

Jogo da velha de três tabuleiros

Sumário

- I. **Detalhes sobre a aplicação** Erro! Indicador não definido.
 - Compatibilidade com sistemas
 - Objetivo do aplicativo

- II. **Sprint 1** Erro! Indicador não definido.
 - O que deve ser desenvolvido para o primeiro sprint.
 - Aspectos bons e ruins do primeiro sprint.

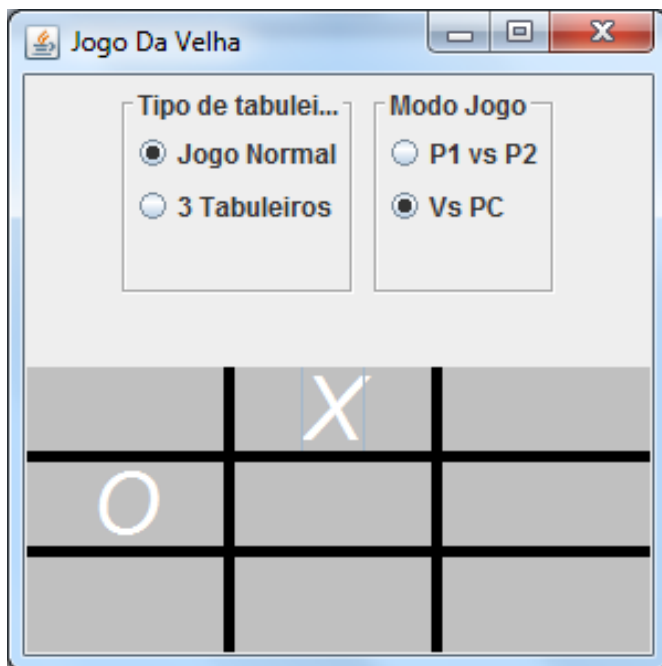
- III. **Sprint 2** Erro! Indicador não definido.
 - O que deve ser desenvolvido para o segundo sprint

- IV. **Realização e divisão de tarefas** Erro! Indicador não definido.

- V. **Backlog do produto** Erro! Indicador não definido.

Detalhes sobre a aplicação

O Jogo da velha 3T é desenvolvido em Java. Para rodar a aplicação basta acessar o site da Oracle: https://www.java.com/pt_BR/ . O jogo da velha 3T pode ser jogado tanto multiplayer ou com a máquina. Abaixo segue uma imagem da tela do jogo:



O arquivo JogoDaVelha3T será automaticamente reconhecido o seu formato após a instalação do Java. Para rodar a aplicação, basta abrir este arquivo.

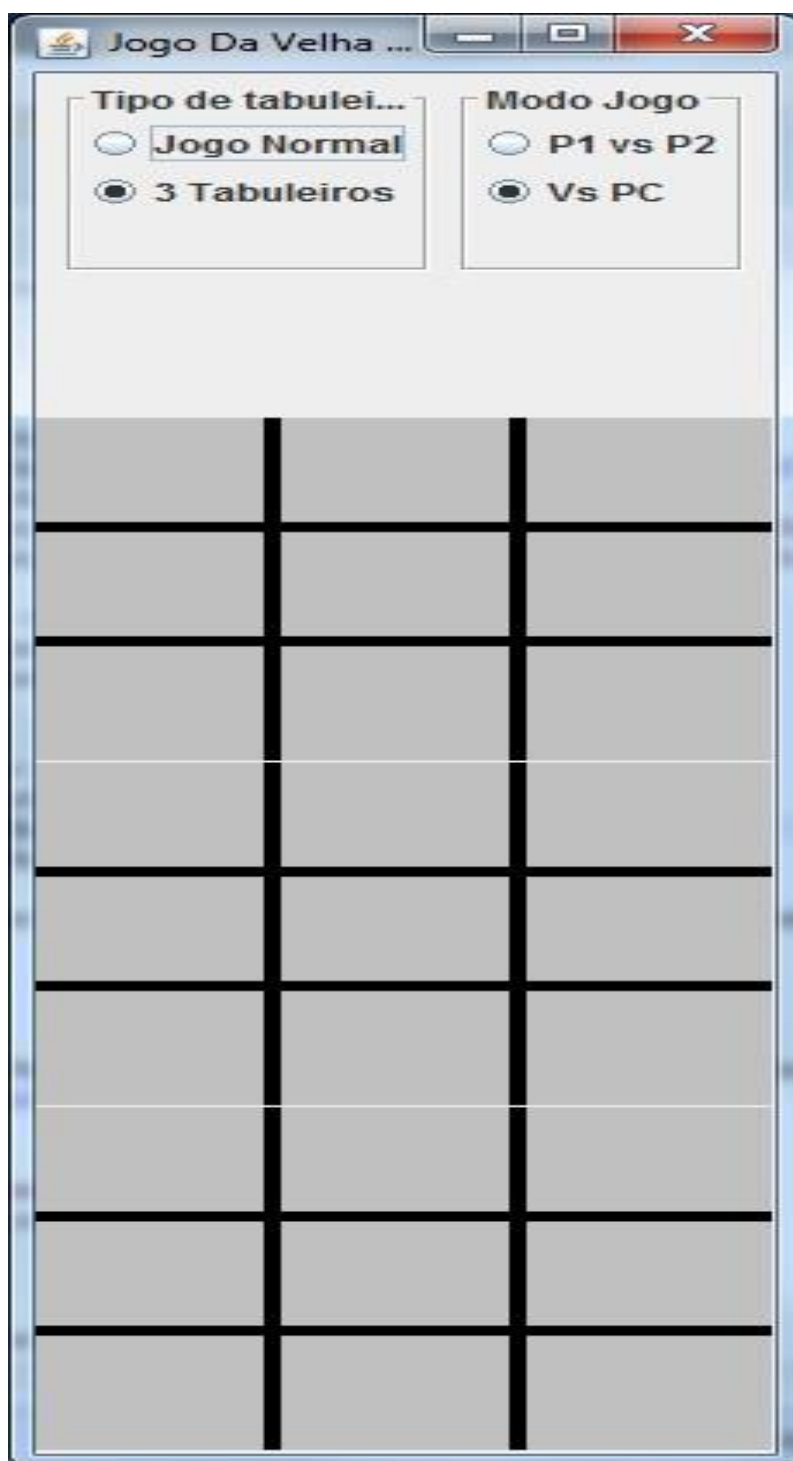
Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
.settings	03/09/2014 10:06	Pasta de arquivos	
bin	03/09/2014 10:06	Pasta de arquivos	
src	03/09/2014 10:06	Pasta de arquivos	
.classpath	03/09/2014 10:06	Arquivo CLASSPA...	1 KB
.gitignore	03/09/2014 10:06	Arquivo GITIGNORE	1 KB
.project	03/09/2014 10:06	Arquivo PROJECT	1 KB
JogoDaVelha.form	03/09/2014 10:06	Arquivo FORM	37 KB
JogoDaVelha.java	03/09/2014 10:06	Arquivo JAVA	29 KB
JogoDaVelha3T	03/09/2014 10:06	Executable Jar File	27 KB
Relatório Sprint 1 - Jogo da Velha 3D (res...	03/09/2014 10:06	Arquivo PDF	30 KB

Pode ser jogado com até 3 tabuleiros, lembrando que o jogador 1 sempre será o X e o jogador 2 sempre será o O.

Sua jogabilidade é fácil, as regras básicas são:

- Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia.
- O objectivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal , e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.
- Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos.

Abaixo segue a tela do jogo com três tabuleiros:



Primeiro Sprint

Para o primeiro Sprint, o objetivo principal é que seja desenvolvido um tabuleiro de jogo da velha no qual o usuário poderá jogar contra a máquina ou contra um amigo. O prazo para realização deste primeiro Sprint foi de uma semana. Abaixo segue as solicitações do P.O. :

1 – O P.O. precisa que seja desenvolvido o tabuleiro de jogo da velha, para a elaboração de um jogo multiplayer.

É SOLICITADO NESTE MOMENTO QUE SEJA FEITO UM TABULEIRO DE JOGO DA VELHA. O USUÁRIO TERÁ A OPÇÃO DE JOGAR COM ALGUÉM (MULTIPLAYER) OU CONTRA A MÁQUINA (SINGPLAYER).

2 – O P.O. precisa que seja desenvolvido um conjunto de regras para possibilitar um jogo da velha.

O JOGO DA VELHA NECESSITA QUE SEJA IMPLEMENTADO SUAS DEVIDAS REGRAS, PARA OCORRER UM JOGO SEM INCIDÊNCIA

3 – O P.O. precisa de um mecanismo de regras para o jogo do usuário contra o computador.

O JOGO NECESSITA DE UMA INTELIGÊNCIA PARA JOGAR CONTRA O USUÁRIO QUANDO FOR SOLICITADO O MODO SINGPLAYER.

Aspectos bons e ruins do primeiro sprint

Após o término do primeiro Sprint, foi realizado uma pesquisa entre os membros da equipe em busca dos aspectos que podem ser considerados positivos ou negativos, visando melhorar aqueles que tiveram maior carência.

Aspectos bons:

O que foi bom no Sprint 1?
A comunicação
ferramenta utilizada para comunicacao
Resultado final, comunicação
Resultado esperado, comunicação
Ideias do grupo.
Comunicação e resultado final
Comunicação facilitada e respostas rapidas via whatsapp

Aspectos Negativos:

O que foi ruim no Sprint 1?
A divisão de tarefas
faltou planejamento ma divisao de tarefas
Divisão de tarefas, documentação das histórias do usuário
Faltou planejamento na divisão das tarefas, documentação das histórias do usuári
Comunicação, divisão de tarefas e planejamento do projeto.
Documentação das historias, tarefas e divisão das tarefas
Complexidade da ideia do jogo

Aspectos que podem ser melhorados:

O que devemos melhorar para o Sprint 2?	
A interface e o planejamento melhor da equipe	
dividir as tarefas em uma ferramenta	
Interface, dificuldade do "computador", organização	
Interface, dificuldade da regra do jogo PC x Player, organização	
Melhor divisão das tarefas, comunicação mais agil e organização.	
Interface do jogo, dificuldade do jogo, organização e documentação	
Implementar níveis de dificuldade no jogo.	

Segundo Sprint

Para este segundo Sprint, houve somente uma solicitação do P.O:

1 – O P.O. solicita para este segundo Sprint que o usuário possa escolher até três telas para jogar simultaneamente.

ESTA SOLICITAÇÃO DO P.O. FAZ COM QUE A APLICAÇÃO TENHA UM DIFERENCIAL DAS DEMAIS DO MERCADO. A OPÇÃO DO USUÁRIO PODER JOGAR COM TRÊS TABULEIROS SIMULTÂNEAMENTE FAZ COM O QUE A APLICACÃO TORNE-SE MAIS COMPLETA DO QUE MUITAS OUTRAS DO MERCADO.

2 – O P.O. solicitou um painel de controle para saber quantas vitórias e derrotas cada jogador tinha, assim como empate.

O PAINEL DE ESTATÍSTICAS SOLICITADO PELO P.O. TORNA O SOFTWARE AINDA MAIS COMPLETO. COM ESTE PLACAR O JOGADOR NÃO PRECISA SE PREOCUPAR EM CONTROLAR QUANTAS VITÓRIAS JÁ TEVE, POIS O PAINEL ATUA JUSTAMENTE NISSO.

Realização e divisão de tarefas

Para a implementação do software solicitado pelo P.O. usamos o Github com o intuito de agilizar o desenvolvimento das classes em java. Através de conversas diárias por redes sociais, realizamos as divisões das tarefas de uma maneira que tornasse ágil o processo. Diariamente foi realizados commits no Github com o intuito de ver o que foi feito hoje e o que será feito amanhã

Backlog do produto

1 – O jogo do usuário contra a máquina deveria ser melhorado

O JOGO CONTRA A MÁQUINA ESTÁ MUITO FÁCIL, POIS O SISTEMA NÃO TEM UMA INTELIGÊNCIA DEVIDA PARA ENFRENTAR O USUÁRIO. (PRATICAMENTE O USUÁRIO SEMPRE GANHARÁ).