
JFESM

1. Descrição da aplicação

TEXTO

1.1. Requisitos funcionais

R₀.Quantidade de jogadores

A aplicação deverá ter no mínimo três jogadores.

R₁.Propor palavra secreta

A aplicação deverá ter no mínimo três jogadores.

R₂.Expor base jogo

A aplicação permitirá que a base do jogo seja exibida na tela:

- Alfabeto;
- Forca;
- As duas palavras secretas com suas letras constituintes escondidas.

R₃.Adivinhar letra

A aplicação permitirá que o jogador da vez informe uma única letra.

R₄.Arriscar palpite

A aplicação permitirá que o jogador da vez arrisque um único palpite para cada uma das palavras secretas. Se os palpites estiverem errados, o jogador sai do jogo. No caso de ambos os palpites estiverem certos, o jogador ganha o jogo.

R₅.Revelar posição

A aplicação deverá revelar a posição da letra informada, caso a letra informada pertencer as palavras secretas.

R₆.Adicionar parte do corpo

A aplicação deverá adicionar uma parte (cabeça, tronco, braços, perna esquerda ou perna direita) na forca, caso a letra informada não pertencer as palavras secretas.

R7.Enforcado

A aplicação deverá verificar se as cinco partes do corpo surgirem na força, assim, o jogador perde o jogo e aguarda a próxima partida.

R8.Letras já informadas

A aplicação deverá esmaecer os botões das letras já informadas erradas e certas.

R9.Sortear próximo jogador

A aplicação deverá sortear o próximo jogador aleatoriamente.

2. Modelo da aplicação

TEXTO

2.1. Estrutura

Cada requisito, um texto e ilustração uml.

2.2. Comportamento

Texto e ilustração uml.

3. Exemplos de utilização