

Documento de Regras de Negócio

Versão 1.1

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autores
15/08/2013	1.0	Criação do documento.	David Brasil da Cunha, Paulo Sérgio dos S. Borges
28/08/2013	1.1	Alterações	David Brasil da Cunha, Paulo Sérgio dos S. Borges

1 Introdução

Neste documento serão definidas regras de como sistema funcionará e do que precisará na utilização de suas várias funcionalidades.

2 Definições

RN.1 Iniciar partida

Para iniciar uma nova partida, o jogador deverá escolher a opção “Nova partida” que estará disponível apenas na tela de menu principal.

RN.2 Sair da partida

Para sair do jogo é necessário escolher a opção “Sair do Jogo”, esta opção estará disponível na tela de menu principal e a qualquer momento durante o jogo.

RN.3 Armazenar pontuação

A pontuação será armazenada em memória temporária e será perdida ao finalizar a aplicação.

RN.4 Incrementar pontuação

A pontuação iniciará sempre em “zero” e será alterada no decorrer da partida. O jogador pode aumentar a pontuação coletando itens, derrotando inimigos e conquistando os objetivos.

RN.5 Exibir pontuação

O sistema apresentará constantemente a pontuação na tela, de modo que o jogador possa acompanhar a sua evolução em tempo real.

RN.6 Elevar dificuldade

O jogo iniciará com o nível de dificuldade “um” e elevará esse nível gradualmente com o passar das fases, apresentando inimigos mais fortes e em maior número.

RN.7 Movimentar personagem

O sistema irá permitir ao jogador mover o personagem através do cenário de maneira dinâmica. Os movimentos representam as ações do personagem e incluem: andar, pular e atacar.

RN.8 Animar personagem

Durante a partida, o personagem deverá executar visualmente, em tempo real, as animações que correspondem as suas ações. Se estiver parado, deverá executar a animação “Idle” (parado/ocioso) e se estiver em movimento, as ações correspondentes ao movimento corrente, como: andar, pular e atacar.

RN.9 Armazenar pontos de vida

Os pontos de vida do jogador iniciarão sempre em “100 pontos”, estes pontos serão armazenados em memória temporária e serão perdidos ao finalizar a partida.

RN.10 Adicionar pontos de vida

Os pontos de vida do jogador podem ser regenerados por meio de itens ou quando o jogador passar de fase. O limite máximo para esse marcador é de “100 pontos”.

RN.11 Remover pontos de vida

Caso o jogador sofra ferimentos, ele perderá pontos de vida correspondentes ao dano sofrido. Quando os pontos chegarem a zero, isso indica que o jogador morreu e o sistema deverá apresentar uma tela de “Fim de Jogo” (GameOver).

RN.12 Exibir pontos de vida

Constantemente, o sistema apresentará na tela os pontos de vida do jogador, de modo que se possa acompanhar a sua situação em tempo real.

RN.13 Armazenar munição

O sistema manterá armazenada em memória temporária a quantidade de munição disponível para a arma do jogador, essa informação será perdida ao finalizar a partida.

RN.14 Adicionar munição

O jogador poderá incrementar a quantidade de munição disponível coletando itens ou passando de fase. Essa quantidade possui um limite máximo de “100”.

RN.15 Remover munição

Ao efetuar disparos com a arma, o jogador perde munição, esses pontos serão decrescidos até um limite mínimo de “zero”. Quando a quantidade de munição chegar a zero o jogador não poderá efetuar mais disparos.

RN.16 Exibir munição

O sistema deverá exibir na tela a quantidade de munição disponível para a arma selecionada.

RN.17 Manter tempo de jogo

O sistema deverá manter o tempo de duração da partida, armazenando esta informação em memória temporária.

RN.18 Exibir tempo de jogo

O sistema exibirá na tela, em tempo real, a duração da partida.

RN.19 Pausar jogo

O sistema permitirá ao jogador pausar a partida a qualquer momento, abrindo em primeiro plano um menu de opções chamado “Menu de Pausa”.

RN.20 Passar de fase

O sistema passará de fase, quando o jogador atingir o final do cenário, cumprindo todos os objetivos da fase corrente. Para que ele seja enviado a fase seguinte é necessário sempre que ele tenha vencido o nível anterior.

RN.21 Vencer o jogo

Após vencer todos os desafios e fases, o sistema apresentará ao jogador uma tela de conclusão da história, a pontuação total e o tempo de jogo decorrido. Em seguida, apresentará os créditos com os nomes da equipe de desenvolvimento e dos direitos de uso cedidos.