

# Linguagem de Programação Orientado a Objetos I

## Projeto da Disciplina

### 1 – Nome do sistema

BattleMonster

### 2 – Membros da equipe

Anderson Carlos Silva Santos

### 3 – Motivação

Acredito que torna a experiência mais agradável quando conseguimos unir algo que gostamos com o desafio de elaborar a atividade que nos foi dada. É uma boa forma de aprender.

### 4 – Escopo do Projeto

Delimitações: No jogo haverá os “mamodos”: Seres humanoides com poderes especiais baseados em seu elemento, onde cada um se sobressairá perante um outro. Os mamodos para poder usar todos seus atributos, deverá ser apadrinhado por um padrinho. Cada padrinho pode carregar consigo até 5 mamodos e utiliza-los em batalha duelando com outro padrinho.

Exclusões: Modo história, alteração do nome do mamodo

### 5 – Requisitos do Sistema

Requisitos Funcionais: Cadastro de padrinho; Cadastro de mamodos; Batalhas de mamodos

## 6 – Público-alvo

Pra quem curte games do tipo rpg com batalha em turno.

## 7 – Diagramas UML

Inserir o diagrama de classe do sistema. Essa etapa pode ser preenchida posteriormente.