

DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Versão 1.1

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
21/08/2013	1.0	Criação da Especificação de Requisitos	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. OBJETIVO

Este documento tem por objetivo registrar as necessidades e funcionalidades gerais do jogo Apocalipse Zumbi, identificadas durante as fases de anteprojeto e planejamento. Seu foco será direcionado para o entretenimento de pessoas que tenham interesse por jogos de terror.

2. REQUISITOS DO SISTEMA

2.1 Iniciar Jogo

No menu principal, o sistema apresentará um menu de opções e permitirá que o jogador escolha a opção para iniciar uma nova partida.

2.2 Finalizar Jogo

O sistema permitirá que a qualquer momento o jogador finalize o jogo e encerre a aplicação.

2.3 Manter Pontuação

O sistema manterá armazenado em memória temporária a pontuação total do jogador obtida durante a partida. Essa informação deverá ser apresentada na tela em tempo real.

2.4 Controlar Dificuldade

O sistema elevará o nível de dificuldade dos objetivos e desafios de maneira gradual com o passar das fases, apresentado inimigos mais fortes e em maior número.

2.5 Controlar Movimentação

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

2.6 Manter Pontos de Vida

O sistema manterá controle dos pontos de vida do jogador durante a partida e apresentará na tela para o jogador.

2.7 Manter Munição

O sistema manterá controle da munição da arma do personagem, limitando a quantidade de disparos disponíveis.

2.8 Manter Tempo de Jogo

O sistema deverá manter o tempo de duração da partida armazenado em memória temporária e apresentá-lo na tela em tempo real.

2.9 Pausar Jogo

O sistema permitirá ao jogador pausar a partida a qualquer momento, abrindo em primeiro plano um menu de opções (“menu de pausa”).

2.10 Concluir Jogo

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