

Requisiti funzionali

Elenco dei requisiti funzionali.

1. Scegliere il nome del giocatore
2. Scegliere il colore del giocatore
3. Scegliere il numero di giocatori
4. Disporre un GUI per immettere l'input
5. Visualizzare un pannello con i dati del giocatore reale
6. Visualizzare un pannello di log
7. Visualizzare una board in cui sono presenti tutti i territori di gioco
8. Ogni territorio di gioco deve essere cliccabile
9. Ogni territorio deve essere colorato del colore scelto dal giocatore che lo possiede
10. Nel pannello dl giocatore devono essere visualizzati il numero di territorio da esso posseduti e il numero di armate da posizionare
11. Visualizzare le carte dei territori posseduti dal giocatore
12. Visualizzare la carta degli obiettivi posseduta da un giocatore
13. Posizionare un'armata in un proprio territorio.
14. Scambiare un tris di carte dei territori con il corrispondente numero di armate
15. Attaccare un territorio avversario da uno posseduto
16. Lanciare i dadi
17. Visualizzare i dadi estratti
18. Spostare un certo numero di armate da un territorio posseduto ad un altro ad esso confinante
19. Rimuovere un certo numero di armate da un territorio
20. Attribuire ad un giocatore una carta dei territorio
21. Cambiare colore di un certo territorio
22. Cambiare il numero di armate possedute da un certo giocatore
23. Cambiare il numero di territori posseduti da un certo giocatore
24. Concludere una partita

Requisiti non funzionali

Elenco dei requisiti non funzionali

1. Ogni giocatore deve avere un nome
2. Ogni giocatore deve avere un colore
3. Ogni giocatore deve avere un goal che può raggiungere
4. Ogni giocatore deve avere un suo mazzo di carte di territori
5. Ogni giocatore deve posizionare tutte le armate in suo possesso
6. Ogni giocatore può posizionare un'armata in un suo territorio
7. Un giocatore può scambiare un tris di carte dei territori da esso possedute
8. Il valore in armate di un tris di carte dei territori deve essere in linea con le regole del Risiko classico
9. Un giocatore può attaccare da un proprio territorio ad uno ad esso confinante
10. Il territorio da cui un giocatore attacca deve avere almeno due armate
11. Un giocatore attacca con il maggior numero di armate possibili
12. Un giocatore vince quando raggiunge il proprio obiettivo

13. Un giocatore viene eliminato quando ha perso tutti i suoi territori

14. Ogni turno ha tre fasi di gioco: Fase di rinforzo, Fase di attacco, Fase di spostamento