Track Master Run

Regras de Negócios

Versão <1.0>

[Observação: O template a seguir é fornecido para uso com o Rational Unified Process (RUP). O texto em azul exibido entre colchetes e em itálico (style=InfoBlue) foi incluído para orientar o autor e deve ser excluído antes da publicação do documento. Um parágrafo digitado após esse estilo será automaticamente definido como normal (style=Body Text).]

[Para personalizar campos automáticos no Microsoft Word (que exibem um fundo cinza quando selecionados), escolha File>Properties e substitua os campos Title, Subject e Company pelas informações apropriadas para este documento. Depois de fechar a caixa de diálogo, para atualizar os campos automáticos no documento inteiro, selecione Edit>Select All (ou Ctrl-A) e pressione F9 ou simplesmente clique no campo e pressione F9. Isso deve ser feito separadamente para Cabeçalhos e Rodapés. Alt-F9 alterna entre a exibição de nomes de campos e do conteúdo dos campos. Consulte a ajuda do Word para obter mais informações sobre como trabalhar com campos.]

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| <dd/mmm/aa> | <x.x> | <detalhes> | <nome> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice Analítico

1. Introdução 4

1.1 Finalidade 4

1.2 Escopo 4

1.3 Referências 4

1.4 Visão Geral 4

2. Definições 4

2.1 <aBusinessRule> 4

2.2 <anotherBusinessRule> 4

2.3 <aGroupofBusinessRules> 4

2.3.1 <aGroupBusinessRule> 4

2.3.2 <anotherGroupBusinessRule> 4

2.4 <aSecondGroupOfBusinessRules> 4

2.4.1 <yetAnotherGroupBusinessRule> 4

2.4.2 <andAnotherGroupBusinessRule> 4

Regras de Negócios

# Introdução

Jogos estão cada vez mais evidentes em nosso meio, tanto com o intuito de proporcionar divertimento quanto para adquirir conhecimento. O presente documento tem como objetivo realizar a especificação dos requisitos levantados do Sistema que será desenvolvido pela Field Games, proporcionando aos desenvolvedores as informações necessárias para implementação do projeto.

## Finalidade

Desenvolver um jogo de corrida para o Sistema Operacional Android (plataforma mobile), com o intuito de promover aos usuários (jovens e adultos), diversas horas de entretenimento em seus smartphones.

## Escopo

Track Master Run é um jogo de corrida diferente do que a maioria está acostumado, pois nesse jogo você não controla o carro em si, mas sim durante a corrida, você escolhe o que fazer, por exemplo, se vai acionar o nitro ou não, se for preciso trocar o pneu o jogador pode escolher se naquela volta ele realiza a troca ou não.

O jogador avança na história vencendo a temporada de corridas, um total de 10 corridas por pista, que por sua vez se divide em 3 pistas no total. A cada corrida de cada pista o nível de dificuldade aumenta.

O jogador deve vencer as corridas a princípio e ir melhorando como piloto no jogo, pois em determinada parte ele irá ter um rival e uma surpresa ao fim de toda temporada, se ganhar é claro.

A cada vitória o jogador acumula pontos de corrida, pontos de experiência e dinheiro que podem ser trocadas por itens utilizáveis e habilidades.

Para vencer é preciso obter a maior pontuação de todas as pistas.

A condição de derrota é obter a pontuação mais baixa ao final de todas as pistas.

## Definições, Acrônimos e Abreviações

Mobile:

Android:

## Referências

Arte e Level Design Document;

Game Design Document.

## Visão Geral

[Esta subseção descreve o conteúdo restante do documento **Regras de Negócios** e explica como ele está organizado.]

# Definições

## <Acessos do Jogo>

<Acesso ao Jogo>

O Jogo deve ser acessado por qualquer pessoa a partir de 8 anos de idade.

<Acesso ao Jogo2>

Ao acessar o Jogo deve ser exibido primeiro a Splah Screen da empresa, depois da Universidade e então a Tela Inicial.

<Saída do Jogo>

A qualquer momento, ao clicar no botão de fechar o Jogo deve exibir um pop-up perguntando se o jogador deseja realmente sair.

<Saída do Jogo2>

Em celulares com botão de voltar disponível, dentro das telas Inicial e Menu Principal, se for pressionado o botão voltar, o jogo deve exibir um pop-up perguntando se o jogador deseja realmente sair.

## <Acessos dos Menus>

<Acesso ao menu de Crédito>

O jogador só deve acessar os créditos através da opção Créditos no menu Principal.

<Acessar menu de Corrida>

O jogador só deve acessar o menu de corrida através da opção Jogar no menu Principal.

<Acesso às Pistas>

O jogador deve acessar somente uma pista por vez.

<Acesso às Pistas2>

O menu de seleção de pistas deve ser desenvolvido em uma tela de fundo estático e com as opções das pistas em slide onde deve aparecer o mapa, o nome e a descrição.

<Acesso ao menu Habilidades>

O Menu de habilidades só deve ser acessado após a seleção de uma pista.

<Acesso ao menu Habilidades2>

Cada pista deve ter seu menu de habilidades diferente das demais, conforme a seguintes regras:

* Pista 1 – High Speed
  + Habilidade 1: Carro +3;
  + Habilidade 2: Velocidade +10;
  + Habilidade 3: Precisão +3.
* Pista 2 – Drift Master]
  + Habilidade 1: Carro +3;
  + Habilidade 2: Velocidade +5;
  + Habilidade 3: Precisão +8.
* Pista 3 – T-Rex
  + Habilidade 1: Carro +10;
  + Habilidade 2: Velocidade +3;
  + Habilidade 3: Precisão +10.

<Iniciar Corrida>

O jogador somente deve iniciar a corrida após escolher três power-ups.

<Fim da corrida>

O Ranking deve ser exibido após o término da corrida.

<Fim da corrida2>

Ao ser exibido o ranking, o jogo deve retornar ao Menu Principal.

## <Disponibilização>

O Jogo deve ser disponibilizado gratuitamente via download na Google Play Store.

## <Divulgação>

O jogo deve ser divulgado no Facebook e no Twitter.