

*[A figura a cima serve de modelo para templates. Para clientes, alterar com a marca do cliente]*

Visão de Descrição de Jogo

Versão <X>

<Sigla do Projeto> - <Nome do Projeto>

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| [dd/mm/aaaa] | [X.X] | [Descrever as principais alterações realizadas no documento, evidenciando as seções ou capítulos alterados] | [Nome completo do autor] |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc521961356)

[1.1. Glossário 4](#_Toc521961357)

[1.2. Referências 4](#_Toc521961358)

[1.3. Visão geral 4](#_Toc521961359)

[2. conteúdo do jogo 4](#_Toc521961360)

[2.1. Mecânica de jogo 4](#_Toc521961361)

[2.2. Elementos de jogo 4](#_Toc521961362)

[2.3. Visão geral da história 4](#_Toc521961363)

[3. Restrições Impostas 4](#_Toc521961364)

[4. Riscos 5](#_Toc521961365)

[5. Requisitos de Documentação 5](#_Toc521961366)

# Introdução

## Glossário

[Esta subseção fornece as definições de todos os termos, acrônimos e abreviações necessárias à adequada interpretação do documento Visão.]

## Referências

[Esta subseção fornece uma lista completa de todos os documentos mencionados em qualquer outra parte do documento Visão. Identifique cada documento por título, número do relatório (se aplicável), data e organização de publicação. Especifique as fontes a partir das quais as referências podem ser obtidas. Essas informações podem ser fornecidas por um anexo ou outro documento.]

## Visão geral

[Esta subseção deve conter um pequeno resumo do que o jogo se trata para que se facilite a contextualização do projeto para quem for desenvovê-lo]

# conteúdo do jogo

[Essa seção tem o objetivo de resumir tudo que o jogo conterá para contextualizar os desenvolvedores.]

## Mecânica de jogo

[Esta subseção descreve todas as ações que os jogadores podem fazer dentro do jogos e como estas ações devem ser feitas. Detalha-se a jogabilidade do jogo. Esta parte é importante pois a jogabilidade define se o jogador investirá várias horas jogandou ou se ele restituirá o dinheiro dele.]

## Elementos de jogo

[Esta subseção descreve os recursos que interagem com o jogador de alguma forma. Podem ser personagens, itens e mecanismos.]

## Visão geral da história

[É uma narrativa simples dos pontos principais da história para contextualizar o leitor. Não é absolutamente necessária à documentação, pois existem jogos que não possuem uma história. ]

# Restrições Impostas

[Descreva as quaisquer restrições que sejam impostas ao sistema ou ao processo de desenvolvimento. Essas restrições podem ser tratadas como riscos ao projeto. Ex.:

* Deve ser uma aplicação web;
* Deve rodar em qualquer sistema operacional;
* Deve ser entregue até Dezembro de 2017;
* Deve haver treinamento dos usuários;
* Deve haver help on-line
* Etc.]

# Riscos

[Descreva os riscos envolvidos no desenvolvimento do sistema. Ex.:

* Indisponibilidade dos usuários tanto para fornecimento quanto para validação dos requisitos;
* Cumprimento de prazo dada a complexidade e tempo para o desenvolvimento do sistema.
* Etc.]

# Requisitos de Documentação

[Esta seção descreve a documentação que deverá ser desenvolvida para suportar a implantação bem-sucedida de aplicativos. Ex.:

* Manual do usuário;
* Manual de instalação;
* Etc.]