**Documento de Projeto de Software**

**Índice**

1. **Introdução...........................................................................................4**
   1. **Público-alvo................................................................................................4**

**2.descrição geral do produto...................................................................4**

**a.** **Situção atual..............................................................................4**

**b. Especificações de hardware........................................................4**

**c. Histórico de revisões do documento............................................4**

**Introdução**

Este é um projeto que foi nomeado de deu a louca na Fasipe, o projeto nada mais é do que um jogo em 2D com 2 personagens que andam de um lado para o outro da tela e que eles conseguem dar ataques que causam danos a outros adversários até que ele perca, o púbico alvo desse game são pessoas que gostam de jogos simples que ainda sentem vontade de jogar games com os gráficos em 3D, ele é um jogo bastante leve e roda em qualquer máquina por conta de ser criado na linguagem python que tem uma portabilidade boa eu abrange vários sistemas operacionais.

**Público-alvo**

Este jogo destina-se a crianças jovens a adultos e idosos, pois é uma aplicação de entretenimento, não contém conteúdo inapropriados para menores de idade. E criado um clima de disputa e diversão que cria um ambiente de disputa saudável onde o perdedor sempre vai querer uma revanche, como o jogo tem os gráficos em 2D prenderá poucas pessoas, mas com updates e patchs creio que isso vai melhorando com o tempo.

**Descrição Geral do Produto**

Este jogo terá como é bem fácil de se controlar e bem fácil usar o ataque dos personagens, não é que nem alguns games que a pessoa tem que jogar e praticar bastante para conseguir dar um combo e derrotar o adversário, as barras de saúde mostram a saúde atual do boneco cada ataque do personagem da 10 de dano, os personagens têm 100 de vida cada, eles tem uma velocidade consideravelmente boa em relação ao movimento padrão de uma pessoa, as teclas que movimentam os personagens são:

A tecla A vai mover o primeiro personagem para a direita e a tecla D vai mover o personagem para a esquerda, com a tecla de espaço você vai usar a técnica de ataque do lutador1, já o personagem 2 é movido somente com as setas do teclado, seta para esquerda move o lutador 2 para a esquerda, e seta direita move o lutador2 e para a direita e seta para baixa ativa o ataque, quando um jogador perde o jogo é fechado e se quiser continuar com outra partida tem que rodar o código novamente.

**Situação atual**

O produto se encontra em funcionamento, no desenvolvimento teve vários contratempos como, a falta de softwares para a criação dos personagens, mas graças a comunidade pegamos os personagens pre-desenvolvidos de modo que os alterar seria bem mais fácil do que fazer um personagem do zero e levaria bem mais tempo do que o esperado. Atualmente é necessário ter o pygame instalado na máquina e um compilador junto com a pasta com os arquivos do jogo, futuramente queremos fazer um executável para sanar esse problema.

**Especificações de hardware**

A aplicação vai funcionar em qualquer máquina, A portabilidade do Python é uma das suas características-chave, tornando relativamente fácil criar programas que funcionam em diferentes sistemas operacionais.

**Observações:**

No início a criação desse jogo tinha como objetivo colocar personagens da vida real para lutar entre si com uma disputa bem cómica e que suas habilidade tenham ligação com suas características da vida real, mas por conta de softwares caros e editores caros para fazer esse tipo de procedimento decidimos criar o projeto que é hoje.

**Histórico de revisões do documento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Modificação** |  |
| **02/08/2023** | Inserção dos personagens no código |  |
| **10/09/2023** | Desenhando as barras de vida e posicionando os personagens |  |
| **30/09/2023** | Criando movimentos e ataques de acordo com cada personagem |  |
| **10/11/2023** | Funcionamento completo do projeto, correção de bug de tela. |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **(DD/MM/YY)** | **Autores** | **Descrição** |  |
| **1.1** | **09/09/2023** | **Adilson pinheiro** | **Criação do documento** |  |