



Jogo de tabuleiro

Programação Orientada à Objetos

Teste de Software

O propósito deste sistema é permitir ao usuário criar e jogar o seu jogo de tabuleiro de forma personalizada.

Requisitos essenciais:

- Gerenciar (cadastrar, alterar, buscar e excluir) novo jogo.
 - Nome do jogo*, plano de fundo do jogo, quantidade de casas* (oferecer 3 opções) obedecendo uma matriz 8x8, quantidade de peões* (2 a 5), casas especiais (pule 1 casa, fique sem jogar 1 rodada, jogue outra vez) de forma aleatória ou inserindo a posição da casa.
 - Não pode haver duplicidade no nome do jogo.
 - O plano de fundo será selecionado pelo usuário nos formatos .jpg e .png. Caso ele não selecione, o plano de fundo será por default da cor azul claro.
- Iniciar o jogo
 - Escolher um dos jogos cadastrados*, cores dos peões (oferecer as opções), nome dos peões.
 - Ao escolher as opções acima, o jogo poderá ser iniciado. Caso o usuário não selecione as cores e os nomes dos peões, coloque as cores e nomes padrões. Por exemplo: Jogador1, Jogador2, etc. Não repita cores e nem nomes.
 - Exibir o tabuleiro de acordo com o jogo escolhido.
- Jogar
 - Deve ter a opção de girar o dado para o primeiro jogador, depois para o segundo, e assim por diante, até voltar para o primeiro jogador (atenção para as casas especiais).
 - A ordem dos jogadores obedecerá a ordem de cadastro.
 - O jogador terá um minuto para fazer sua jogada. Se não fizer, ele irá perder a vez.
 - O jogo termina quando o jogador passar da última casa (exiba na tela o vencedor do jogo).
- Forneça sempre uma opção de voltar para a tela anterior e/ou sair da funcionalidade. Assim como, uma forma de encerrar o sistema.
- Forneça ajuda para o seu usuário. Através de mensagens dentro do campo de texto, ícones, manual, etc.

*Campos obrigatórios.

Jogo de tabuleiro

Programação Orientada à Objetos



Observações:

- Escolha o nome do seu projeto de acordo com o tema sugerido e um slogan.
- O projeto será individual ou em dupla.
- Se for detectado plágio a nota será zero.
- A entrega será realizada em etapas.
- No final, o projeto (arquivos .java e o .jar) deverá ser entregue em CD.
- Haverá a apresentação do sistema para a turma e do código para a professora.
- A prova de P2 valerá 40% e será sobre o projeto. O projeto será 60% da P2.
- O aluno que não fizer o projeto e faltar a P2 ficará com zero na nota.

Datas importantes:

- 22/09/2014: entrega do módulo gerenciar um novo jogo. Deve ter interação com o usuário. Neste momento, não será obrigatório a implementação da interface gráfica. Contudo, deverá ser entregue o protótipo das telas.
- 13/10/2014: entrega do módulo anterior corrigido e dos módulos iniciar jogo e jogar.
- 03/11/2014: entrega dos módulos corrigidos e da interface gráfica (swing).
- 24/11/2014: entrega final do software.

Itens que serão avaliados:

- Uso do que foi aprendido em sala de aula (encapsulamento, relações entre classes, tratamento de exceções, regras e convenções básicas, etc).
- Pontualidade na entrega.
- Organização do código (identação, comentário, javadoc, etc).
- Adicionais (implementação além do especificado)
- Especificação (se seguiu o que foi especificado)

Jogo de tabuleiro

Teste de Software



Datas importantes:

- 11/09/2014: entrega do Plano de Teste
- 25/09/2014: entrega do Projeto de Teste
- *25/09/2014: entrega do módulo gerenciar um novo jogo. Deve ter interação com o usuário. Neste momento, não será obrigatório a implementação da interface gráfica. Contudo, deverá ser entregue o protótipo das telas.*
- 02/10/2014: entrega do primeiro ciclo da execução de testes
- *16/10/2014: entrega do módulo anterior corrigido e dos módulos iniciar jogo e jogar.*
- 23/10/2014: entrega do segundo ciclo da execução de testes
- *06/11/2014: entrega dos módulos corrigidos e da interface gráfica (swing).*
- 13/11/2014: entrega do terceiro ciclo da execução de testes
- *24/11/2014: entrega final do software.*
- 27/11/2014: entrega do quarto ciclo da execução de testes
- 04/12/2014: entrega da avaliação dos testes
- 04/12/2014: apresentação do projeto e entrega do projeto com as versões finais de todos os itens de configuração.

Observações:

1. Utilizar o GitHub.
2. Utilizar os *templates* e padrões fornecidos pela Professora.
3. Escolha o nome da sua empresa de teste, o nome do software será repassado pela Professora.
4. O projeto terá uma equipe de 3 pessoas.
5. Se for detectado plágio a nota será zero.
6. A entrega será realizada em etapas.
7. No final, o projeto deverá ser entregue em CD.
8. O projeto será 100% da P2.
9. O aluno que não fizer o projeto, ficará com zero na nota da P2.

Jogo de tabuleiro

Teste de Software



Perguntas sobre os requisitos:

1. Quais são os campos obrigatórios?
2. Terá um tempo para o jogador realizar uma jogada?
3. Quando o jogador estiver em uma casa, o que acontecerá?
4. Sistema desktop ou web?

