

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

Sumário

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

1. Proposito do Projeto

Projeto de jogo de adivinhar palavras para obter nota parcial na disciplina de Programação Orientada a Objetos (POO), visando colocar em prática conceitos de POO discutidos durante a disciplina, bem como aplicar tais conceitos em Java, programando em Rede, principal foco do Curso Superior em Telemática.

2. Objetivo do Projeto

Este projeto tem como objetivo a disputa entre dois competidores utilizando maquinas distintas onde o jogador 1 recebe uma palavra e através de no máximo cinco dicas o jogador 2 deve adivinhar a palavra, caso o competidor 2 acerte a palavra ele ganha 10 (dez) pontos, caso ele erre o competidor 1 ganhara 5 (cinco) pontos, ao final da primeira rodada o jogador 2 recebe uma palavra e da mesma forma deve proceder com o jogador 1. Ao final de 10 (dez) rodadas o competidor que obtiver maior pontuação será considerado o vencedor.

3. Requisitos de alto nível

1. **Cadastrar jogadores:** Esta classe tem como objetivo armazenar os nomes de cada jogador em hosts distintos, para isso terá a informação: Name Player.
2. **Bando de palavras:** Esta classe tem o objetivo de armazenar as palavras que serão utilizadas durante o jogo, utilizando o array de palavras poderá ser alterada a qualquer momento pelo administrador do sistema.
3. **Servidor:** Esta classe tem o objetivo de abrir o socket para o cliente e gerenciar toda camada de negócio.
4. **Cliente:** Esta classe tem o objetivo realizar a interação do jogador 2 com o servidor onde esta localizado o jogador 1.

4. Premissas

1. Equipe composta por apenas um aluno.
2. Orientador disponibilizou um período de 7 dias a partir de 16/05/2018 para:

Descrição em alto nível.

Principais funcionalidades em UML num diagrama de Classes e diagrama de Casos de Uso.

Classes básicas em Java.

Algumas funcionalidades em Java funcionando.

5. Restrições

O Projeto Final deve ser concluído antes do final do período de 2018.1 do IFPB – CG.

6. Descrição do Projeto em alto nível

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

- a) Marco 1
- b) A definir
- c) A definir
- d) A definir

7. Riscos de alto nível

Não conclusão do jogo por motivos diversos.

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		Pendente

9. Listas de partes interessadas

Professor de POO: Gustavo Wagner

Aluno: Denys Souza – 20151121038

10. Responsável pela aprovação do Projeto

Gustavo Wagner