

Histórico de alterações do documento

<i>Versão</i>	<i>Alteração efetuada</i>	<i>Responsável</i>	<i>Data</i>
1.0	Versão Inicial	Denys Souza	16/05/2018
1.0	Revisão da versão inicial	Gustavo Wagner	16/05/2018
1.1	Alterações do código e classes	Denys Souza	27/07/2018
1.1	Versão final para apresentação	Denys Souza	01/08/2018

Sumário

Histórico de alteração do documento	1
1. Propósito ou Justificativa do Projeto	3
2. Descrição do Projeto.....	3
3. Requisitos do Sistema	3
4. Premissas	3
5. Restrições	4
6. Fases do Projeto	4
7. Risco do Projeto	4
8. Resumo de cronograma de marcos	4
9. Listas de partes interessadas	4
10. Responsável pela aprovação do Projeto	5

1. Propósito do Projeto

Disputa entre dois competidores utilizando máquinas distintas com o objetivo de adivinhar uma palavra escolhida aleatoriamente pelo sistema em uma lista de palavras.

2. Descrição do Projeto

O sistema vai receber o nome dos competidores, em seguida vai escolher em uma lista, uma palavra que será apresentada para o jogador 1. O competidor que recebeu a palavra vai informar a primeira de cinco dicas para o jogador 2 que terá cinco chances para adivinhar a palavra que foi definida pelo sistema.

Caso o jogador 2 acerte a palavra o mesmo vai ganhar 10 pontos, se ele errar o jogador 1 ganha 5 pontos. Ao final desta primeira etapa uma nova palavra será escolhida pelo sistema para o jogador 2 e o mesmo deve seguir a mesma sequência para o jogador 1.

O jogo encerra ao final de cinco rodadas onde será somado a pontuação dos competidores e informado o vencedor com sua pontuação.

3. Requisitos do Sistema

1. **Cadastrar jogadores:** Tem como objetivo receber o nome dos jogadores que participaram da partida.
2. **Pontuação:** Armazenar a pontuação dos jogadores com o objetivo de retornar o competidor com maior pontuação no final da partida.

4. Premissas

1. Equipe composta apenas por um integrante.
2. Tempo total para conclusão do projeto 3 meses.
3. Necessário IDE de desenvolvimento (IntelliJ IDE).
4. Conhecimento básico de redes.

5. Restrições

Jogo não apresenta restrições de sistema visto que está sendo elaborado utilizando Java podendo rodar em qualquer PC que tenha instalado a JVM (Java Virtual Machine).

6. Fases do projeto

O projeto consiste em elaborar um jogo de adivinhar palavras através das seguintes fases pré-estabelecidas:

- a) Definição das principais Classes
- b) Criação das classes Cliente e Servidor
- c) Comunicação entre as classes
- d) Conclusão do projeto final

7. Riscos do Projeto

Falta de tempo para conclusão do projeto.

8. Resumo do cronograma de marcos

Entregas e Cronogramas de Projeto				
Entregas e Marcos	Planejado	Previsto	Real	Status
Definição do Projeto	18/05/2018	18/05/2018	18/05/2018	OK
Definição das Classes	21/05/2018	22/05/2018	19/05/2018	OK
Revisão de POO	19/05/2018	19/05/2018	19/05/2018	OK
Leitura sobre Socket	21/05/2018	23/05/2018	30/05/2018	OK
Entrega do projeto Final	25/07/2018	25/07/2018	01/08/2018	OK

9. Listas de partes interessadas

Professor de POO: Gustavo Wagner

Aluno: Denys Souza – 20151121038

10. Responsável pela aprovação do Projeto

Gustavo Wagner