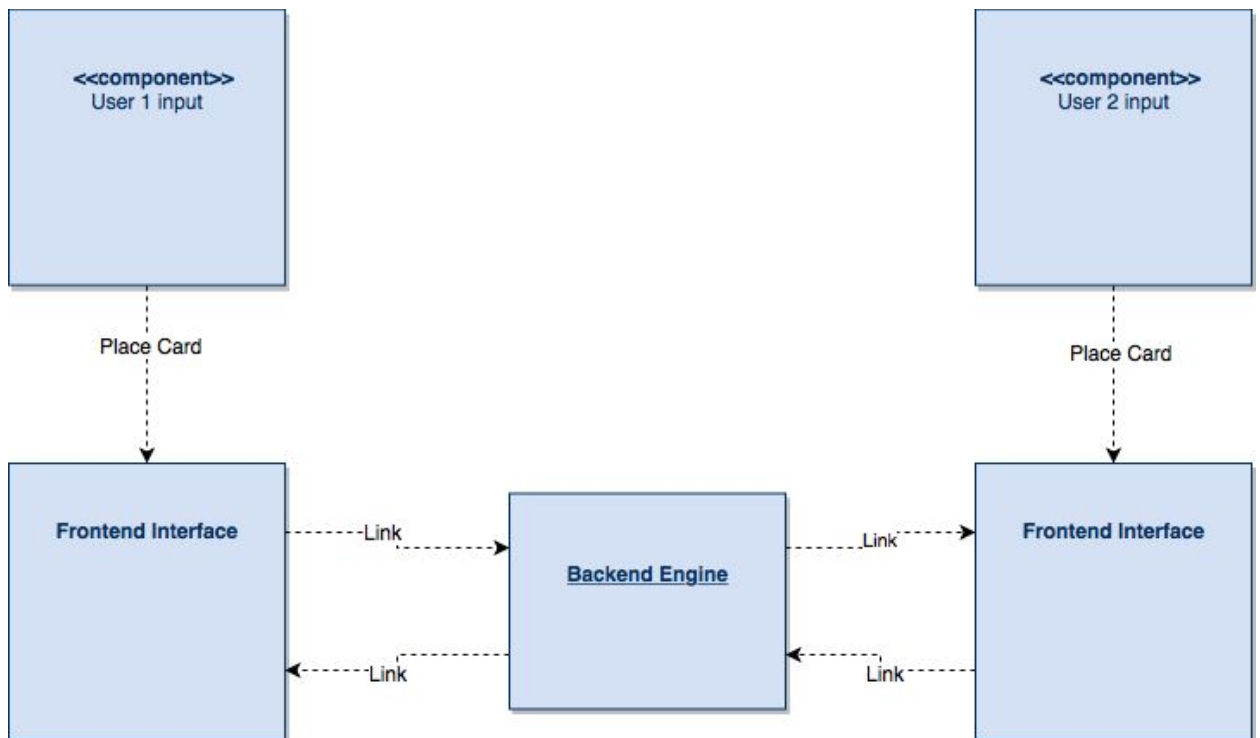


```
card: [
  {
    type: cardType.player,
    name: 'Messi',
    atack: 9,
    defence: 2,
    nationality: 'https://cdn.futbin.com/content/fifa19/img/nation/52.png',
    team: 'https://cdn.futbin.com/content/fifa19/img/clubs/241.png',
    role: 3,
    picture: 'https://cdn.futbin.com/content/fifa19/img/players/158023.png'
  },
  {
    type: cardType.player,
    name: 'Ronaldo',
    atack: 9,
    defence: 3,
    nationality: 'https://cdn.futbin.com/content/fifa19/img/nation/38.png',
    team: 'https://cdn.futbin.com/content/fifa19/img/clubs/45.png',
```

```
role: 3,  
picture: 'https://cdn.futbin.com/content/fifa19/img/players/20801.png'  
},  
[...]
```

4. Modelul arhitectural și modelul componentelor

4.1 Diagrame de componente



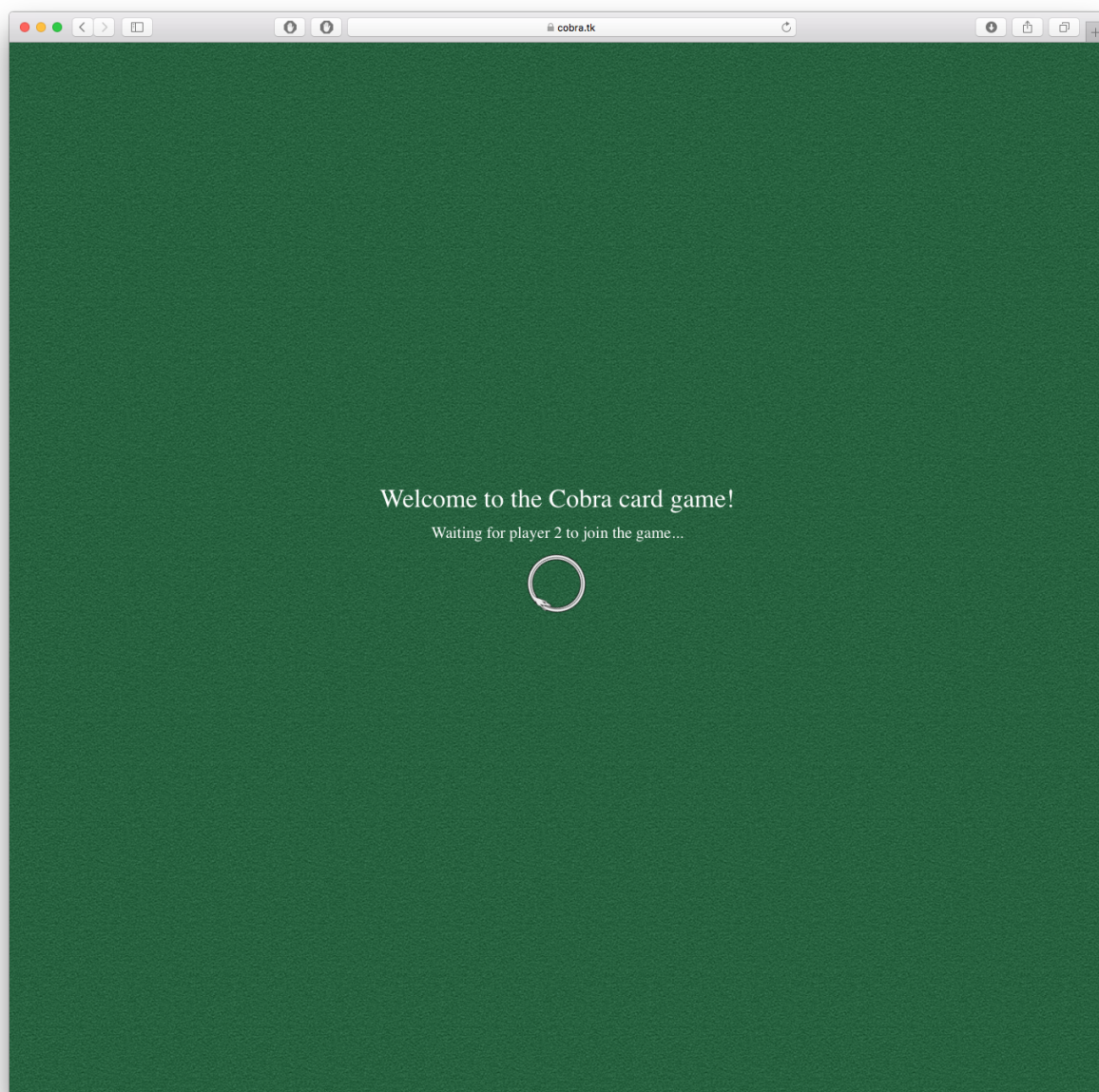
4.2 Diagrame de clase

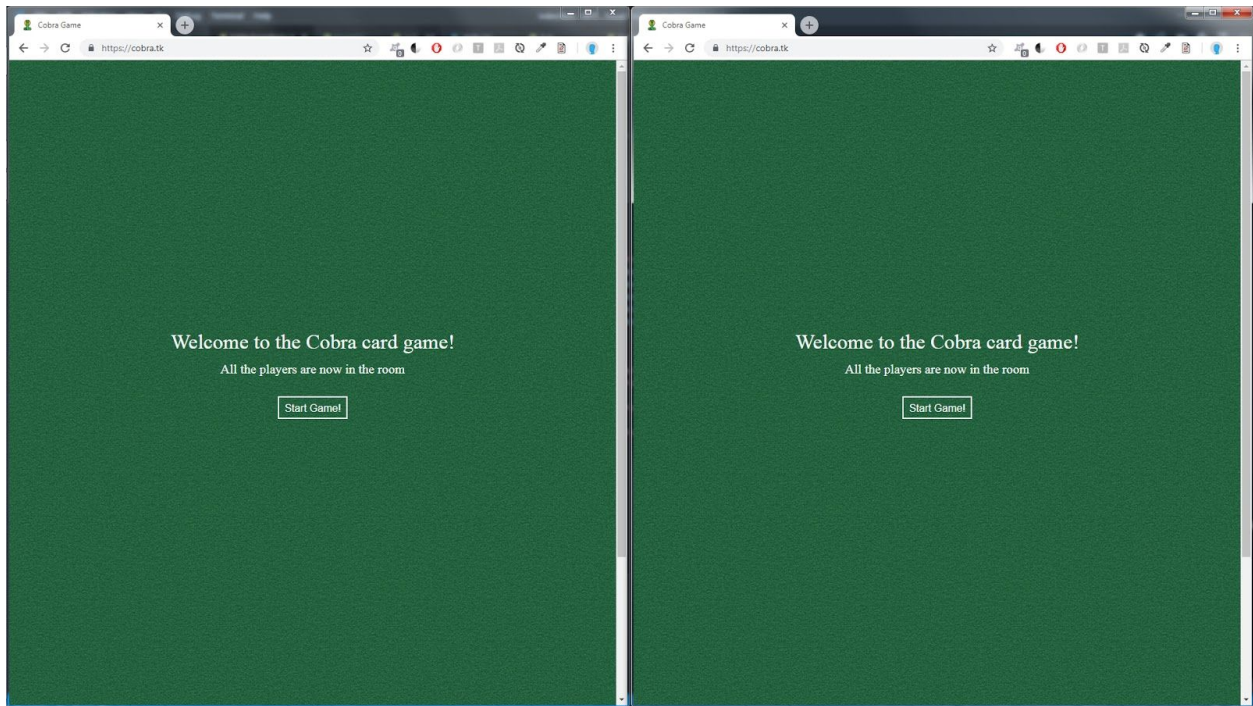
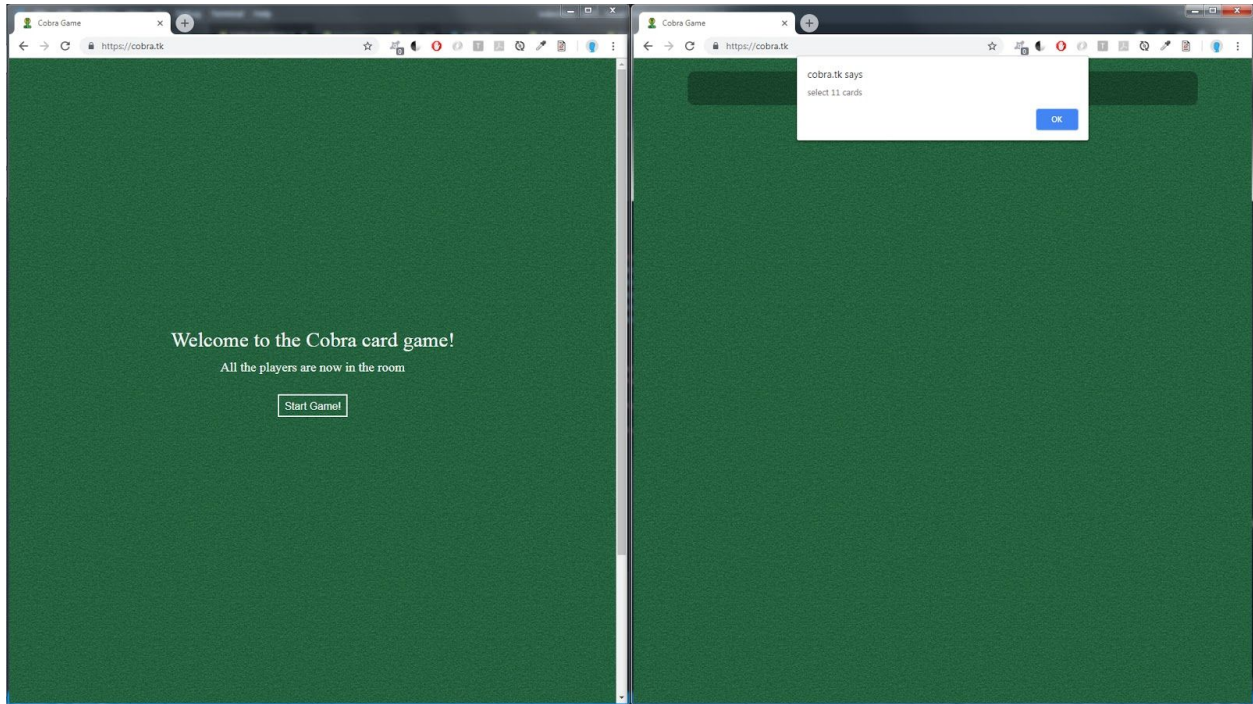
Aplicația nu folosește clase. Implementare este făcută în JavaScript folosind doar funcții ce descriu diferite funcționalități ale jocului.

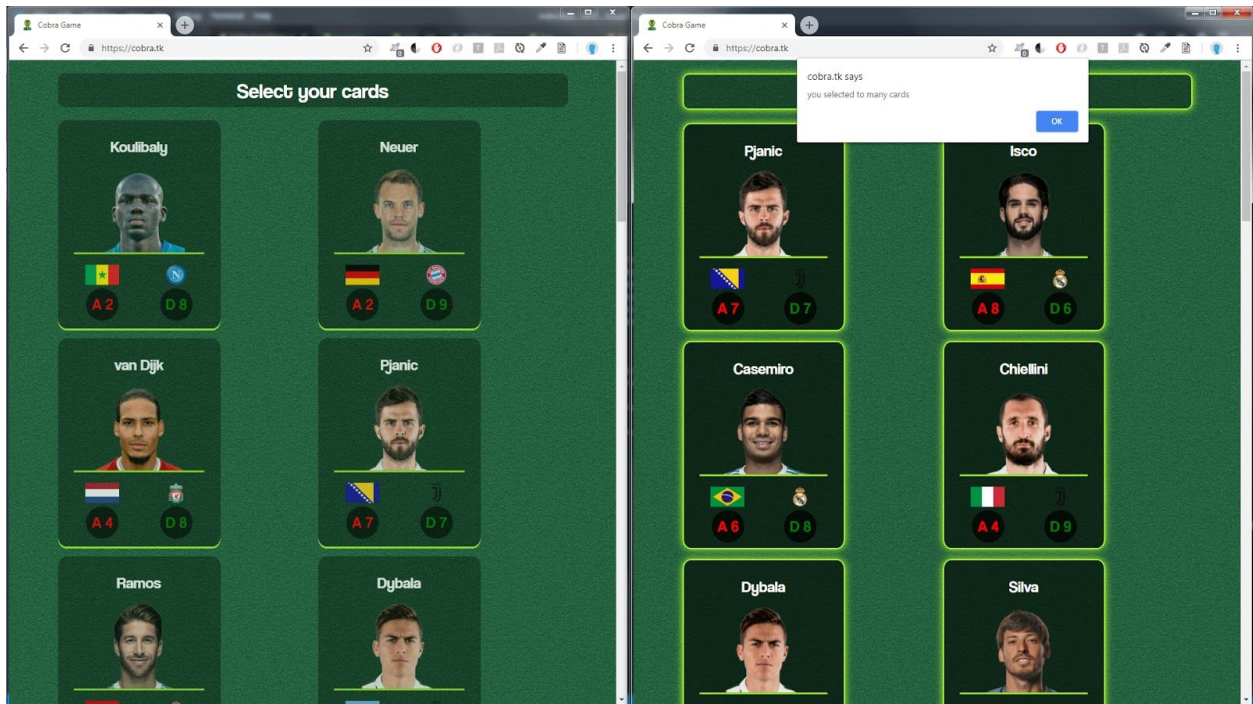
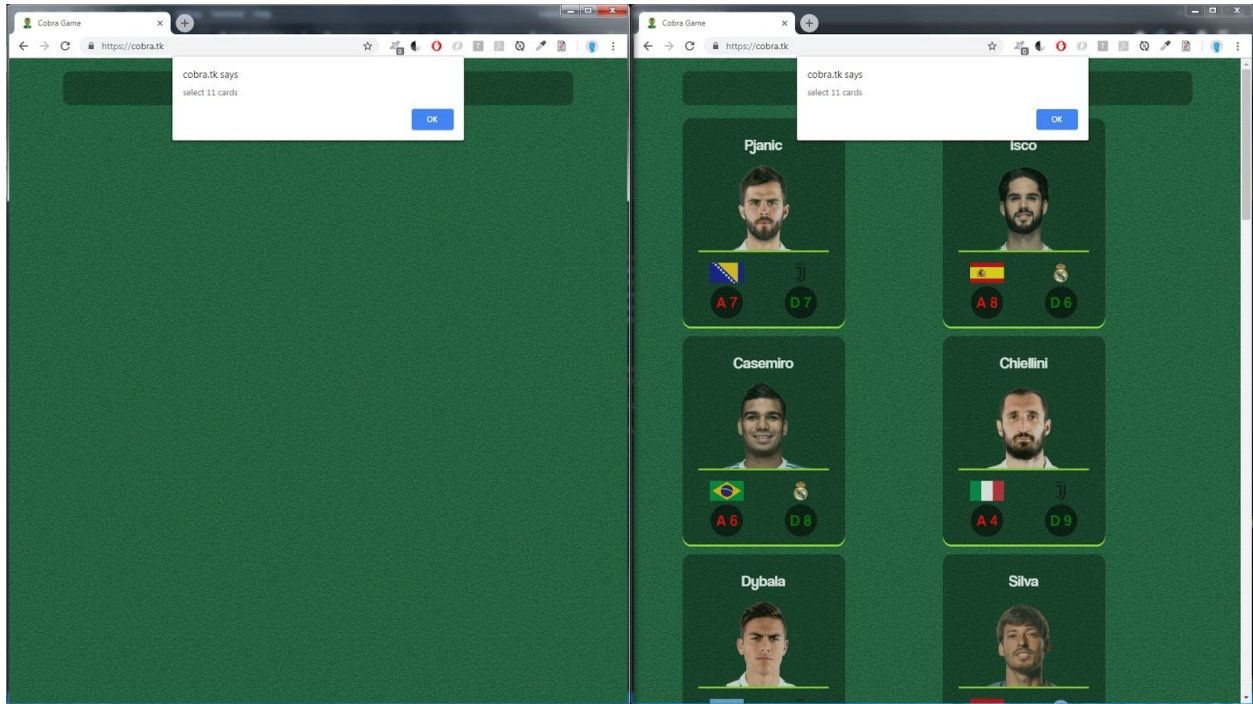
5. Modelul interfeței cu utilizatorul

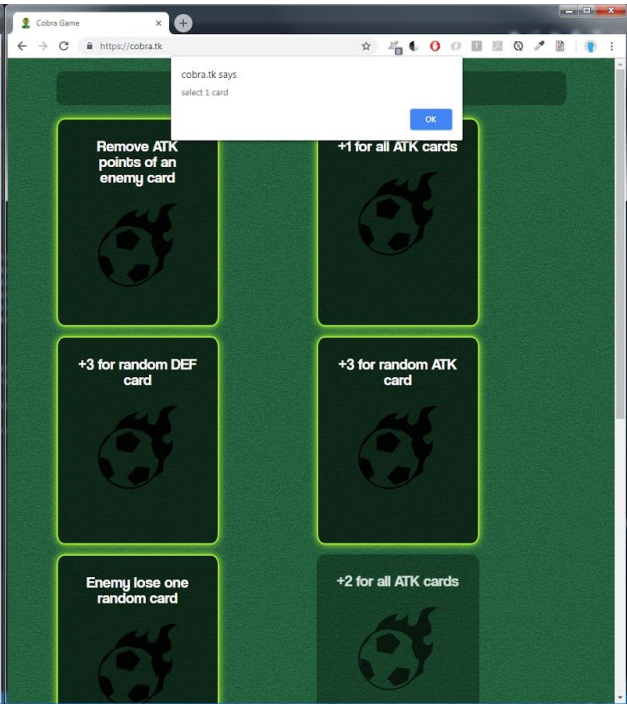
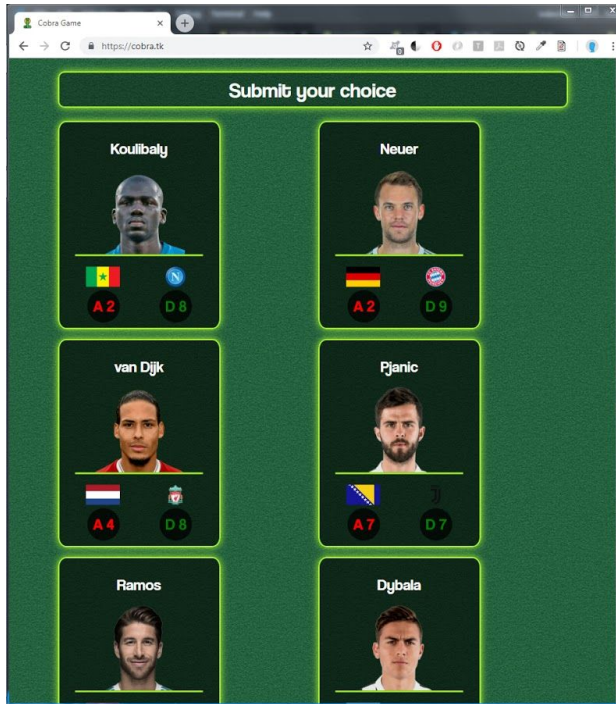
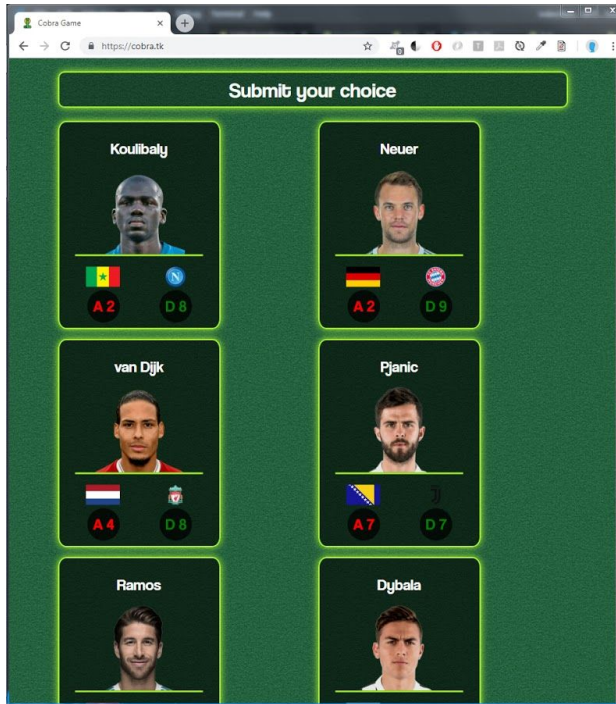
Jocul are o singură fereastră, cea din browser, aceasta conținând toate elementele necesare desfășurării jocului. Jocul permite utilizatorului acces rapid la toate funcționalitate de care are nevoie.

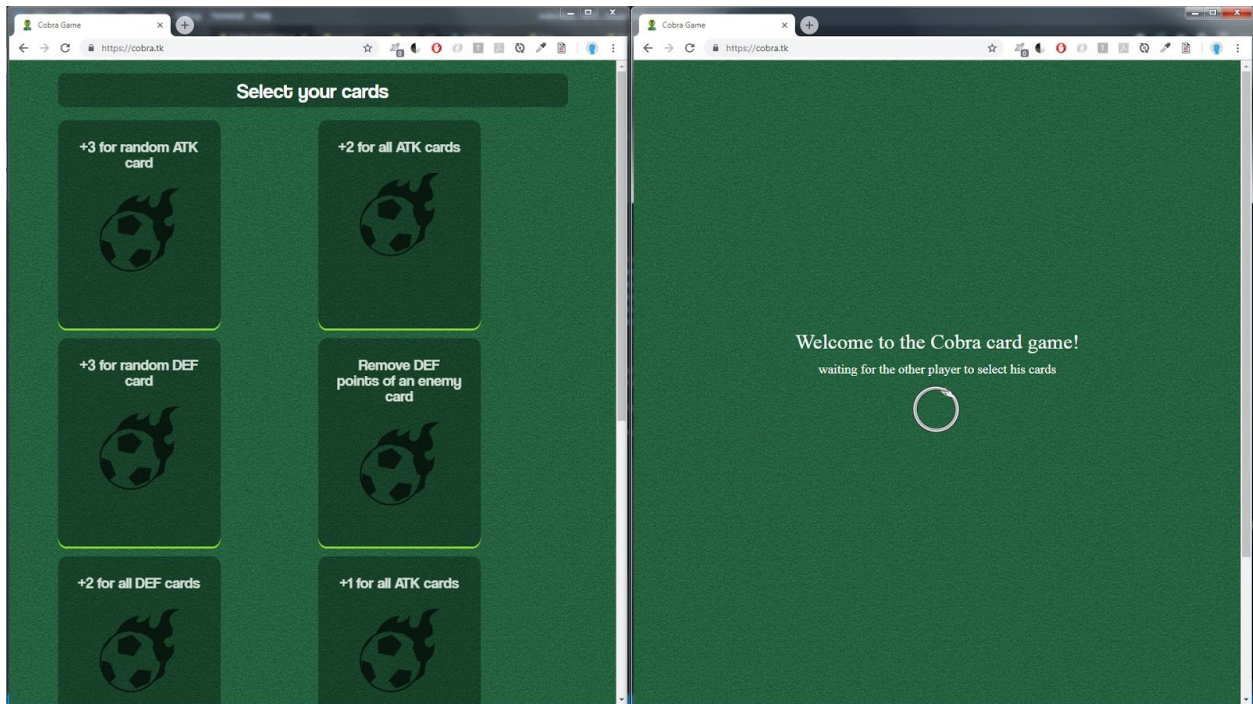
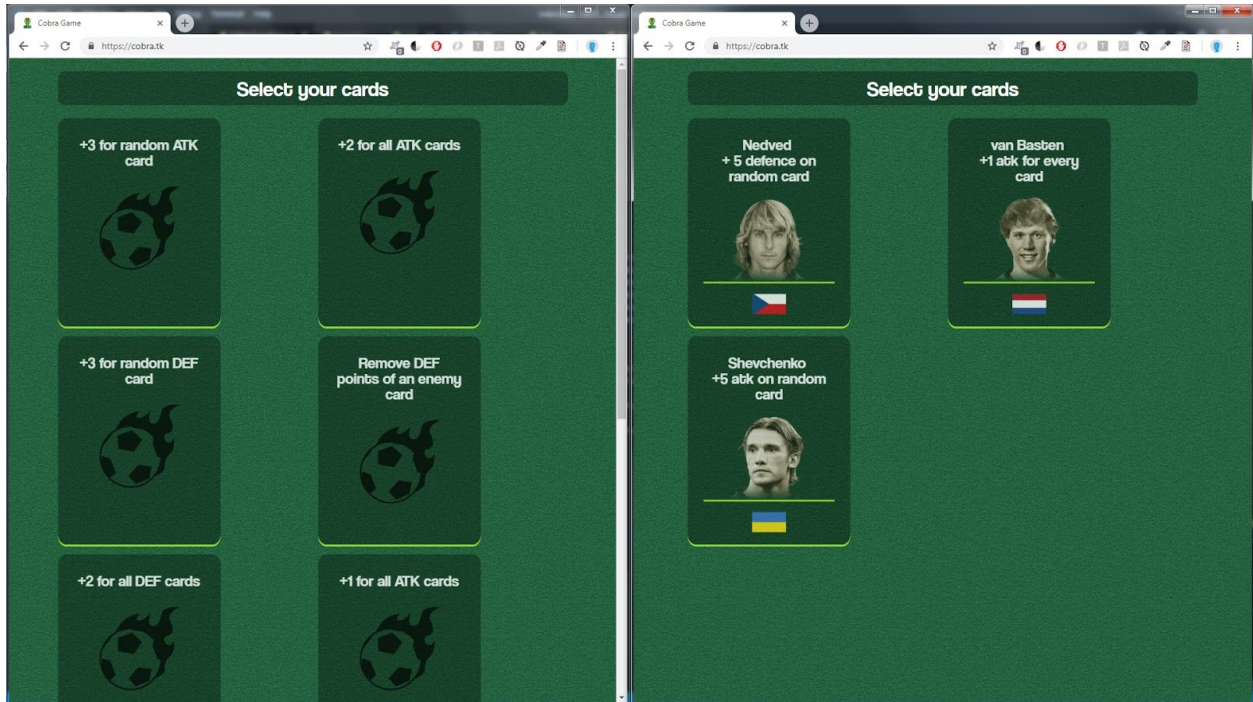
Ferestre:











Cobra Game

https://cobra.tk

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

van Basten

+1 att for every card

End

Round

Neuer

A 2 D 9

Dybala

A 9 D 3

De Gea

A 1 D 9

Vertonghen

A 6 D 8

Courtois

A 1 D 9

Otamendi

A 5 D 8

Cobra Game

https://cobra.tk

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

Nedved

+5 defence on random card

End

Round

Dybala

A 9 D 3

Silva

A 7 D 5

Rodriguez

A 8 D 5

Cavani

A 8 D 5

Perisic

A 8 D 6

Neymar

A 9 D 2

Cobra Game

https://cobra.tk

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

van Basten

+1 att for every card

End

Round

Neuer

A 2 D 9

Dybala

A 9 D 3

De Gea

A 1 D 9

Vertonghen

A 6 D 8

Courtois

A 1 D 9

Otamendi

A 5 D 8

Cobra Game

https://cobra.tk

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

yolo3

A 10 D 20

Nedved

+5 defence on random card

End

Round

Dybala

A 9 D 3

Silva

A 7 D 5

Rodriguez

A 8 D 5

Cavani

A 8 D 5

Perisic

A 8 D 6

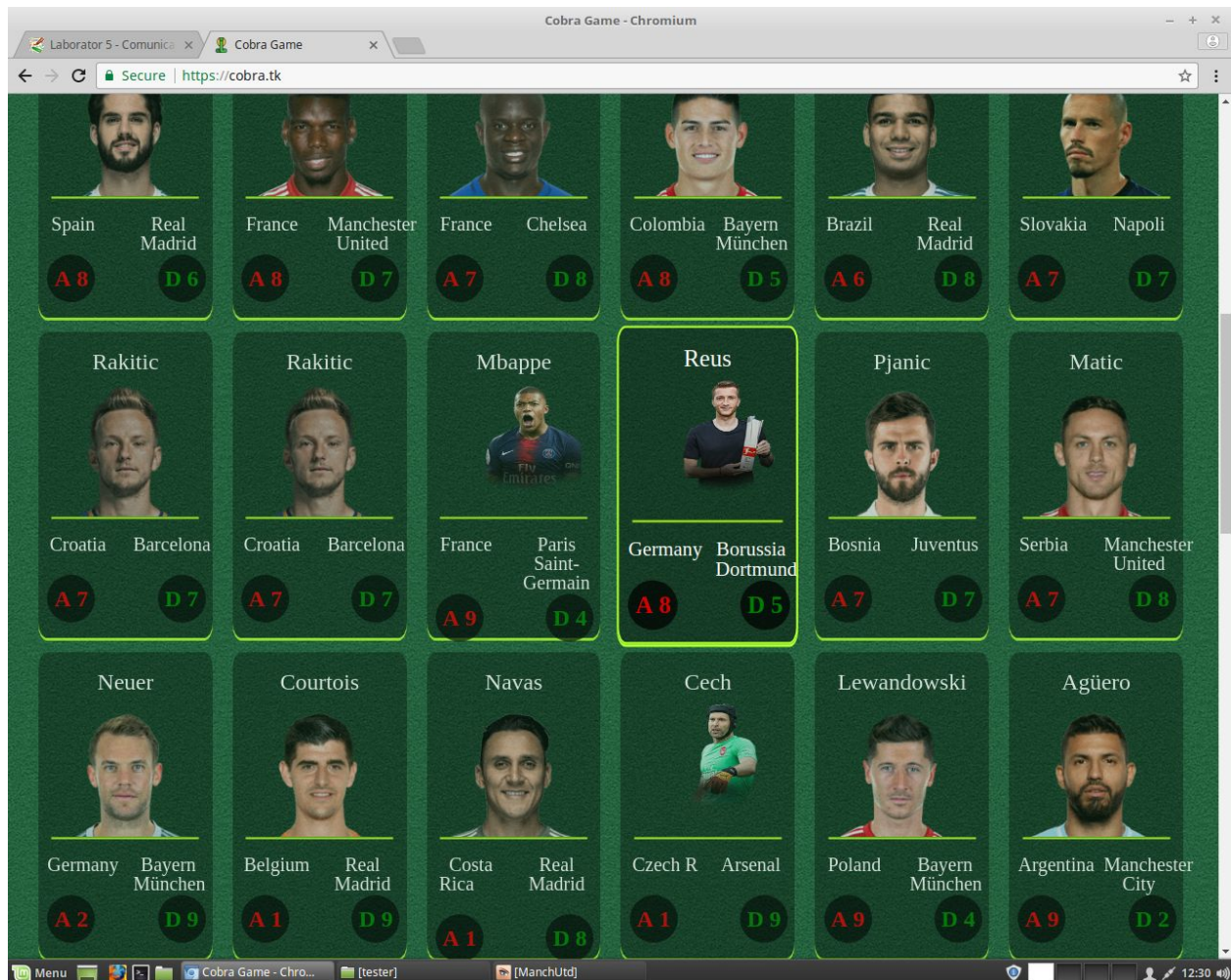
Neymar

A 9 D 2

Vertonghen

A 6 D 8

6. Elemente de testare



La testare s-au urmat secventele de utilizare normale precum selecția de cărți, unde după cum putem vedea în exemplu de mai sus, cartea cu jucătorul Rakitic apare de doua ori.