**Dama Chinesa - Especificação de requisitos**

Danilo Marques Sá,Lucas Henrique Gonçalves Wodtke, Ruan Pereira Schork

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Autores** | **Data** | **Ação** |
| 1.0 | Danilo Marques Sá,Lucas Henrique Gonçalves Wodtke, Ruan Pereira Schork | 16/04/2019 | Criação da Especificação de Requisitos |

**1.1. Introdução**

O objetivo deste projeto é desenvolver um jogo distribuído que permita dois jogadores joguem uma partida de Dama Chinesa.

**1.2. Inspiração/Referência**

http://http.jogos360.com.br/damas\_chinesas.html

**1.3. Regras**

Regra 1 - O jogo se passará em um tabuleiro em formato de estrela de David contendo 121 posições.

Regra 2 - O usuário 1 controlará o time azul e o usuário 2 o time vermelho.

Regra 3 – Cada usuário começa com 10 peças.

Regra 4 - O jogo inicia com o usuário 1, com 10 peças nas posições do triângulo inferior do tabuleiro e usuário 2, com 10 peças nas posições do triângulo superior do tabuleiro.

Regra 5 - Cada usuário tem 2 movimentos possíveis para fazer, podendo ser mover a peça para uma casa vazia adjacente ou movendo por cima de uma outra peça adjacente para uma casa vazia.

Regra 6 - O jogo será dividido em turnos, cada usuário poderá fazer 1 movimentos por turno.

Regra 7 - O jogo se encerra quando um usuário consegue atravessar todas as suas peças para o triângulo do lado oposto ao inicial.

**2. Visão Geral**

**2.1. Arquitetura do programa:** Programa orientado a objetos com sistema distribuído do tipo cliente-servidor.

**2.2. Premissas de desenvolvimento:**

* O jogo apresentará uma interface gráfica bidimensional;
* O jogo será desenvolvido na linguagem de programação Java;
* A execução do jogo será distribuída, funcionando no servidor da NetGamesNRT, permitindo uma partida multiplayer;

**3. Requisitos Funcionais**

**1 - Conectar:** O jogo apresentará uma opção de “Conectar” em seu menu. Clicando nela, o usuário irá se conectar ao servidor da NetGamesNRT para poder jogar. O aplicativo então irá conferir se está conectado, se não estiver o jogador será então conectado.

**2 - Desconectar:** Outra opção do menu será “Desconectar” para o usuário poder se desconectar do servidor da NetGamesNRT.

**3 - Iniciar Partida:** Outra opção do menu inicial é “Iniciar Partida”. Ao clicar nela, o programa irá conferir se o usuário está conectado, em caso negativo uma mensagem de alerta será emitida e voltará para o menu inicial. Se já estiver conectado, aguarda encontrar um adversário e a partida se iniciará, com o servidor determinando qual time cada usuário será.

**5 - Movimentação e ações:**

O jogo se inicia com o jogador 1 (azul) fazendo um dos dois movimentos válidos.

Vários “saltos” seguidos podem ocorrer de uma só vez se a disposição das peças for válida.

Os movimentos válidos são:

1. Mover a peça para uma casa vazia adjacente
2. Mover a peça em vários “saltos” seguidos por cima de qualquer peça, não sendo possível “saltar” por cima de duas ou mais peças consecutivas (sem uma casa vazia entre elas).

O turno de um usuário termina quando uma peça é seleciona (com um clique) e depois é clicado em uma casa vazia válida para aquela jogada.

Após o fim do turno do jogador 1 (azul) se inicia o turno do jogador 2 (vermelho), seguindo as mesmas regras descritas acima.

**6 - Fim de jogo:**

O jogo termina quando um dos jogadores consegue a atravessar todas as suas peças para o triângulo oposto ao inicial.

Após o fim do jogo é exibido uma mensagem exibindo qual é o vencedor.

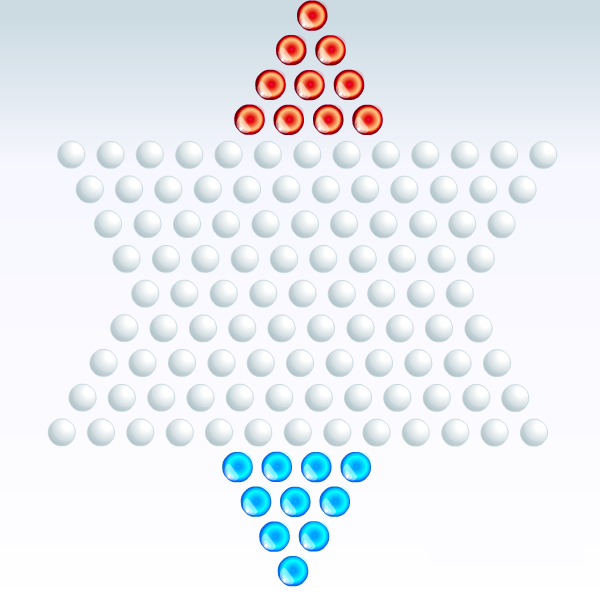
**4. Requisitos não Funcionais**

**1 - Especificação do jogo:** código escrito em linguagem Java e especificação de projeto baseada em UML 2.

**2 - Interface gráfica:** cada usuário terá sua interface gráfica de menu inicial própria, já a interface durante o jogo será compartilhada pelos dois adversários.

**3 - Linguagem de programação:** a linguagem de programação utilizada no desenvolvimento do jogo será Java.

**5. Esboço da Interface Gráfica**

****