# Histórico de alterações do documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Versão*** | ***Alteração efetuada*** | ***Responsável*** | ***Data*** |
| 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. Proposito 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 maquinas 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 elaborador 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:

1. Definição das principais Classes
2. Criação das classes Cliente e Servidor
3. Comunicação entre as classes
4. 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