Histórico de alterações do documento



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 .............................................. 4

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.

1. **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.

1. **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.

1. **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.

1. **Restrições**

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

1. **Descrição do Projeto em alto nível**

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

1. Marco 1
2. A definir
3. A definir
4. A definir
5. **Riscos de alto nível**

Não conclusão do jogo por motivos diversos.

1. **Resumo do cronograma de marcos**



1. **Listas de partes interessadas**

Professor de POO: Gustavo Wagner

Aluno: Denys Souza – 20151121038

1. **Responsável pela aprovação do Projeto**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Gustavo Wagner