

Documento de Definição de Requisitos

Projeto: Papaleguas

Responsáveis: Antonio Ricardo, Raone Dordenoni

1. Introdução

Este documento apresenta os requisitos de usuário do jogo **Coyote x Papaleguas** e está organizado da seguinte forma: a Seção 2 contém uma descrição do propósito do sistema; a Seção 3 apresenta uma descrição do minimundo apresentando o problema; e a Seção 4 apresenta as listas de requisitos de usuário levantados junto ao cliente. Na seção 5 temos o diagrama de classe e na seguinte temos o diagrama de casos de uso. A seção 6 apresenta o processo de software escolhido e a seção 7 temos as referências bibliográficas.

2. Descrição do Propósito do Sistema

O sistema é um jogo onde existe a possibilidade de conquistar fases e vencer chefões com proposta para ranking dos melhores pontuadores de cada fase. O jogo consiste em um personagem percorrendo um cenário coletando moedas e desviando obstáculos.

3. Descrição do Minimundo

As crianças da creche *Lazer e cia* são muito fãs do desenho Papaleguas e querem ter a possibilidade de poder ser por algum momento o coyote para comer o papaleguas que nunca é pego no desenho. O objetivo principal do jogo é fazer com que o coyote percorra o cenário e conquiste o papalégua no final, conquistando moedas no decorrer de sua rota e desviando de alguns obstáculos. Os jogadores ao iniciar o jogo tem a possibilidade de inserir o seu *nick* onde no final da sua rota, os jogadores que conquistaram mais pontos estão em um ranking, fazendo com que as crianças tenham um espírito competitivo.

Os *nicks* das crianças não podem conter caracteres especiais e só é possível inserir nicks com no máximo 10 caracteres. É possível ter nicks repetidos no banco de dados do jogo.

4. Requisitos de Usuário

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos de usuário:

Requisitos Funcionais

Identificador	Descrição	Prioridade	Depende de
RF01	O sistema deve realizar o cadastro dos nicks com a	Alta	

	pontuacao no final de cada rodada.		
RF02	O sistema deve gerar um ranking com os melhores usuarios.	Media	RF01

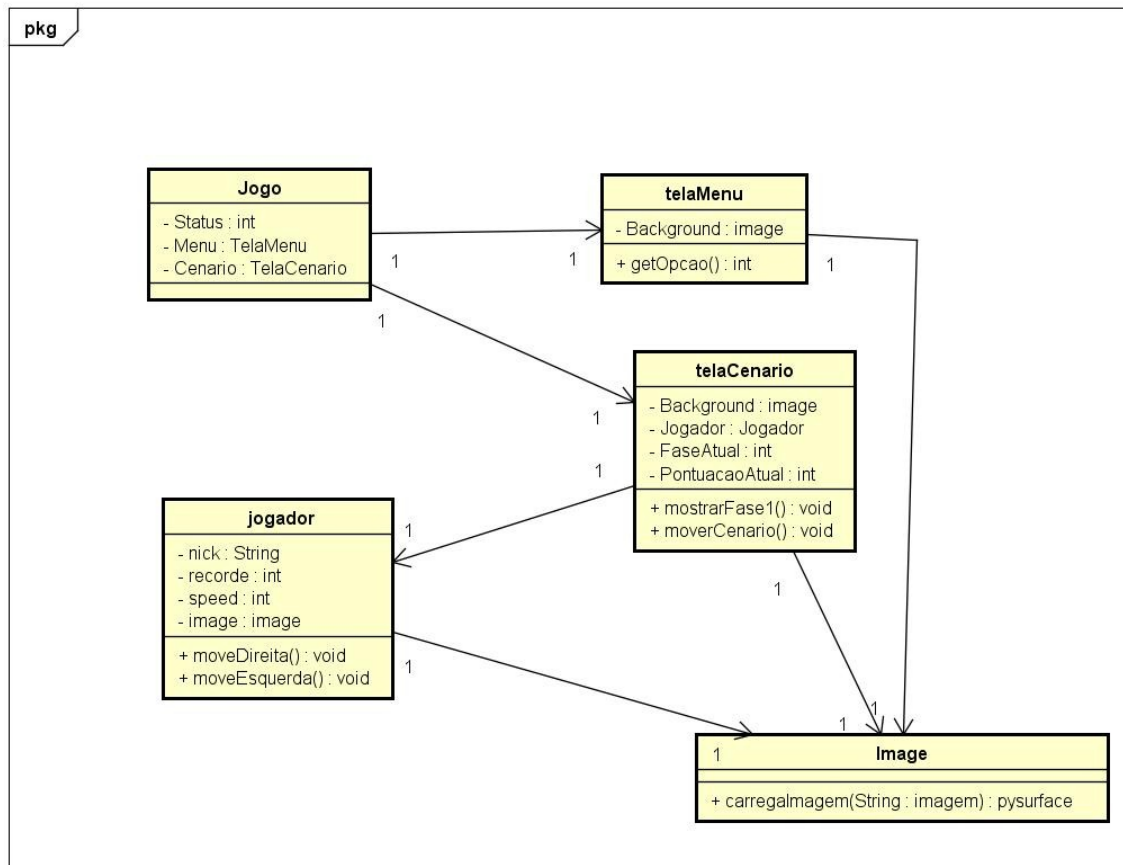
Regras de Negócio

Identificador	Descrição	Prioridade	Depende de
RN01	O sistema deve possuir moedas de cores diferentes com diferentes pontuações.	Media	
RN02	O sistema deve validar os nicks dos usuários não permitindo que nicks maiores que 10 caracteres sejam inseridos com caracteres especiais.	Alta	

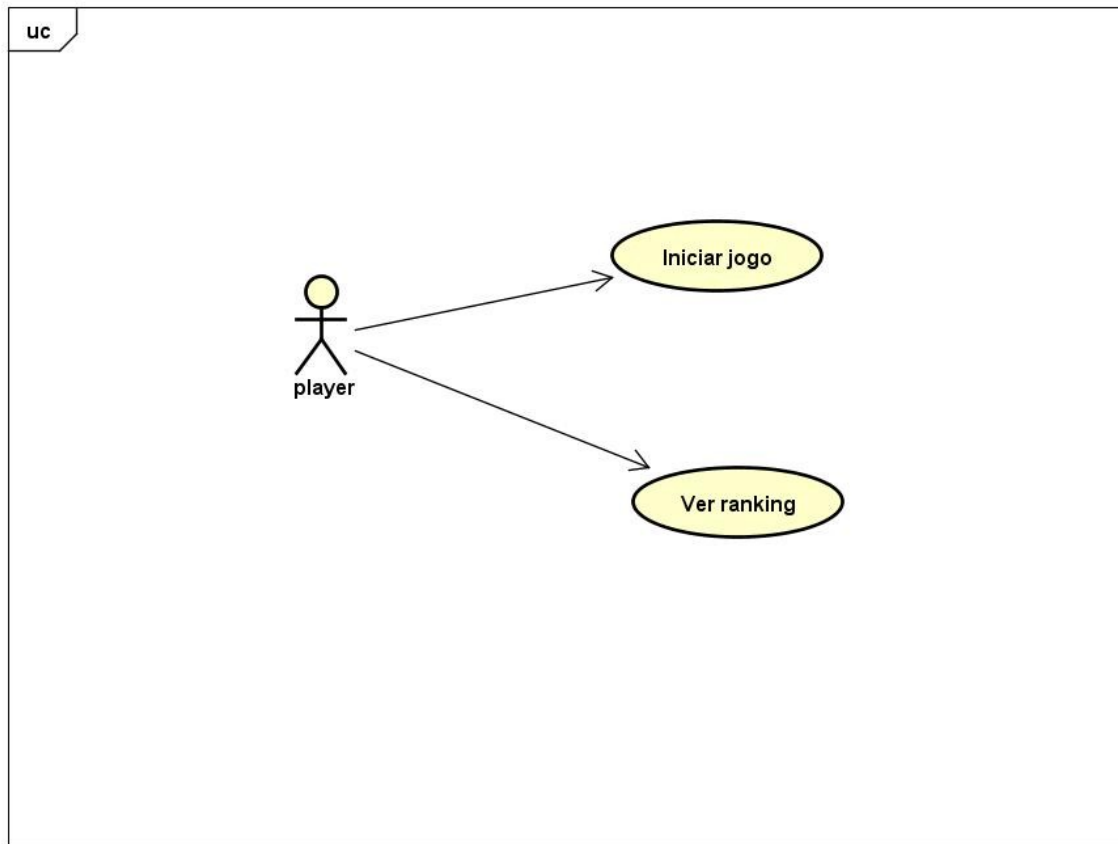
Requisitos Não Funcionais

Identificador	Descrição	Categoria	Escopo	Prioridade	Depende de
RNF01	A persistência das informações devem ser implementadas em um Sistema Gerenciador de Banco de Dados Relacionais (SGBDR) livre (Postgres ou MySQL).	Alta	Sistema	Media	

5. Diagrama de Classe



6. Diagrama de Casos de Uso



powered by Astah

7. Processo de Software

O processo de software escolhido foi o de cascata por ser uma metodologia fácil de implantação, com fases que ocorrem em uma sequência rígida, com o início das atividades e das etapas após o fim de outra.

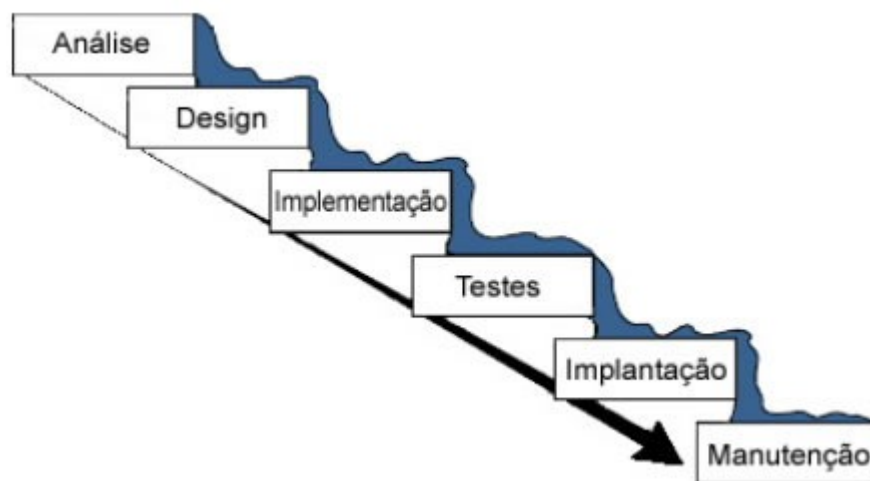


Figura 1: Imagem meramente ilustrativa

A literatura cita diversos processos de software para o desenvolvimento de jogos, um dos processos é o OriGame, uma proposta de metodologia para o processo de desenvolvimento de jogos proposta por Santos et al [1]. Ela se mostra viavel para ser utilizada como metodologia, mas carece de alguns *cases* de sucesso para se mostrar viavel por completo.

O cronograma para o desenvolvimento do jogo esta listado na tabela abaixo:

	Analise	Design	Implementação	Testes	Manutenção
Setembro	X				
Outubro		X	X		
Novembro			X	X	
Dezembro				X	X
Janeiro				X	X

7. Referencias bibliograficas

SBGAMES, 2012, Acesso em 21/09/2012. Disponivel em
http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full16.pdf