

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES

Análise e Desenvolvimento de Sistemas



IASMIM ALVES BEZERRA

RA: 22203037

Professor: Daniel Couto Gatti

PROCESSOS DE DESIGN ÁGIL DE SOFTWARES

**SÃO PAULO/SP
2024**

Assumindo o papel de desenvolvedor:

1) Liste os requisitos para o jogo

- **Seleção do Alvo:** O computador realiza a escolha aleatória de um número, determinando-o como o alvo para a rodada.
- **Palpite do Jogador:** O jogador faz sua estimativa na esperança de acertar.
- **Verificação/Comparação:** O sistema compara o palpite do jogador em relação ao alvo e comunica se foi um acerto ou um erro.
- **Gestão das Rodadas:** O jogo segue alternando entre as jogadas do jogador e do computador.
- **Mecanismo de Dificuldade:** Se houver erro, o computador ajusta o alvo adicionando o valor de uma nova seleção à última.
- **CrITÉrios de Fim:** O jogo encerra em duas condições:
 - - **Vitória do Jogador:** Se o jogador acertar o alvo, é declarado vencedor.
 - - **Vitória do Sistema:** Se o alvo exceder 100 sem que o jogador o acerte, o computador ganha.
- **Reposição da Bola:** Após cada rodada, a bola sorteada é reposta na urna após cada rodada.

2) Escreve uma história do usuário, a sua escolha

Como um <tipo de usuário>, quero <algum recurso>, para que <algum motivo>.

Como um <tipo de usuário> – Para quem estamos construindo isso? Quem é o usuário? / Papel que desempenha alguma ação no produto em teste.

Gostaria de <algum recurso> – O que estamos construindo? Qual é a intenção? / Realizar alguma ação no produto sobre teste.

Para <alguma razão> – Por que estamos construindo? Qual é o valor para o cliente? / Algum resultado específico, ou que algo seja feito.

História do Jogador Competitivo:

Como um jogador competitivo,

Gostaria de ter acesso a estatísticas detalhadas do meu desempenho, como precisão de palpites e vitórias consecutivas, além da opção de compartilhar meus resultados para desafiar amigos.

Para que eu possa acompanhar meu progresso, comparar meu desempenho com o de outros jogadores e promover uma competição saudável entre amigos, aumentando assim a minha motivação e o engajamento no jogo.

Design Orientado a Objetivos

Classes:

- **Jogo:**

Encarregado de iniciar e gerenciar o jogo.

Inclui funções para:

- Dar início ao jogo e estabelecer o alvo inicial.
- Administrar as jogadas tanto do jogador quanto do computador.
- Avaliar os palpites e determinar o vencedor.
- Apresentar mensagens informativas para o jogador.

- **Urna:**

Armazena as bolas numeradas de 1 a 20.

- Possui métodos para:
- Simular a escolha aleatória de uma bola.
- Colocar a bola sorteada de volta na urna após cada sorteio.

- **Participante/Jogador:**

- Representa um jogador no jogo.

Contém funções para:

- Inserir a estimativa.
- Receber feedback sobre a estimativa.

- **Adversário/Computador:**

- Representa o oponente do jogador.

Inclui funções para:

- Determinar o alvo inicial e os subsequentes.
- Informar o alvo ao participante.

- **Bola:**

- Representa uma bola numerada de 1 a 20

Contém atributos para:

- O número da bola.

