

Projeto Detalhado de Software

Universidade Federal de Goiás (UFG)

Kleudson Rodrigues
Wallace Luis do Carmo

Requisitos de Software - Roda a Roda

O documento de requisitos faz parte do processo de desenvolvimento de um software, a medida que a construção é realizada novos requisitos surgem e mudanças podem ser realizadas. Este documento foi criado com o intuito de registrar tais mudanças no comportamento do produto de software (Roda a Roda).

Requisito 1 - Quantidade de Jogadores

Descrição

O jogo poderá ser jogado por um, dois ou três jogadores.

Requisito 2 - Jogadas

Descrição

A cada jogada o jogador tem o direito de rodar a roleta na qual possui valores de sorte ou azar.

Caso, o jogador em seu turno tenha tirado um valor 'sorte', tal tem o direito de escolher uma letra(s) ou tentar adivinhar a palavra(s). Se a(s) letra(s) estiver correta o valor sorteado será contabilizado ao jogador e terá a chance de rodar a roleta novamente. Caso a palavra(s) esteja correta o jogador vence a rodada e leva o valor sorteado pela roleta. Se o jogador errar a letra(s) ou a palavra(s), o jogador perde a vez, passando para o próximo jogador do turno, além de perder os valores sorteados pela roleta no turno jogado.

Caso tenha tirado um valor 'azar', o jogador perde a vez de jogar passando a roleta para o próximo jogador.

Requisito 3 - Sorte

Descrição

Os valores da sorte na roleta são representados em reais. Solão eles 'R\$100', 'R\$200', 'R\$400', 'R\$500' e 'R\$1000', sendo que serão quatro para 100 reais, quatro para 200 reais, quatro para 400 reais, duas para 500 reais e duas para 1000 reais.

Requisito 4 - Azar

Descrição

Existem dois valores na roleta que representam uma jogada de azar, 'Passou a Vez' (o jogador perde a oportunidade de rodar a roleta em tal turno) e 'Perdeu Tudo' (o jogador

perde todo o valor adquirido no turno). Sendo duas opções para Passou a Vez e duas para Perdeu Tudo.

Requisito 5 - Etapas

Descrição

Um jogo pode ter várias etapas. No caso de ter só um participante, se ele errar três letras ou a(s) palavra(s) de uma etapa, ele perde o jogo, um novo jogo deve ser iniciado. Assim, o jogador será vencedor se conseguir adivinhar todas as palavras de todas as etapas. No caso de dois ou mais jogadores, não há limite de erros para cada jogador e vence quem somar mais pontos ao término de todas as etapas.

A quantidade de etapas pode ser um valor entre um e sete etapas.

Requisito 6 - Palavras

Descrição

A quantidade de palavras do jogo é configurada no início do jogo e pode ser uma, duas ou três.

Requisito 7 - Temas

Descrição

As palavras são agrupadas por tema. Por exemplo: animais, carros, profissões etc. O jogo é responsável por sortear o tema e a(s) palavra(s) de cada etapa.