**Grupo 2**

**Jogo de Luta**

**Levantamento de Requisitos**

|  |  |
| --- | --- |
| Versão: | Versão 1.0 |
| Data: | 17 de fevereiro, 2023 |
| Identificador do documento: | LR |
| Versão do *Template* Utilizada na Confecção: | Versão 01.00 |
| Localização: | https://github.com/BunniBismuth/Projeto-Brunno |

GFDL

**Histórico de revisões do modelo**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Versão  (XX.YY) | Data  (DD/MMM/YYYY) | Autor | Descrição | Localização |
| 01.00 | 17/FEV/2023 | Pedro Mota, Thiago Barros | Versão inicial | Garanhuns, PE |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Equipe de Processo de Mudanças**

|  |  |
| --- | --- |
| **Papel** | **Descrição** |
| **Solicitante** | A pessoa autorizada a solicitar uma mudança será o Engenheiro de Qualidade e Processos, Jonas Henrique. |
| **Gerente de Mudanças** | O Engenheiro de Software, Thiago Barros, irá conduzir análise de impactos e vai gerenciar a implantação. |
| **Aprovador** | Pedro Mota, Engenheiro de Requisitos, será responsável pela aprovação da solicitação de mudança e levantamento dos requisitos necessários para cumprir com a solicitação. |
| **Implementadora de Mudanças** | A Desenvolvedora, Mylena Mahatma, será responsável pela implementação das mudanças no projeto, atentando-se aos diversos itens que podem ser afetados pela mudança e, que desta forma, precisarão ser atualizados. |

Índice

[1. Introdução 4](#__RefHeading__6_176920218)

[2. Visão Geral do Produto 5](#__RefHeading__8_176920218)

[3. Premissas e restrições 6](#__RefHeading__10_176920218)

[4. Requisitos Funcionais 7](#__RefHeading__12_176920218)

[5. Requisitos Não Funcionais 8](#__RefHeading__14_176920218)

1. **Introdução**
   1. Propósito

Este documento especifica os requisitos dos sistemas a serem desenvolvidos pelo *Grupo 2,* fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

* 1. Público Alvo

Este documento se destina aos engenheiros de software, desenvolvedores e engenheiros de qualidade.

* 1. Escopo

Este documento realiza a licitação de requisitos do software *Jogo de Luta*.

* 1. Definições e Abreviações.

|  |  |
| --- | --- |
| *game*  *RF*  *RNF* | *Jogo eletrônico;*  *Requisitos funcionais;*  *Requisitos não-funcionais;* |

* 1. Referências

1. SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9ª edição. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011;
   1. Visão geral do documento

* **Na seção 2** apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
* **A seção 3** especifica as premissas e restrições dos requisitos levantados.
* **Na seção 4** são enumerados todos os requisitos funcionais, e
* **Na seção 5** os não-funcionais do sistema.

1. **Visão Geral do Produto**

O objetivo do software é a aplicação de princípios de **Processos de Software** num projeto real, sendo a criação de um jogo de luta. O projeto será feito utilizando o modelo de desenvolvimento **Espiral**, o que ajudará na plena gerência e estruturação de todo o desenvolvimento do jogo.

O jogo deve possuir as mecânicas padrão de jogos do mesmo estilo, como andar, bater e pular. Ele suportará que dois jogadores se enfrentem por meio de apenas um teclado e será implementado a partir da utilização de recursos de desenvolvimento web, assim necessitando apenas de um computador com um navegador qualquer para rodar o game.

O público alvo do software são não apenas os que têm jogos de luta como seu gênero favorito, mas todas as pessoas que se interessam por jogos no geral, prometendo trazer diversão e descontração para jogadores de todos os níveis de habilidade.

* 1. Descrição dos usuários

Os usuários finais do jogo serão os estudantes do curso de Engenharia de Software da Universidade de Pernambuco, além dos responsáveis pelo desenvolvimento do projeto em questão.

1. **Premissas e restrições**

* Horário de trabalho: O engenheiro de software, Thiago Barros, estará disponível de segunda a quarta, durante meio período. Pedro Mota, engenheiro de requisitos, estará disponível para trabalhar na aplicação de segunda à sexta durante meio período. Mylena Mahatma, desenvolvedora, estará disponível para trabalhar na aplicação de segunda à sexta durante meio período. Por fim, o engenheiro de qualidade e processos, Jonas Henrique, também estará disponíveis nesses horários.
* Atividades semanais: Para cada membro da equipe será atribuída uma atividade semanalmente, e a cada fim de semana é entregue o que se foi atribuído, faz-se necessário que atrelado a conclusão do objetivo semanal, tenha um relatório documentando os passos para se chegar à solução final da problemática.
* Ferramenta de trabalho: Os desenvolvedores do projeto terão computadores com capacidade para o desenvolvimento para assim evitar preocupações e reclamações com o hardware da máquina.

1. **Requisitos Funcionais**
   1. [RF001]

O game deve conter a jogabilidade padrão de um jogo de luta (andar, bater e pular);

* 1. [RF002]

O game deve permitir que dois jogadores joguem em modo multijogador local (na mesma máquina).

1. **Requisitos Não Funcionais**
   1. [RNF001]

O game deve ser implementado usando as linguagens Javascript e HTML;

* 1. [RNF002]

O game deve ser implementado utilizando recursos de desenvolvimento web;

* 1. [RNF003]

O game precisa de um teclado para ser jogado;

* 1. [RNF004]

É preciso um computador com um navegador qualquer para rodar o game;