

AZ – Apocalipse Zumbi

Documento de Visão

Versão 1.1

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autores
14/08/13	1.0	Criação do documento	David Brasil da Cunha, Paulo Sérgio dos S. Borges
28/08/13	1.1	Alterações	David Brasil da Cunha, Paulo Sérgio dos S. Borges

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

Índice

1. INTRODUÇÃO.....	4
1.1. FINALIDADE DO DOCUMENTO.....	4
2. FINALIDADE DO PROJETO.....	4
3. DESCRIÇÃO DOS ENVOLVIDOS.....	5
3.1. ENVOLVIDOS.....	5
3.2. PÚBLICO ALVO.....	5
4. CENÁRIO ATUAL.....	6
4.1. AMBIENTE DO USUÁRIO.....	6
5. NECESSIDADES.....	6
5.1.1. Necessidade 1.....	6
5.1.2. Necessidade 2.....	6
5.1.3. Necessidade 3.....	7
5.1.4. Necessidade 4.....	7
5.1.5. Necessidade 5.....	7
5.1.6. Necessidade 6.....	8
5.1.7. Necessidade 7.....	8
5.1.8. Necessidade 8.....	8
5.1.9. Necessidade 9.....	9
6. BENEFÍCIOS.....	9
7. RESTRIÇÕES / PREMISSAS DO PROJETO.....	9
8. RISCOS.....	10
9. O QUE NÃO SERÁ FEITO.....	10
10. VISÃO GERAL DO PRODUTO PROPOSTO.....	10
10.1. TECNOLOGIA.....	10
10.2. FUNCIONALIDADES.....	11
10.3. ENTIDADES LÓGICAS.....	11
11. ASSINATURAS.....	12

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

Documento de Visão

1. INTRODUÇÃO

1.1. Finalidade do documento

Este documento tem por finalidade coletar, analisar e definir todas as funcionalidades gerais do jogo Apocalipse Zumbi. Seu principal objetivo é identificar todas as necessidades do jogador durante a partida.

Seu escopo engloba a definição dos gestores do sistema, jogadores, problemas, necessidades e suas particularidades para atender devidamente aos requisitos. Além disso, contém a estimativa do custo para realização do projeto e do prazo necessário para o desenvolvimento.

Todos os termos e abreviaturas específicos deste documento podem ser encontrados no Glossário do projeto.

2. FINALIDADE DO PROJETO

Este projeto visa criar um jogo que proporcione entretenimento, desafios e diversão aos jogadores do gênero de ação e terror de uma maneira dinâmica.

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

3. DESCRIÇÃO DOS ENVOLVIDOS

3.1. Envolvidos

Envolvido	Nome	E-mail	Responsabilidades
Gestores	David Brasil da Cunha, Paulo Sérgio dos S. Borges	davidbrasilcunha@hotmail.com, paulo_borges_ccb@hotmail.com	Definir as regras e requisitos que irão compor o sistema. Fornecer as informações sobre o negócio atendido pelo sistema. Aprovar toda alteração no sistema. Solicitar alterações no sistema.
Jogadores	Colegas da faculdade e interessados no jogo.	Não se Aplica	Testar o jogo, dando sugestões de acordo com a temática e lógica do mesmo.
Analistas responsáveis	David Brasil da Cunha, Paulo Sérgio dos S. Borges	davidbrasilcunha@hotmail.com, paulo_borges_ccb@hotmail.com	Levantar as regras e requisitos junto ao gestor; Gerenciar o projeto durante todo o processo de construção, implantação e evolução.
Gerentes de sistemas	David Brasil da Cunha, Paulo Sérgio dos S. Borges	davidbrasilcunha@hotmail.com, paulo_borges_ccb@hotmail.com	Gerir o projeto.

3.2. Público Alvo

Público	Necessidades
Jogadores	Usufruir do entretenimento proporcionado pelo jogo e superar os desafios oferecidos através dos diversos níveis.

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

4. CENÁRIO ATUAL

4.1. Ambiente do usuário

Descrição do ambiente	Não se aplica.
Número de usuários	Não se aplica.
Computadores	Não se aplica.
Internet	Não se aplica.

5. NECESSIDADES

O jogo a ser desenvolvido ou adquirido deverá:

5.1.1. Necessidade 1

Descrição da Necessidade	Permitir ao jogador escolher entre começar um novo jogo ou sair do sistema antes de iniciar a partida.
Solução Atual	Não se aplica.
Solução Proposta	Ao iniciar o sistema, será apresentado um menu permitindo que o jogador escolha entre as opções “nova partida” ou “sair do jogo”.

5.1.2. Necessidade 2

Descrição da Necessidade	Realizar controle da pontuação.
Solução Atual	Não se aplica.
Solução Proposta	O sistema realizará o controle da pontuação obtida, em memória temporária que será exibida na tela durante o jogo. Ao fechar o sistema, essa informação será perdida. O jogador obterá pontuação eliminando inimigos, conquistando objetivos e coletando itens.

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

5.1.3. Necessidade 3

Descrição da Necessidade	Controlar desafios, objetivos e missões de maneira gradativa de acordo com o desenrolar da história.
Solução Atual	Não se aplica.
Solução Proposta	O nível de dificuldade do jogo será elevado gradativamente com o passar das fases. O jogo contará com quatro fases e a cada fase elevará o nível de dificuldade dos inimigos, obstáculos e objetivos, de maneira que o jogo se torne mais desafiador e interessante.

5.1.4. Necessidade 4

Descrição da Necessidade	Permitir movimentação dinâmica, de modo que o jogador possa assumir o controle do personagem através do ambiente.
Solução Atual	Não se aplica
Solução Proposta	O sistema permitirá ao jogador controlar em tempo real os movimentos do personagem como, andar e atacar os inimigos.

5.1.5. Necessidade 5

Descrição da Necessidade	Manter os pontos de vida do jogador
Solução Atual	Não se Aplica.
Solução Proposta	Criação de um controle de pontos de vida em memória temporária que será exibida na tela durante o jogo. Ao fechar o sistema essa informação será perdida. Essa funcionalidade limitará a quantidade de dano que o jogador pode sofrer antes de morrer. O jogador poderá também coletar itens que regeneram os pontos de vida ao longo do jogo.

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

5.1.6. Necessidade 6

Descrição da Necessidade	Controlar a munição da arma do jogador
Solução Atual	Não se aplica.
Solução Proposta	Criação de um controle de munição, limitando a quantidade de disparos realizados pelo jogador. Essa funcionalidade aumentará o nível de dificuldade do jogo, fazendo com que o jogador utilize esse recurso de maneira mais controlada. O jogador poderá também coletar mais munição ao longo do jogo. A quantidade de munição disponível será exibida na tela e armazenada em memória temporária. Ao finalizar o sistema, essa informação será perdida.

5.1.7. Necessidade 7

Descrição da Necessidade	Manter itens coletados
Solução Atual	Não se aplica.
Solução Proposta	O sistema permitirá coletar itens que concederá ao jogador benefícios durante o jogo. Alguns itens poderão conceder bônus como aumentar o nível da armadura ou o dano da arma. Os itens serão consumidos instantaneamente ao serem coletados.

5.1.8. Necessidade 8

Descrição da Necessidade	Encerrar a história do jogo ao completar todas as missões
Solução Atual	Não se aplica.
Solução Proposta	Criação de uma tela apresentando o final da história do jogo, pontuação, tempo de jogo e quantidade de zumbis eliminados. Depois apresentará os créditos com o nome da equipe de desenvolvimento, direitos de uso que foram cedidos e agradecimentos.

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

5.1.9. Necessidade 9

Descrição da Necessidade	Controlar o tempo de jogo
Solução Atual	Não se aplica.
Solução Proposta	O sistema apresentará na tela um relógio que marca a quantidade de tempo decorrido desde o início da partida. Essa informação será armazenada em memória temporária e será perdida ao finalizar o sistema.

6. BENEFÍCIOS

Benefício	Tempo
Oferecer um jogo inovador para fãs de jogos do gênero de terror e ação.	Médio
Proporcionar controle do personagem com movimentação dinâmica em tempo real.	Médio
Proporcionar novos desafios e níveis de dificuldade gradativos, evoluindo a cada fase do jogo.	Curto

7. RESTRIÇÕES / PREMISSAS DO PROJETO

Descrição	Tipo
O jogo será desktop, de fácil jogabilidade e instalação.	Restrição
Deverá possuir um microcomputador com sistema operacional Microsoft Windows XP ou superior devidamente instalado e configurado.	Premissa
O jogo deverá conter linguagem fácil e objetiva, assim como um design intuitivo.	Premissa

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

8. RISCOS

Risco	Plano de Contingência	Impacto
Baixa adesão ao jogo pelos fãs de jogos do gênero.	Publicar vídeos para mostrar a facilidade e grau de divertimento proporcionado pelo jogo.	Alto

9. O QUE NÃO SERÁ FEITO

- O módulo de multiplayer não será implementado no momento.
- O sistema não contemplará inventário ou recursos que necessitem de banco de dados.
- Requisitos que estejam fora deste documento ou do protótipo validado.

10. VISÃO GERAL DO PRODUTO PROPOSTO

10.1. Tecnologia

- Será utilizada a ferramenta Unity 3D.
- Linguagem de programação C#.

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

10.2. Funcionalidades

Funcionalidade	Descrição	Necessidade ou Problema
Tela inicial (Menu de opções)	Esta funcionalidade tem por objetivo permitir ao jogador escolher entre iniciar uma nova partida ou sair do jogo.	Necessidade
Controle do personagem.	Esta funcionalidade tem por objetivo permitir o controle dos movimentos e ações do personagem no cenário.	Necessidade
Coleta de itens.	Esta funcionalidade tem por objetivo permitir a coleta de itens para acúmulo de pontos.	Necessidade
Status da partida.	Esta funcionalidade tem por objetivo controlar as informações sobre a partida como pontos de vida, munição da arma, pontuação e tempo de jogo e apresentá-las na tela.	Necessidade

10.3. Entidades Lógicas

Personagem, Inimigos, Missões e Itens

AZ – Apocalipse Zumbi	Versão: 1.1
Documento de Visão	Data: 28/08/2013

11. ASSINATURAS

Os abaixo assinados estão de acordo com o conteúdo deste documento.

Gestor / Gerente de Sistemas/ Analista de Negócio
Nome: David Brasil da Cunha
Assinatura:
Data: 28/08/2013

Gestor / Gerente de Sistemas/ Analista de Negócio
Nome: Paulo Sérgio dos Santos Borges
Assinatura:
Data: 28/08/2013