

# Especificação de Requisitos

## Requisitos funcionais:

- 1) O baralho deve ter 4 conjuntos de 13 cartas em que cada conjunto é de um naipe diferente.
- 2) Os naipes deve ser: copas, de cor vermelha, espadas, de cor preta, ouros, de cor vermelha e paus, de cor preta.
- 3) Cada conjunto deve possuir cartas únicas descritas a seguir de forma crescente: Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valete (J), dama (Q) e rei (K).
- 4) O programa deve disponibilizar um baralho de 52 cartas divididas, aleatoriamente, em oito colunas em que quatro incluem sete cartas e as outras quatro incluem seis cartas.
- 5) O programa deve disponibilizar quatro células extras, inicialmente vazias.
- 6) O programa deve disponibilizar quatro células-base, inicialmente vazias.
- 7) O jogador deve poder colocar, no máximo, uma carta qualquer nas células extras.
- 8) O jogador pode colocar cartas nas células-base de forma que construa sequências ordenadas crescentemente restringindo cada célula-base a um naipe.
- 9) O jogador deve poder mover  $n$  cartas para uma coluna, caso essas cartas formem uma sequência ordenada decrescente de cores alternadas, a maior carta da sequência seja antecessora e de outra cor da carta no topo da coluna destino e tenham  $n-1$  células vazias.
- 10) O jogador pode movimentar cartas do topo de qualquer coluna ou de uma célula extras para uma célula vazia ou para uma célula-base, seguindo o requisito 5, ou para o topo de outra coluna seguindo o requisito 6.
- 11) O jogador ganha a partida se completar todas as células-base.
- 12) O jogador pode desistir da partida a qualquer momento.

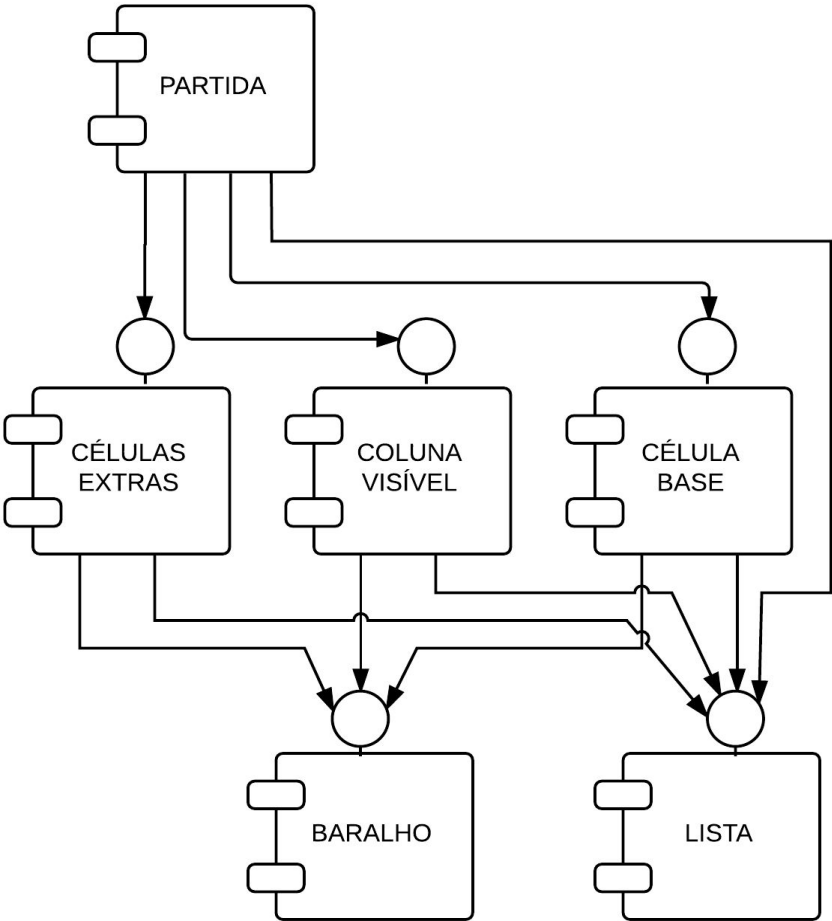
## Requisitos não-funcionais:

- 1) O tempo de resposta de cada ação do usuário deve ser no máximo 500 ms.
- 2) Caso o jogador deseje ou o programa feche inesperadamente, a partida atual será salva.
- 3) O jogador só poderá jogar uma partida por vez.
- 4) O programa deve disponibilizar um conjunto de regras para auxiliar o jogador.

## Opcionais:

- 1) Se o jogador demorar muito para realizar uma ação o programa deverá sugerir um movimento.
- 2) O jogador poderá refazer suas últimas 3 ações.

# Modelagem de Arquitetura



## Visão das Interfaces

