**Documentação técnica**

|  |  |
| --- | --- |
| Data de criação | 05 de março de 2020 |
| Autores | Edison Aguiar  Luiz Tagliaferro  Natália Gama  Pietro Gonçalves |

Sumário

[1. Introdução 3](#_Toc34332366)

[2. Desenvolvimento do Jogo 3](#_Toc34332367)

[2.1. Descrição geral do jogo 3](#_Toc34332368)

# Introdução

Este documento apresenta a documentação de software para um jogo de tabuleiro, denominado Octógono fantástico.

# Desenvolvimento do Jogo

Esta sessão fornece uma descrição geral das características do jogo, visando facilitar o entendimento dos requisitos definidos pelas regras do jogo, bem como aspectos técnicos relacionados à implementação do jogo, como atores do sistema, função e recursos, linguagens de programação e ferramentas de desenvolvimento usadas para codificação do jogo, plataforma, componente e demais recursos. Coube a equipe de desenvolvimento (Edison e as meninas) especificar, projetar e implementar o sistema.

## Descrição geral do jogo

O jogo “Octógono fantástico” é um jogo de tabuleiro para dois jogadores. O tabuleiro tem uma extensão de 6x7 e para o lado de cada jogador ele possui quatro espaços base o qual cada jogador dispõe suas peças (Octógonos) no começo da partida. O objetivo do jogo é alcançar a base oponente com um de seus Octógonos. Para atingir este objetivo o jogador possuí quatro peças e doze pinos de direção, peças estas que possuem encaixe para estes pinos. Os pinos indicam a direção (dos 8 lados do octógono) o qual as peças podem se mover, as peças começam com todos seus encaixes vazios e por turno o jogador pode escolher colocar um novo pino em alguma de suas peças ou mover uma peça que possuem pinos já alocados. O movimento da peça é de apenas uma casa por vez, porém você pode pular por peças inimigas e aliadas, quando você pula por uma peça você pode optar elimina-la e receber os pinos que ela possuía.