

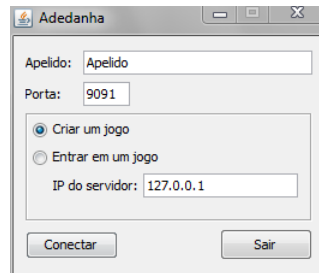
1. Nome

Tela inicial

2. Objectivo

Possibilitar que o usuário crie um jogo ou se conectar em um jogo inicialmente criado.

3. Imagem



4. Ativação e Desativação

Caso	Ação correspondente
Ativação	
<ul style="list-style-type: none">Iniciar o programa.	A tela inicial é aberta com alguns dados padrões: <ul style="list-style-type: none">O apelido, “Apelido”A porta, “9091”Radionbutton selecionado em “Criar um jogo”Ip como localhost, “127.0.0.1”
Desativação	
<ul style="list-style-type: none">Conectar	Com os dados fornecidos, tenta-se conectar ou criar um servidor, fechando a tela e indo para a tela de configuração. Caso não consiga, uma mensagem é exibida mostrando qual foi o erro que foi reconhecido mantendo a tela inicial, de modo que os problemas possam ser corrigidos.
<ul style="list-style-type: none">Sair	A tela é fechada e o programa é encerrado.
<ul style="list-style-type: none">Fechamento de janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.

5. Campos

Seq.	Campo	E/S	Valores Válidos	Formato/Estilo/Tipo	Obs.
1	Apelido	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio e repetido.
2	Porta	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.

3	Tipo de criação	E	“Criar um Jogo” “Entrar em um jogo”	JRadioButton Java	-
4	Ip do servidor	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.

6. Matriz de Habilitação dos Comandos

Comando/Campo	Condições	
	Não é prefixo	É prefixo
Apelido	H	H
Porta	H	H
Tipo de Criação	H	H
Ip do servidor	H	D
Conectar	H	H
Sair	H	H
Fechamento de Janela	H	H
Legenda: H – habilitado, D - Desabilitado		

7. Comando e Reações

Seq.	Comando	Estilo	Reação
1	Tipo de Criação	JRadioButton Java	Se a opção de “Criar um Jogo” for selecionada, é desabilitado o campo de inserir o ip do servidor. Caso a opção de “Entrar em um jogo” é selecionada o campo de inserir o ip do servidor é habilitada.
2	Conectar	JButton Java	A tela é fechada e é aberta a tela de configuração do jogo.
3	Sair	JButton Java	A tela é fechada e o programa é encerrado.
4	Fechamento de janela	Botão da janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.

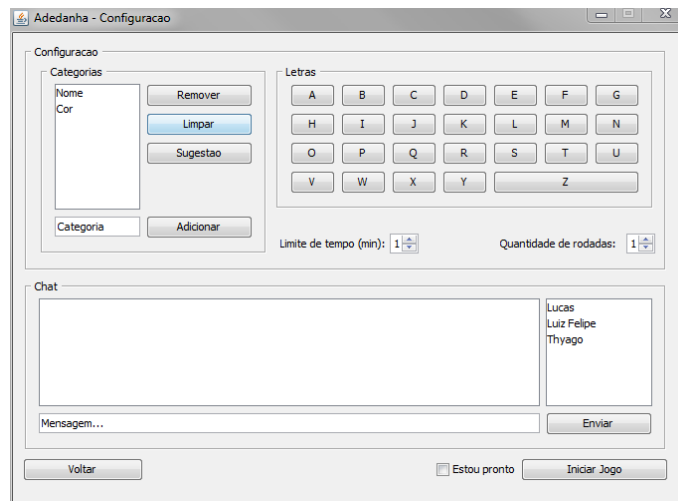
1. Nome

Tela de configuração.

2. Objetivo

Possibilitar que o usuário configure algumas opções como: categorias, letras, quantidade de rodadas e tempo limite de cada rodada antes de iniciar um novo jogo. Durante a configuração é possível utilizar o chat para conversar com os outros usuários.

3. Imagem



4. Ativação e Desativação

Caso	Ação correspondente
Ativação	
<ul style="list-style-type: none"> Conexão com o servidor ou criação de um jogo a partir do botão “Conectar” da tela inicial. 	A tela de configuração é aberta mostrando os usuários conectados ao jogo.
Desativação	
<ul style="list-style-type: none"> Iniciar Jogo 	<p>Verificado se:</p> <ul style="list-style-type: none"> Foram selecionados 3 ou mais letras. Foram selecionados 3 ou mais categorias. <p>Caso não esteja de acordo, é mostrada uma mensagem ao usuário. Caso esteja de acordo é verificado se todos os usuários estão prontos (“Estou pronto”). Caso positivo é fechada a tela e iniciada a tela de jogo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Voltar 	A tela é fechada e é voltado a tela inicial.
<ul style="list-style-type: none"> Fechamento de janela 	A tela é fechada e o programa é encerrado.

5. Campos

Seq.	Campo	E/S	Valores Válidos	Formato/Estilo/Tipo	Obs.
1	Inserir categoria	E	Qualquer texto	JTextField Java	Não pode ser vazio e repetido.
2	Limite de tempo	E	“1”, “2”, “3”, “4”, “5”	JSpinner Java	-
3	Quantidade de rodadas	E	“1”, “2”, “3”, “4”, “5”	JSpinner Java	-
4	Estou pronto	E	Verdadeiro, Falso	JCheckBox Java	-
5	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	JTextField Java	Não pode ser vazio.
6	Lista de	S	Qualquer texto	JList Java	-

	categorias selecionadas				
7	Lista de usuários conectados	S	Qualquer texto	JList Java	Não pode ser vazia.
8	Lista de conversas do chat	S	Qualquer texto	JList Java	-

6. Matriz de habilitação dos comandos

Comando/Campo	Condições	
	Não é prefixo	É prefixo
Campo de categorias	H	H
Campo de letras	H	H
Limite de tempo	H	H
Quantidade de rodadas	H	H
Campo de chat	H	H
Iniciar Jogo	H	H
Voltar	H	H
Fechamento de Janela	H	H
Legenda: H – habilitado, D - Desabilitado		

7. Comandos e Reações

Seq.	Comando	Estilo	Reação
1	Enviar mensagem chat	JButton Java	Mensagem enviada ao servidor e distribuída aos outros usuários.
2	Estou pronto	JCheckBox Java	Altera para o próprio usuário e para os outros seu status de pronto ou não.
3	Iniciar Jogo	JButton Java	A tela é fechada e é aberta a tela de jogo.
4	Voltar	JButton Java	A tela é fechada e o programa volta a tela inicial.
5	Fechamento de janela	Botão da janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.

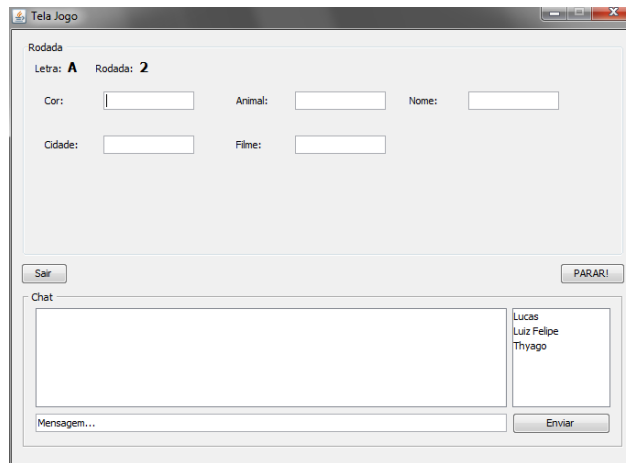
1. Nome

Tela de jogo.

2. Objetivo

Possibilitar que o usuário possa completar as lacunas das categorias em uma determinada rodada, bem como conversar com os outros usuários utilizando o chat.

3. Imagem



4. Ativação e Desativação

Caso	Ação correspondente
Ativação	
<ul style="list-style-type: none"> Jogo iniciado 	A tela de jogo é aberta informando: <ul style="list-style-type: none"> Letra corrente Número da rodada Campos das categorias selecionadas Usuários conectados
Desativação	
<ul style="list-style-type: none"> Parar 	A tela é fechada e aberta a tela de votação.
<ul style="list-style-type: none"> Sair 	A tela é fechada e é voltado a tela inicial.
<ul style="list-style-type: none"> Fechamento de janela 	A tela é fechada e o programa é encerrado.

5. Campos

Seq.	Campo	E/S	Valores Válidos	Formato/Estilo/Tipo	Obs.
1	Categorias	E	Qualquer texto	TextField Java	-
2	Letra da rodada	S	Letra	Label Java	-
3	Número da rodada	S	Inteiro	Label Java	-
4	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.
5	Lista de usuários conectados	S	Qualquer texto	List Java	Não pode ser vazia.
6	Lista de conversas do chat	S	Qualquer texto	List Java	-
7	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.

6. Matriz de habilitação dos comandos

Comando/Campo	Condições	
	Não é prefixo	É prefixo
Campo de rodada	H	H
Campo de chat	H	H
Parar	H	H
Sair	H	H
Fechamento de Janela	H	H
Legenda: H – habilitado, D - Desabilitado		

7. Comandos e Reações

Seq.	Comando	Estilo	Reação
1	Enviar mensagem chat	JButton Java	Mensagem enviada ao servidor e distribuída aos outros usuários.
3	Parar	JButton Java	A tela é fechada e é aberta a tela de votação.
4	Sair	JButton Java	A tela é fechada e o programa volta à tela inicial.
5	Fechamento de janela	Botão da janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.

1. Nome

Tela de votação

2. Objetivo

Possibilita a votação por categoria em “válido”, “inválido” e “igual” de todos os usuários.

3. Imagem

A imagem mostra a interface de uma aplicação de votação intitulada "Tela Votacao". No topo, há uma seção "Votacao" com o rótulo "Cor". Abaixo, há duas colunas de opções de cor: "Azul" e "Amarelo". Cada cor tem três botões de rádio associados: "Valido", "Invalido" e "Igual". Para a cor "Azul", o botão "Invalido" está selecionado. Para a cor "Amarelo", o botão "Invalido" também está selecionado. Abaixo das opções de cor, há dois botões: "Voltar" e "Confirmar". Na parte inferior da interface, há uma seção "Chat" com uma área de texto para mensagens e um botão "Enviar". À direita da área de chat, há uma lista de nomes de usuários: "Lucas", "Luiz Felipe" e "Thyago".

4. Ativação e Desativação

Caso	Ação correspondente
Ativação	
<ul style="list-style-type: none"> • Uso do botão de parar 	A tela de votação é aberta, mostrando todas as respostas de todos os usuários para uma determinada categoria.
Desativação	
<ul style="list-style-type: none"> • Confirmar 	A tela é fechada e aberta a tela de resultado.
<ul style="list-style-type: none"> • Voltar 	A tela é fechada e é voltando a tela inicial.
<ul style="list-style-type: none"> • Fechamento de janela 	A tela é fechada e o programa é encerrado.

5. Campos

Seq.	Campo	E/S	Valores Válidos	Formato/Estilo/Tipo	Obs.
1	Label da categoria	S	Qualquer texto	JLabel Java	-
2	Label para a categoria pelo usuário	S	Qualquer texto	JLabel Java	-
3	Validação	E	“Válido”, “Inválido”, “Igual”	JRadioButton Java	-
4	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	JTextField Java	Não pode ser vazio.
5	Lista de usuários conectados	S	Qualquer texto	JList Java	Não pode ser vazia.
6	Lista de conversas do chat	S	Qualquer texto	JList Java	-
7	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	JTextField Java	Não pode ser vazio.

6. Matriz de habilitação dos comandos

Comando/Campo	Condições	
	Não é prefixo	É prefixo
Campo de votação	H	H
Campo de chat	H	H
Confirmar	H	H
Voltar	H	H
Fechamento de Janela	H	H
Legenda: H – habilitado, D - Desabilitado		

7. Comandos e Reações

Seq.	Comando	Estilo	Reação
1	Enviar mensagem chat	JButton Java	Mensagem enviada ao servidor e distribuída aos outros usuários.
3	Confirmar	JButton Java	A tela é fechada e é aberta a tela de resultado.
4	Voltar	JButton Java	A tela é fechada e o programa volta à tela inicial.
5	Fechamento de janela	Botão da janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.

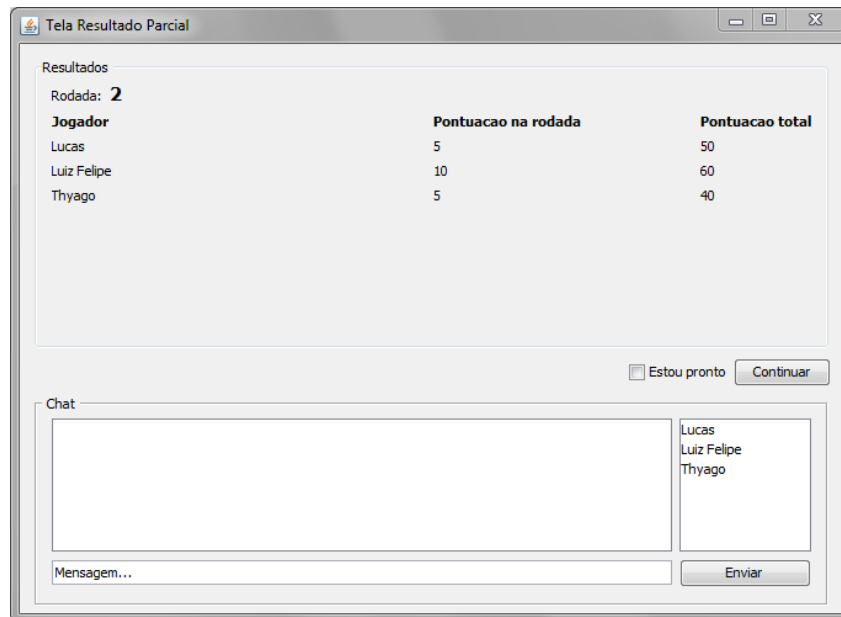
1. Nome

Tela de resultado parcial

2. Objetivo

Possibilitar a visualização da pontuação e rodada e total, no final de uma rodada.

3. Imagem



4. Ativação e Desativação

Caso	Ação correspondente
Ativação	
<ul style="list-style-type: none">Confirmar uma votação	A tela de resultado parcial é aberta com os pontos na rodada e total de cada usuário.
Desativação	
<ul style="list-style-type: none">Continuar	A tela é fechada e caso ainda tenha alguma rodada é aberta a tela de jogo. Caso não tenha mais

	rodada é aberta a tela de resultado final. Para continuar é necessário que todos os usuários estejam prontos (“Estou pronto”).
• Fechamento de janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.

5. Campos

Seq.	Campo	E/S	Valores Válidos	Formato/Estilo/Tipo	Obs.
1	Label da rodada corrente	S	Inteiro	JLabel Java	-
2	Pontuação dos jogadores	S	Qualquer texto	JLabel Java	-
3	Estou pronto	E	Verdadeiro, Falso	JCheckBox Java	-
4	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.
5	Lista de usuários conectados	S	Qualquer texto	JList Java	Não pode ser vazia.
6	Lista de conversas do chat	S	Qualquer texto	JList Java	-
7	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.

6. Matriz de habilitação dos comandos

Comando/Campo	Condições	
	Não é prefixo	É prefixo
Campo de resultados	H	H
Campo de chat	H	H
Continuar	H	H
Estou pronto	H	H
Fechamento de Janela	H	H
Legenda: H – habilitado, D - Desabilitado		

7. Comandos e Reações

Seq.	Comando	Estilo	Reação
1	Enviar mensagem chat	JButton Java	Mensagem enviada ao servidor e distribuída aos outros usuários.
3	Continuar	JButton Java	A tela é fechada e é aberta a tela de jogo caso ainda tenha alguma rodada. Caso não tenha mais rodadas é

			exibida a tela de resultado final.
2	Estou pronto	JCheckBox Java	Altera para o próprio usuário e para os outros seu status de pronto ou não.
5	Fechamento de janela	Botão da janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.

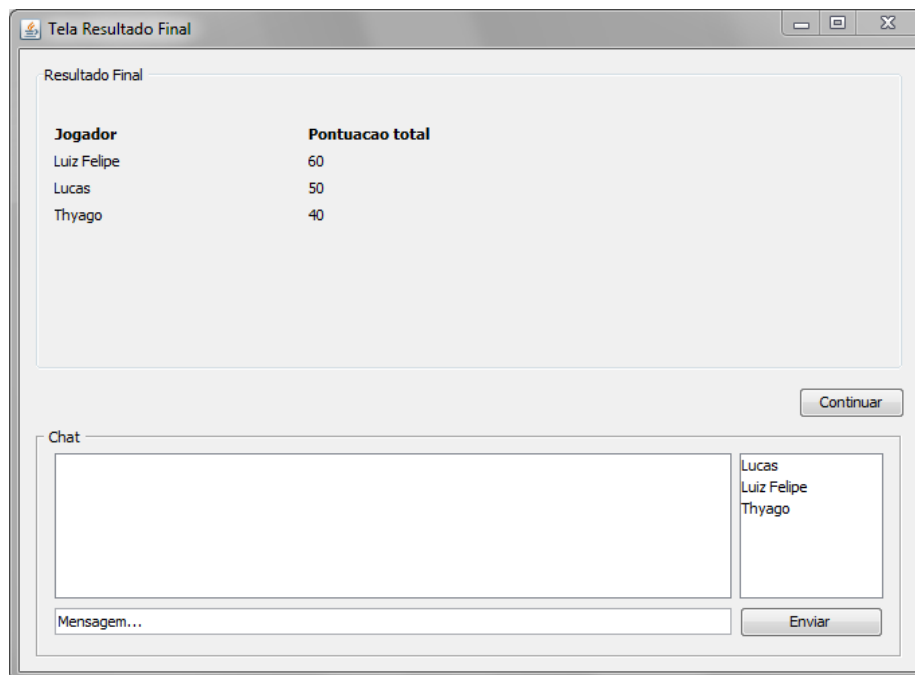
1. Nome

Tela de resultado final

2. Objetivo

Possibilitar a visualização da pontuação em final do jogo bem como iniciar um novo jogo.

3. Imagem



4. Ativação e Desativação

Caso	Ação correspondente
Ativação	
<ul style="list-style-type: none"> Confirmar uma votação 	A tela de resultado final é aberta com os pontos totais por cada usuário.
Desativação	
<ul style="list-style-type: none"> Continuar 	A tela é fechada e é aberta a tela de configuração para que se possa jogar novamente com alguma configuração diferente.
<ul style="list-style-type: none"> Fechamento de janela 	A tela é fechada e o programa é encerrado.

5. Campos

Seq.	Campo	E/S	Valores Válidos	Formato/Estilo/Tipo	Obs.
1	Pontuação final dos jogadores	S	Qualquer texto	JLabel Java	-
2	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.
3	Lista de usuários conectados	S	Qualquer texto	JList Java	Não pode ser vazia.
4	Lista de conversas do chat	S	Qualquer texto	JList Java	-
5	Chat enviar mensagem	E	Qualquer texto	TextField Java	Não pode ser vazio.

6. Matriz de habilitação dos comandos

Comando/Campo	Condições	
	Não é prefixo	É prefixo
Campo de resultados	H	H
Campo de chat	H	H
Continuar	H	H
Fechamento de Janela	H	H
Legenda: H – habilitado, D - Desabilitado		

7. Comandos e Reações

Seq.	Comando	Estilo	Reação
1	Enviar mensagem chat	JButton Java	Mensagem enviada ao servidor e distribuída aos outros usuários.
2	Continuar	JButton Java	A tela é fechada e é aberta a tela de configuração para que possa iniciar um novo jogo.
3	Fechamento de janela	Botão da janela	A tela é fechada e o programa é encerrado.