

---

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

BEATRIZ DA COSTA MACHADO, RA00167452

DANIEL PEREIRA CASTELO BRANCO, RA00

GABRIEL WILLIS, RA00

SAULO FREGOTTE, RA00

**ESM-A3/2017**

SÃO PAULO - SP

24/05/2017

---

## **1. Descrição da aplicação**

TEXTO

### ***1.1. Requisitos funcionais***

#### ***R<sub>1</sub>\_Quantidade de jogadores***

A aplicação deverá ter no mínimo três jogadores.

#### ***R<sub>2</sub>\_Propor palavra secreta***

A aplicação deverá ter no mínimo três jogadores.

#### ***R<sub>3</sub>\_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.+

#### ***R<sub>4</sub>\_Adivinhar letra***

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

#### ***R<sub>5</sub>\_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.+

#### ***R<sub>6</sub>\_Revelar posição***

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

#### ***R<sub>7</sub>\_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.

---

### ***R<sub>8</sub>\_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.

### ***R<sub>9</sub>\_Letras já informadas***

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

### ***R<sub>10</sub>\_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**

