**Projeto Detalhado de Software**

**Universidade Federal de Goiás (UFG)**

**Kleudson Rodrigues**

**Wallace Luis do Carmo**

**Relatório - Roda a Roda**

Este documento é responsável por registrar as atividades realizadas pelos responsáveis pelo projeto a fim de mensurar a quantidade de trabalho que cada um exerceu na construção do software Roda a Roda. O documento seguirá os requisitos do sistema estabelecidos a seguir pelo diretor do projeto.

**Requisitos do sistema - Liberações**

**L1**: Ter uma versão do jogo capaz de:

1. Escolher quantidade de jogadores: 1,2 ou 3;
2. Escolher a quantidade de palavras por etapa: 1, 2 ou 3;
3. Escolher a quantidade de etapas: 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7;
4. Funcionar para um jogador, com uma palavra por etapa, com uma etapa somente. Para este caso o tema é animais e a palavra é cachorro.
5. Rodar a roleta. Não é necessário interface gráfica. A roleta tem 20 divisões, sendo:
   1. duas divisões de perde tudo,
   2. duas de passa a vez,
   3. quatro divisões de 100 pontos,
   4. quatro divisões de 200 pontos,
   5. quatro divisões de 400 pontos,
   6. duas divisões de 500 pontos,
   7. duas divisões de 1000 pontos.
6. Informar se jogador é vencedor ou perdedor.

**L2**: Ter uma versão do jogo capaz de:

1. Funcionar para dois jogadores, com a quantidade de etapas selecionada e com a quantidade de palavras por etapa selecionada.
2. O tema disponível continua sendo animais, mas há pelos menos vinte e uma palavras (a sua escolha), que são lidas de um arquivo de texto. O jogo deve realizar um sorteio das palavras selecionadas por jogo. No futuro, deverá existir um arquivo para cada tema disponível.

**L3**: Ter uma versão do jogo capaz de:

1. Funcionar para três jogadores, com a quantidade de etapas selecionada e com a quantidade de palavras por etapa selecionada.
2. Funcionar com os seguintes temas: profissão, cidade e filme. Sendo um arquivo de texto para cada tema.
3. Usar diversas estrategias de sorteio da roleta. O compromisso inicial é fazer o sorteio da roleta usando Math.random, mas no futuro outras estratégias poderão surgir.

**L4**: A liberação 4 não é uma liberação de fato, mas os resultados produzidos até aqui são testados com o suporte do JUnit.

**L5**: O sorteio da roleta deve utilizar o padrão de projeto strategy. Duas estratégias são conhecidas: uma aleatória e outra viciada. Na viciada, sempre na segunda vez que o jogador girar, o resultado deve ser passe a vez. O padrão de projeto observer deve ser utilizado para tratar ações do jogo. Por exemplo, após escolher uma letra, observadores podem ser utilizados para avaliar se a letra é faz parte da palavra e se o jogo terminou.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Data | Descrição | Info. Adicional |
| Kleudson Rodrigues  Wallace Luis do Carmo | 17 de agosto de 2015 - 23 de agosto de 2015 | * inicialização do projeto; * reunião referente aos requisitos; | Foi estabelecido o primeiro contato com o problema a ser resolvido pela equipe |
| Kleudson Rodrigues  Wallace Luis do Carmo | 09 de novembro de 2015 - 15 de novembro de 2015 | * início do desenvolvimento em java, relacionado a primeira liberação; | Liberação L1 foi apresentada a equipe |
| Kleudson Rodrigues  Wallace Luis do Carmo | 25 de Janeiro de 2016 | * Mudança na forma de construir o projeto (projeto construído por etapas); | Inicialmente o projeto estava sendo desenvolvido com uma visão fechada a solução do problema como um todo. A solução é construir o software por etapas, assim como as liberações são distribuídas |
| Kleudson Rodrigues | 25 de Janeiro de 2016 | * Criação do repositório no GitHub; | Gerenciamento de projeto |
| Kleudson Rodrigues  Wallace Luis do Carmo | 05 de Fevereiro de 2016 | * Comit de implementação; * Comit do primeiro documento de diagrama de classe |  |
| Kleudson Rodrigues  Wallace Luis do Carmo | 07 de Fevereiro de 2016 | * **L1** * **L2** | Conclusão das liberações 1 e 2. |
| Kleudson Rodrigues  Wallace Luis do Carmo |  |  |  |
| Kleudson Rodrigues  Wallace Luis do Carmo |  |  |  |