Universidade Federal de Juiz de Fora



Aloizio Pita De Castro

Diogo Scheffer

Raíh Lima

Lucas Vidigal

Engenharia de Software – DCC061

Juiz de Fora

2018

**Jogo Educativo Para Engenharia de Software**

Índice:

**Introdução 4**

**Requisitos do Funcionais 5**

**Diagrama de Classes 9999**

1 - Introdução

Este documento descreve os requisitos funcionais necessários, suas especificações e diagrama de classe para um jogo de aprendizado em engenharia de software. Tal jogo tem como objetivo ser um facilitador no aprendizado de alunos do ensino superior na área de desenvolvimento de software, tanto na fase de elicitação de requisitos quanto no processo de execução de um projeto.

2 - Requisitos Funcionais

**Requisito Funcional 1:** O jogador deve ser capaz de iniciar um novo jogo a partir do menu inicial.

**Requisito Funcional 2:** O jogador deve ser capaz de carregar jogo salvo a partir do menu inicial..

**Requisito Funcional 3:** O jogador deve ser capaz de fechar o jogo a partir do menu inicial.

**Requisito Funcional 4:** O jogo deve permitir ao jogador selecionar um personagem quando iniciar um novo jogo.

**Requisito Funcional 5:** O jogo deve permitir que o jogador salve os avanços no jogo a qualquer momento.

**Requisito Funcional 6:** O jogo deve permitir ao jogador ver os status e itens.

**Requisito Funcional 7:** O jogo deve permitir ao jogador comprar novos itens para utilização do mesmo.

**Requisito Funcional 8:**

**Requisito Funcional 9:**

**Requisito Funcional 10:**