

REQUIREMENTS

Generated
23/04/2018

Show dos MilhõES - Copy

CONTENTS

REQ-1 MENU: INICIAR JOGO	3
REQ-2 MENU: INSTRUÇÕES DO JOGO	3
REQ-3 MENU: DESLIGAR JOGO	3
REQ-4 MENU: CRÉDITOS	3
REQ-5 PAUSE: VOLTAR AO MENU	3
REQ-6 PAUSE: INSTRUÇÕES DO JOGO.....	3
REQ-7 PAUSE: DESLIGAR JOGO.....	4
REQ-8 PAUSE: VOLTAR AO JOGO	4
REQ-9 PAUSE:	4
REQ-10 MODO DE JOGO:	4
REQ-11 MODO DE JOGO: PREPARADO	4
REQ-12 MODO DE JOGO: AJUDA	4
REQ-13 MODO DE JOGO: SELECIONAR LETRAS	5
REQ-14 MODO DE JOGO: ESCREVER PALAVRA.....	5
REQ-15 MODO DE JOGO: GIRAR ROLETA	5
REQ-16 MODO DE JOGO: ESCOLHER OPÇÃO.....	5
REQ-17 MODO DE JOGO: CONFIRMAR RESPOSTA.....	5
REQ-18 INTERAGIR:	5
REQ-19 AJUDA: UNIVERSITÁRIOS	6
REQ-20 AJUDA: PASSAR PERGUNTA	6
REQ-21 AJUDA: ELIMINAR ALTERNATIVAS.....	6
REQ-22 PREMIO:.....	6
REQ-23 ESCOLHER AVATAR:.....	7
REQ-24 TOPICOS:.....	7
REQ-25 DESISTIR DA PERGUNTA:	7
REQ-26 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO:.....	7
REQ-27 FRAMEWORK UTILIZADO:	7
REQ-28 ENGINE UTILIZADA:	7

REQ-29 PRODUÇÃO SPRITES:	7
REQ-30 PRODUÇÃO DE CENÁRIO	8
REQ-31 PLATAFORMA:.....	8
REQ-32 VERSÃO DE PLATAFORMA:	8
REQ-33 OFFLINE:	8
REQ-34 DISPONIBILIDADE:	8
REQ-35 MONETIZAÇÃO:.....	8

REQ-1 MENU: INICIAR JOGO

Functional

Priority 1

O sistema, no menu principal, permite que o jogador inicie o jogo através do comando "Iniciar jogo"

REQ-2 MENU: INSTRUÇÕES DO JOGO

Functional

Priority 1

O sistema, no menu principal, deve permitir que o jogador confira as instruções do jogo através da opção "instruções"

REQ-3 MENU: DESLIGAR JOGO

Functional

Priority 1

O sistema, no menu principal, deve permitir que o jogo seja desligado com a opção "desligar jogo"

REQ-4 MENU: CRÉDITOS

Functional

Priority 1

O sistema, no menu principal, deve permitir que o jogador visualize os créditos do jogo através da opção "créditos"

REQ-5 PAUSE: VOLTAR AO MENU

Functional

Priority 1

O sistema, enquanto o jogo esta pausado, deve permitir que o usuário volte ao menu principal.

REQ-6 PAUSE: INSTRUÇÕES DO JOGO

Functional

Priority 1

O sistema, enquanto o jogo esta pausado, deve permitir que o usuário veja as instruções do jogo.

REQ-7 PAUSE: DESLIGAR JOGO

Functional

Priority 1

O sistema, enquanto o jogo esta pausado, deve permitir que o usuário desligue o jogo.

REQ-8 PAUSE: VOLTAR AO JOGO

Functional

Priority 1

O sistema, enquanto o jogo esta pausado, deve permitir que o usuário volte a jogar o jogo.

REQ-9 PAUSE:

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, deve permitir que o usuário pause o jogo.

REQ-10 MODO DE JOGO:

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, permite que o jogador escolha jogar um dos modos "descubra a palavra" e "gira a roleta".

REQ-11 MODO DE JOGO: PREPARADO

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, nos modos "descubra a palavra" e "gira a roleta" permite que o jogador afirme estar preparado.

REQ-12 MODO DE JOGO: AJUDA

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, nos modos "descubra a palavra" e "gira a roleta" permite que o jogador selecione uma das opções "ajuda dos universitários", "passar a pergunta" e "eliminar um número aleatório de 1-3 opções", cada uma apenas uma vez por partida.

REQ-13 MODO DE JOGO: SELECIONAR LETRAS

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, no modo "descubra a palavra", permite que o jogador selecione letras para completar a palavra chave apresentada.

REQ-14 MODO DE JOGO: ESCREVER PALAVRA

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, no modo "descubra a palavra", permite que o jogador selecione a opção "eu sei qual é a palavra", que permite o jogador digitar a palavra chave.

REQ-15 MODO DE JOGO: GIRAR ROLETA

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, no modo "gira a roleta", permite que o jogador gire a roleta de perguntas para poder responder uma das perguntas das categorias História da Engenharia de Software, Ciclos de Vida, Gerenciamento de Projetos, Planejamento de desenvolvimento de software, métricas de software, gerenciamento de riscos, engenharia de requisitos, Análise e projeto de sistemas.

REQ-16 MODO DE JOGO: ESCOLHER OPÇÃO

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, no modo "gira a roleta", após girar a roleta, permite que o jogador selecione uma das opções que a pergunta fornece.

REQ-17 MODO DE JOGO: CONFIRMAR RESPOSTA

Functional

Priority 1

O sistema, durante o jogo, no modo "gira a roleta", permite que o jogador confirme sua resposta com o botão "confirmar resposta".

REQ-18 INTERAGIR:

Functional**Priority 1**

O sistema, durante o jogo, permite que o jogador interaja com o Silvio SantES, fazendo-o mostrar uma careta.

REQ-19 AJUDA: UNIVERSITÁRIOS

Functional**Priority 1**

Ao escolher a opção "ajuda dos universitários", mostra ao jogador a porcentagem de "universitários" que acham cada uma das alternativas corretas. Também impossibilita o jogador de usar essa opção outra vez durante o modo.

REQ-20 AJUDA: PASSAR PERGUNTA

Functional**Priority 1**

Ao escolher a opção "passar pergunta", troca a pergunta mostrada na tela ao jogador. Também impossibilita o jogador de usar essa opção outra vez durante o modo.

REQ-21 AJUDA: ELIMINAR ALTERNATIVAS

Functional**Priority 1**

Ao escolher a opção "Eliminar alternativas", Aparece para o jogador com uma tela com 3 cartas viradas para baixo (um ás, um dois e um três), ajeitadas aleatoriamente, para o jogador escolher, ao escolher o ás, elimina uma alternativa incorreta, ao escolher o dois, elimina duas e ao escolher o 3 elimina todas as alternativas incorretas, deixando somente a correta. Também impossibilita o jogador de usar essa opção outra vez durante o modo.

REQ-22 PREMIO:

Functional**Priority 1**

O sistema, durante o jogo, contará com um sistema de premiação através da quantidade de dinheiro que o participante irá ganhar ao completar todas as perguntas (1 milhão de reais) e também com a quantidade de dinheiro que o participante pode ganhar se desejar abandonar o jogo (Uma sugestão seria 20% do valor da pergunta).

REQ-23 ESCOLHER AVATAR:

Functional**Priority 1**

O sistema permite o jogador seleccionar um avatar que o represente durante o jogo.

REQ-24 TOPICOS:

Functional**Priority 1**

O sistema permite o jogador ler sobre tópicos de engenharia de software.

REQ-25 DESISTIR DA PERGUNTA:

Functional**Priority 1**

O sistema permite o jogador desistir de responder as perguntas.

REQ-26 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO:

Non-functional**Priority 1**

O sistema será feito em Java

REQ-27 FRAMEWORK UTILIZADO:

Non-functional**Priority 1**

O jogo será feito com a framework libGDX

REQ-28 ENGINE UTILIZADA:

Non-functional**Priority 1**

O jogo será implementado com o software Android Studio

REQ-29 PRODUÇÃO SPRITES:

Non-functional **Priority 1**

Os sprites do jogo serão feitos com o softwares Piskel e Texture Packer.

REQ-30 PRODUÇÃO DE CENÁRIO

Non-functional **Priority 1**

Os cenários do jogo serão feitos com o software Tiled.

REQ-31 PLATAFORMA:

Non-functional **Priority 1**

O jogo será disponibilizado para plataforma Android.

REQ-32 VERSÃO DE PLATAFORMA:

Non-functional **Priority 1**

O jogo será disponibilizado para versões do Android posteriores à versão KitKat do sistema.

REQ-33 OFFLINE:

Non-functional **Priority 1**

O jogo não possuirá modo online.

REQ-34 DISPONIBILIDADE:

Non-functional **Priority 1**

O jogo poderá ser baixado gratuitamente na Play Store.

REQ-35 MONETIZAÇÃO:

Non-functional **Priority 1**

O jogo não terá monetização por meio de propagandas ou de vendas dentro dele.