

# Trabalho de Engenharia de Software

UFJF - Grupo 1

**O Paradigma de Desenvolvimento de Software escolhido foi Ciclo de vida em espiral.**

**Por que usar o ciclo de vida em espiral?**

- Permite melhor visualização do projeto pela equipe
- Melhor visualização da evolução do projeto
- Melhor detecção de erros
- Produto final obtido de forma mais veloz
- Base das metodologias ágeis

# Etapas

O projeto será constituído por reuniões semanais e fases de prototipação

## **Reunião Semanal:**

- São tomadas decisões sobre o destino do projeto
- São notificados problemas que a produção do jogo está enfrentando
- Análise de Riscos

## **Prototipação:**

- Colocar em prática o que foi decidido na reunião semanal

Corrige erros apontados na reunião semanal

# Etapas

- **Semana 1:** Definição do modo “Gira a Roleta” na reunião semanal. Produção do modo “Gira a Roleta” na prototipação.
- **Semana 2:** Definição do modo “Descubra a palavra” na reunião semanal. Produção do modo “Descubra a palavra” na prototipação.
- **Semana 3:** Definição da tela de seleção de personagens na reunião semanal. Produção da seleção de personagens na prototipação.
- **Semana 4:** Definição do Menu e do Pause game na reunião semanal. Produção do Menu e do Pause game na prototipação.
- **Semana 5:** Discussão sobre detalhes a serem acrescentados no jogo. Implementação dos detalhes sobre o jogo.

# Documentação

## **Reunião semanal:**

- Atualização do diagrama de classes
- Atualização do diagrama de casos de uso
- Criação de novos requisitos funcionais e não funcionais, caso necessário
- Criação de especificações de casos de uso

# Métricas do “Show dos MilhõES”

- **Custo:** Tempo de implementação de cada etapa do projeto
- **Funcionalidade:** O quanto a jogabilidade é divertida e funcional
- **Qualidade:** O quão didático o jogo é para seus usuários
- **Manutenibilidade:** Potencial de reuso dos códigos do jogo e facilidade da correção de erros no código do jogo
- **Memória:** Quanto o jogo exige dos hardwares nos quais ele é usado.
- **Número de Erros:** Número de erros tolerados durante a produção do jogo

# Recursos humanos e de Hardware

## **Recursos Humanos:**

- Quatro programadores

## **Recursos de Hardware:**

- 2 máquinas que utilizam windows
- 2 máquina que utiliza linux

# Recurso de Software

## **Software de implementação do código:**

- Android Studio

## **Software de produção de sprites:**

- Texture Packer
- Piskel

## **Software de produção de cenários:**

Tiled