

Jogo de truco para dispositivos móveis

Nomes: Maurício Macário de Farias Junior

Leonardo Maurício de Farias Junior

Gabriel Gustavo Conti dos Santos

Jean Rodrigo da Silva

Tiago Pegorini

Regras de Negócio:

- RN1: O jogo possui 2 ou 4 jogadores.
- RN2: A partida acaba em 12 pontos.
- RN3: A partida é definida em rodadas, e as rodadas são disputadas em 3 turnos.
- RN4: O baralho contém 40 cartas.
- RN5: As cartas devem ser embaralhadas ao início de cada rodada.
- RN6: Uma carta deve ser retirada da pilha embaralhada ao início de cada rodada, definindo a manilha, sendo ela uma carta a frente à virada.
- RN7: É definido uma sequência de jogadores, sendo que jogadores parceiros, caso haja, nunca jogam consecutivamente, o primeiro jogador da partida é definido de forma aleatória, e a partir daí, na próxima rodada, o próximo jogador joga primeiro.
- RN8: O jogador que ganhar o turno, começa o próximo turno jogando.
- RN9: Antes do início da rodada, todos jogadores devem ter 3 cartas na mão.
- RN10: O jogador tem a opção de esconder sua carta, anulando-a durante o turno, essa ação não pode ser realizada durante o primeiro.
- RN11: A força das cartas é definida por (maior para o menor, da esquerda para direita):
Manilha 3 2 A K J Q 7 6 5 4, e a força dos naipes é: Paus, Copas, Espadas, Ouros,
- RN12: Os naipes só são levados em consideração, caso as cartas sejam manilhas, caso contrário é empate
- RN13: Em caso de empate:
 1. Se empatar na primeira rodada, quem ganhar a segunda vence a mão;
 2. Se empatar na segunda rodada, quem ganhou a primeira vence a mão;
 3. Se empatar na primeira e segunda rodada, quem fizer a terceira vence a mão;
 4. Se empatar na terceira rodada, quem ganhou a primeira vence a mão;
 5. Se todas as três rodadas empatarem, ninguém ganha ponto.
- RN14: Cada rodada vale inicialmente 1 ponto, podendo ser aumentado para 3, 6, 9 ou 12, se ambas equipes aceitarem.
- RN15: O jogador no seu turno, pode pedir truco, que aumenta o valor da rodada para 3, o adversário tem a opção de aumentar a aposta em 3 pontos, permitindo ao outro jogador, ou aumentar novamente, ou não aceitar a aposta, caso o adversário não aceite, o jogador ganha a aposta até então aceita.
- RN16: Caso uma das equipes chegue a 11 pontos, a rodada vale 3 pontos inicialmente, e ela tem a escolha de desistir da rodada pelo custo de 1 ponto à outra equipe, e as cartas são embaralhadas novamente e redistribuídas.

- RN17: Caso as duas equipes cheguem a 11 pontos, as cartas são distribuídas com as faces para baixo, e a rodada segue normalmente.
- RN18: O registro de usuário deve exigir nome de usuário e senha, não podendo aceitar nome de usuário já existente.
- RN19: Senha deve limitar-se a 10 caracteres.
- RN20: O usuário só pode criar salas casuais.
- RN21: Salas podem ser privadas ou públicas.
- RN22: Salas podem ser ranqueadas ou casual.
- RN23: Deve possuir um sistema de ranking, um para partidas individuais e outra para duplas, que é uma colocação dos melhores jogadores, que é definido pelos pontos obtidos nas partidas ranqueadas.
- RN24: O sistema deve parear partidas, que criará salas automaticamente e iniciará partidas, o sistema irá dar preferência a jogadores de ranking próximos.
- RN25: Os pontos nas partidas ranqueados são definidos da seguinte forma:
 1. Caso o jogador possua um ranking maior ou igual ao adversário, na vitória é ganhado 5 pontos, e na derrota é perdido 15.
 2. Caso o jogador possua um ranking menor que o adversário, na vitória é ganhado 10 pontos, e na derrota é perdido 5.
 3. Caso o jogador possua 0 pontos no ranking, ele não sofre penalidade na derrota.
 4. Caso o jogo for de duplas, o cálculo dos pontos das regras acima é baseado na média dos pontos da dupla.
- RN26: Ao abandonar a partida o usuário sofrerá penalidade de bloqueio de 15 minutos caso seja uma partida casual, caso ranqueada, é mantido um bloqueio de 30 minutos e é sofrido uma penalidade de 1% de sua pontuação no ranque. O jogo é cancelado em ambos os casos.
- RN27: O usuário só poderá jogar novamente com os participantes da partida atual, ou poderá sair da partida.