

## Especificação de requisitos Funcionais

- Jogo deve ser capaz de suportar 2 ~ 4 jogadores
- É necessário o tabuleiro de acordo com o formato do jogo(circular com 52 casas), uma área externa para cada jogador, sendo essa área a que ao início do jogo abriga as peças de cada jogador, uma área central para cada jogador(onde as peças terminam o jogo),uma casa de partida para cada jogador(na qual o jogador coloca suas peças em jogo a partir da área inicial essa seria a posição 1 para um jogador no tabuleiro) e um caminho para o centro(6 casas,incluindo a casa final, esse caminho se inicia para cada jogador a partir da casa de número 51, ou seja, ao chegar nessa casa, o próximo movimento do jogador é em direção ao centro), para cada jogador(4)
- Ao iniciar o jogo, ambos jogadores jogam o dado, começa quem tirar o maior número.
- As peças(que no total são 4 por jogador) só são colocadas em jogo quando o jogador tirar 1 ou 6 no dado (ao entrar em jogo, a peça é colocada no espaço inicial referente ao jogador)
- No turno em que uma peça é colocada em jogo, a ação de entrar conta como a jogada do turno, ou seja, se o jogador tirar 1, coloca a peça no tabuleiro e passa para o próximo jogador a vez, porém no caso de tirar 6, o jogador tem o direito de jogar novamente o dado para jogar novamente.
- Peças devem mover-se ao longo do tabuleiro em um único sentido (Horário)
- Jogadores tiram turnos, movimentando suas peças de acordo com o número que o jogador tirar no dado ao início de seu turno. Peças devem ser movidas todo turno a não ser que nenhuma esteja em jogo no momento (podem estar na área externa ou no centro)
- Quando um jogador tira 6 no dado, tem direito a mais um turno consecutivo. Isso pode ocorrer diversas vezes seguidas até que o jogador tire um número diferente de 6 no dado
- Quando uma peça se movimenta e termina no mesmo espaço que uma peça de cor diferente, a peça que inicialmente estava no espaço, é retornada à área inicial (Fora da parte circular do tabuleiro) correspondente ao jogador. Peões na casa de partida não podem ser comidos.
- Quando uma peça se movimenta e termina no mesmo espaço de uma peça da mesma cor, as peças que estão juntas ficam protegidas e não podem ser “comidas”
- Ao concluir a volta, a peça entra no caminho para o centro(correspondente a sua cor), correspondente ao jogador, e segue em direção ao centro, ao chegar no

centro, a peça não pode mais ser movimentada e aguarda o restante das peças (desse jogador )chegarem ao centro.

- O primeiro jogador que colocar suas 4 peças no centro vence o jogo e o jogo termina
- Para colocar uma peça no centro, o jogador deve tirar no dado o número exato de espaços até o centro. Caso tire mais que o necessário e não possa mover outra peça, perde o turno.

## Especificação de requisitos Não- Funcionais

- Tempo de resposta curto
- Feedback de Vitória ou derrota explícito
- Capacidade de seguir funcionamento apesar de algum possível erro
- Módulos bem definidos que permitem manutenção futura
- Módulos que sejam capazes de serem aprimorados caso necessário
- Dado precisa gerar números randomicamente, ou o mais próximo possível disso
- Módulos bem especificados de modo que possam ser reutilizados para poupar trabalho futuro
- Capacidade de validar todas as entradas do jogo, de modo que evite problemas e diante de entradas inválidas, um aviso é dado ao jogador dando ao mesmo a oportunidade de fazer novamente sua ação

## Modificações para o t4

- Especifiquei mais claramente que o jogador ao tirar 1 ou 6 no dado e decidindo colocar uma de suas peças em jogo, o mesmo já está executando sua jogada do turno.
- Esclareci o fato de que um jogador que tirar diversos 6 consecutivos pode jogar diversos turnos consecutivos.
- Especifiquei que o jogo termina no momento em que um jogador se torna o vencedor.

