

Shoot Your Friends Multiplayer

Histórico de Versões

Versão	Data	Autor	Descrição
1.0	16/12/2024	Adalberto Pereira Feitosa Neto	Elaboração do documento
1.1	13/01/2025	Adalberto Pereira Feitosa Neto	Elaboração do Diagrama de Componentes
1.2	17/01/2025	Adalberto Pereira Feitosa Neto	Movimentações do Player, criação do lobby e sala, integração com o Fusion 1
1.3	01/02/2025	Adalberto Pereira Feitosa Neto	Jump, do player, sincronização das movimentações na sala
1.4	19/02/2025	Adalberto Pereira Feitosa Neto	Tela de Respawn, retorno para lobby, animações de morte e respawn
1.5	23/02/2025	Adalberto Pereira Feitosa Neto	Tempo de Jogo
1.6	24/02/2025	Adalberto Pereira	Chat de bolha

		Feitosa Neto	
--	--	--------------	--

Github: <https://github.com/Adalberto15F/galactic-multiplayer>

Visão Geral

O "Shoot Your Friends" é um jogo multiplayer em tempo real. O jogo oferece uma experiência de batalha, onde os jogadores controlam personagens fictícios em uma luta pela sobrevivência.

Objetivo do Projeto

O objetivo principal do projeto é criar um ambiente multiplayer utilizando o Unity e Fusion 1 para demonstrar conceitos práticos de sistemas distribuídos. O jogo visa proporcionar uma experiência envolvente, permitindo que os jogadores interajam em um cenário de batalha espacial.

Papel dos Atores

Jogador

- Descrição: Representa os usuários que participam ativamente do jogo, controlando os personagens e competindo contra outros jogadores.

Papel

- Participar de partidas multiplayer em tempo real.
- Controlar os personagens do jogo durante as partidas.
- Utilizar as mecânicas de movimento, armas e habilidades especiais para eliminar outros jogadores e alcançar a vitória.
- Comunicar-se com outros jogadores por meio do chat durante as partidas.

Necessidades e Funcionalidades

Necessidade 1: Participação em Partidas Multijogador

Benefício: Permitir aos jogadores desfrutar de uma experiência multiplayer dinâmica e

competitiva.

ID Func.	Descrição das Funcionalidades/Atores Envolvidos
F1.1	Inserir nome do jogador
	Ator: Jogador
F1.2	Visualizar salas criadas por outros usuários
	Ator: Jogador
F1.3	Entrar na sala criada por outros usuários
	Ator: Jogador
F1.4	Criar sala de jogo
	Ator: Jogador
F1.5	Entrar na sala criada
	Ator: Jogador

Necessidade 2: Definição de Tempo e condições de vitória

Benefício: Adicionar dinamismo e objetivos claros ao jogo

ID Func.	Descrição das Funcionalidades/Atores Envolvidos
F2.1	Estabelecer limite de tempo para a partida
	Ator: Jogador que criou a sala
F2.2	Determinar critérios de vitória por número de eliminações (número de eliminações)

	Ator: Jogador que criou a sala
--	--------------------------------

Necessidade 3: Variedade de armas com características únicas

Benefício: O jogador tem a possibilidade de escolher sua própria arma ao entrar na sala.

ID Func.	Descrição das Funcionalidades
F3.1	Introduzir variedades de armas, como pistola, rifle e Sub-metralhadora
F3.2	Definir características únicas para cada arma

Necessidade 4: Comunicação entre os jogadores na partida

Benefício: Permitir interação entre os jogadores durante a partida através de um chat em tempo real.

ID Func.	Descrição das Funcionalidades
F4.1	Implementar sistema de bate-papo durante as partidas
F4.2	Mostrar balões de fala em cima os jogadores que escreveram mensagens

Necessidade 5: Tela de Morte e retornar para o lobby

Benefício: O jogador, após morrer, vai ficar em uma tela de morte onde vai aguardar 5 segundos para retornar tendo a opção de retornar para o lobby

ID Func.	Descrição das Funcionalidades
F5.1	Permitir que o jogador retorne para o lobby

Necessidade 6: Cancelamento de criação de sala

Benefício: O jogador pode sair da partida a qualquer momento

ID Func.	Descrição das Funcionalidades
F6.1	Permitir que o jogador cancele a criação da sala a qualquer momento

Necessidade 7: Restrição para Somente 4 jogadores entrarem na sala (Contando com o host)

ID Func.	Descrição das Funcionalidades
F7.1	Somente 4 jogadores pode entrar na sala (contando com o host)

Necessidade 8: Respawn aleatório

Benefício: O jogador, após morrer, vai nascer em um local aleatório do mapa

ID Func.	Descrição das Funcionalidades
F8.1	Respawn, após a morte, em um local aleatório

Restrições Tecnológicas

Acesso à Internet: O jogo requer uma conexão de internet estável para suportar o modo multiplayer em tempo real.

Compatibilidade da Plataforma: O jogo deve ser desenvolvido utilizando tecnologias compatíveis com Unity Engine e Fusion 1, garantindo sua viabilidade técnica.

Desempenho: O jogo deve ser otimizado para garantir um desempenho adequado nos sistemas Linux e Windows.

CrITÉrios de Aceitação do Sistema

Estabilidade: O sistema deve ser estável e livre de falhas durante o jogo, proporcionando uma experiência de usuário sem interrupções.

Facilidade de Uso: A interface do usuário deve ser intuitiva e fácil de usar, permitindo que os jogadores naveguem pelo menu, participem de partidas e interajam com o ambiente do jogo de forma simples e direta.

Escopo Não Incluído no Sistema

Modo de Jogo para um Único Jogador: O jogo se concentra principalmente no modo multiplayer em tempo real, e o desenvolvimento de um modo para um único jogador não está incluído no escopo do projeto.

Recursos Avançados de Edição de Níveis: Recursos complexos de edição de níveis, como um editor de mapas completo, não estão dentro do escopo inicial do projeto.

Diagrama de Componentes

