



**INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
Acre

Documentação do RPG Terminal – Sistema de Combate e Evolução

Discentes: Débora Santos dos Reis, Josilene dos Santos Dias, Matheus Honorato
Menezes

Rio Branco

2025

Documentação do Sistema RPG Terminal

Projeto final em caráter avaliativo para composição de nota da disciplina de Orientação a Objetos no Curso Tecnólogo em Sistemas para Internet do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre, Campus Rio Branco.

Docente: Jonas Pontes

Rio Branco

2025

DESCRIÇÃO GERAL DO PROBLEMA E SOLUÇÃO

1. Problema - O cenário atual dos jogos de RPG, dominado por gráficos complexos e com altos requisitos de hardware, restringe o acesso a uma vasta audiência de jogadores com equipamentos menos potentes, fez-se necessário uma aplicação interativa e envolvente de forma prática e divertida pois, Muitas alternativas "leves" de RPG retiram a profundidade da mecânica (classes, habilidades, inventário, salvamento) em prol da simplicidade, decepcionando fãs do gênero que buscam complexidade e estratégia.

2. Solução - Para reduzir as barreiras mencionadas no problema, foi proposto o desenvolvimento de um RPG Terminal em java construído sobre os pilares da Orientação a Objetos, para simular a criação de personagens de fantasia, seu combate em um ambiente baseado em turnos e sua evolução ao ganhar XP. Este projeto oferece uma experiência de RPG estratégica e imersiva baseada em texto, eliminando as restrições de hardware e tornando o gênero acessível a uma ampla gama de dispositivos. Ele mantém todas as mecânicas essenciais de um RPG tradicional, sem ser necessário um gráfico complexo, que podem desviar o foco da implementação da lógica do jogo.

REQUISITOS FUNCIONAIS (RF)

1. RF001 – Criação de Personagem

Prioridade: Essencial

Descrição: O sistema permite ao usuário a criação de um personagem, com nome e exibindo as opções de classe com nome, HP e dano. Se o usuário selecionar uma opção inválida, será criado o personagem padrão, que é o Guerreiro.

2. RF002 – Criação da Batalha

Prioridade: Essencial

Descrição: O usuário inicia uma batalha escolhendo um inimigo. A batalha ocorre em turnos, onde, a cada turno, o usuário escolhe uma ação e o sistema processa. Se o inimigo estiver vivo, o sistema executa o turno inimigo. Esse ciclo se repete em loop até que o personagem ou o inimigo seja derrotado.

3. RF003 – Evolução do Personagem

Prioridade: Importante

Descrição: quando o usuário vence uma batalha, o sistema calcula e adiciona pontos de experiência ao personagem do jogador, verificando se o total de pontos atingiu o necessário para o próximo nível e, em caso positivo aumentando o nível do personagem.

4. RF004 – Visualizar Status

Prioridade: Essencial

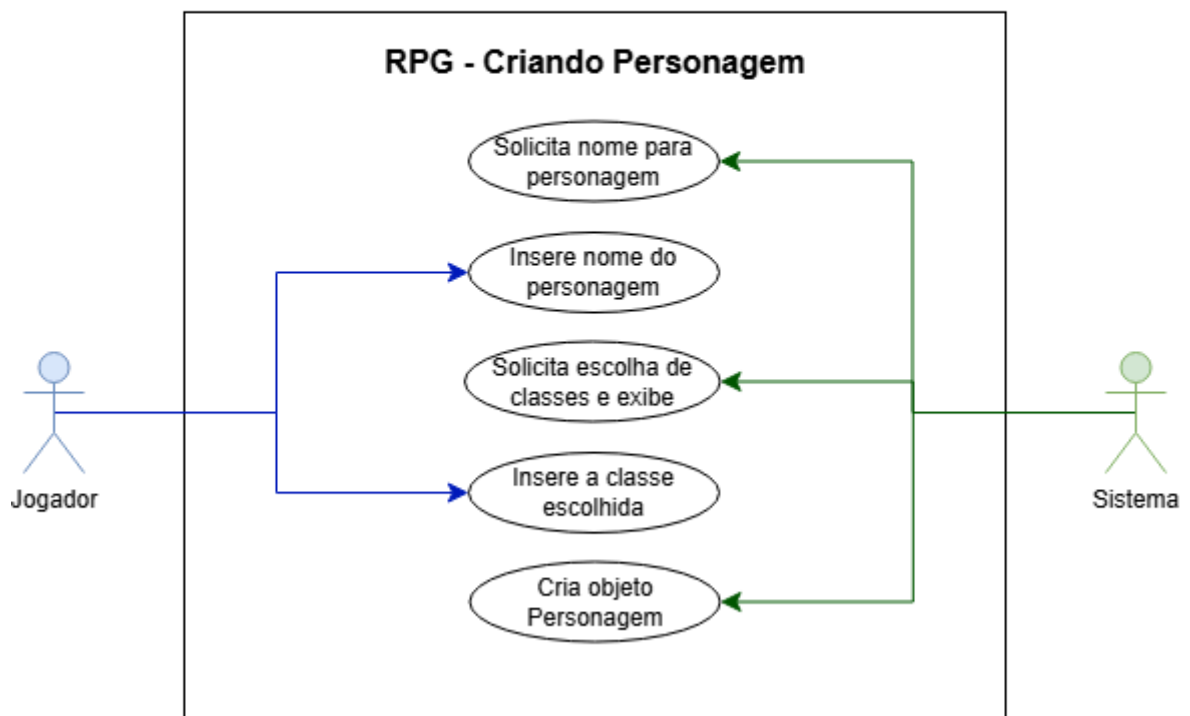
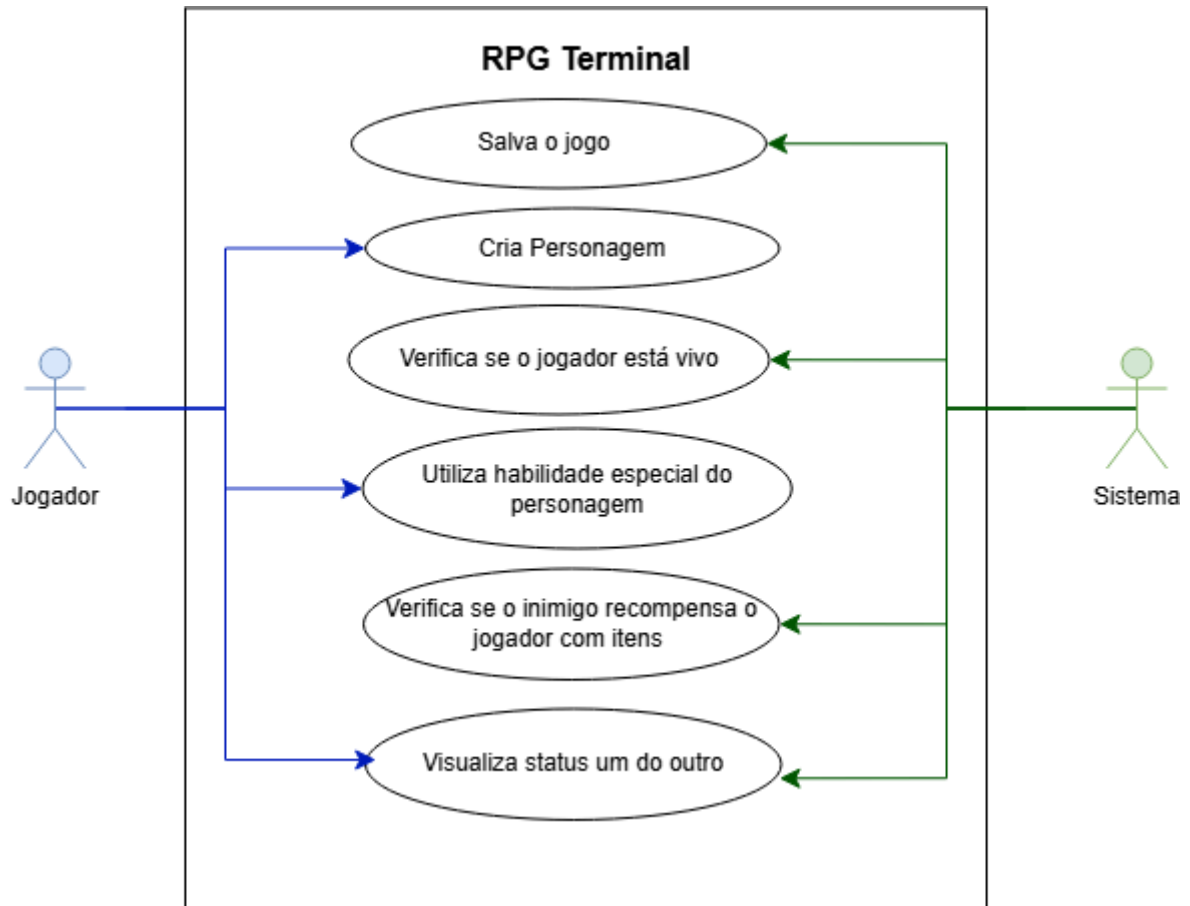
Descrição: O sistema permite que o jogador visualize seu próprio status completo, bem como o status atual do inimigo durante o jogo. Da mesma forma, o inimigo (controlado pelo sistema) também pode acessar o status do personagem do jogador, como o HP.

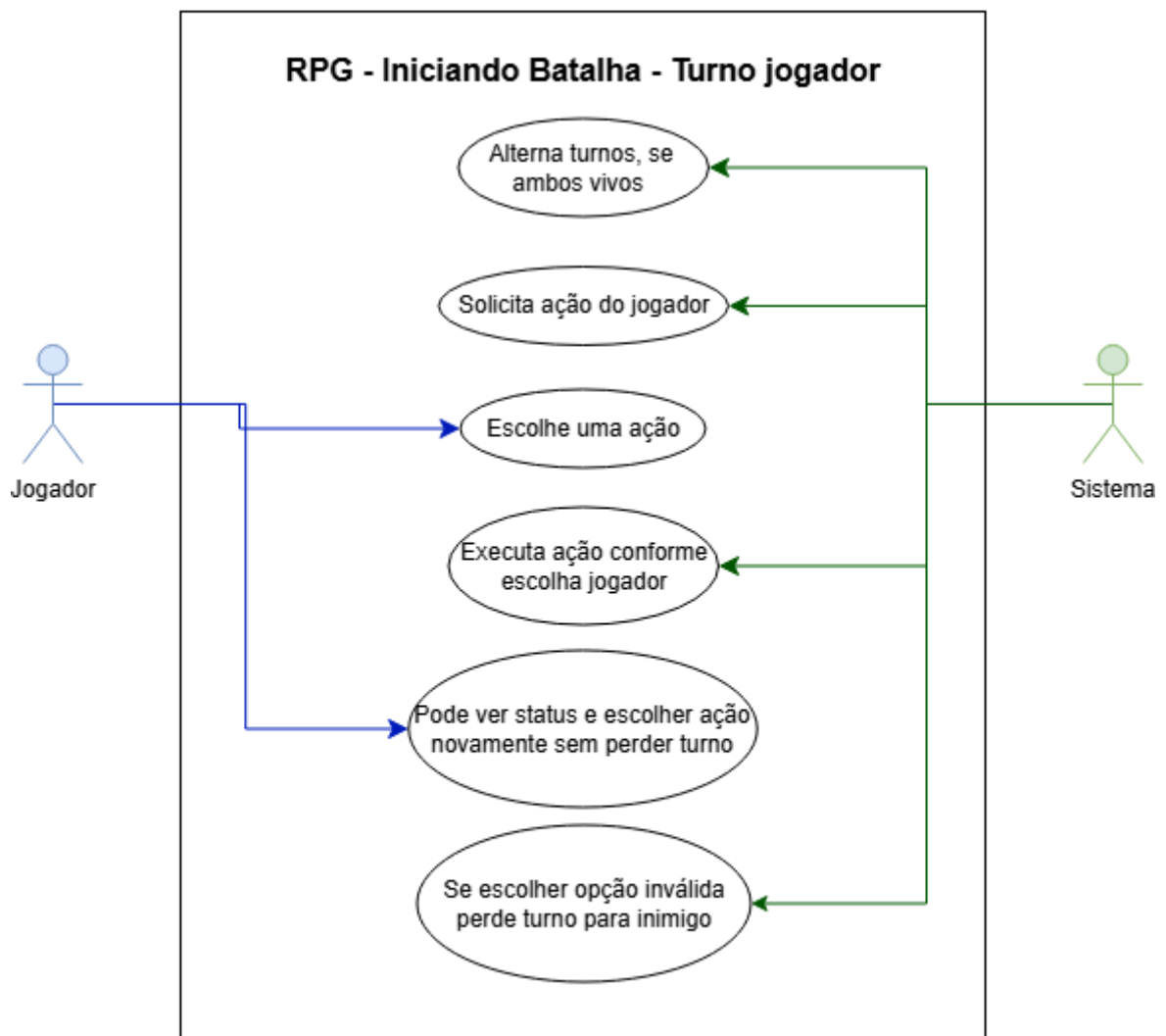
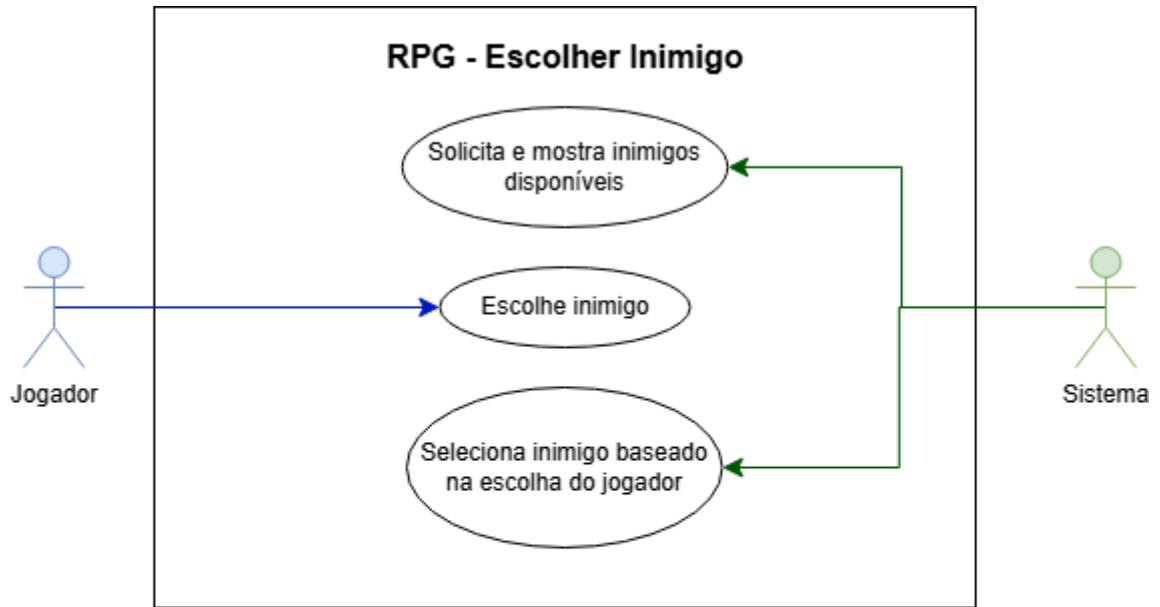
5. RF005 – Selecionando Inimigo

Prioridade: Essencial

Descrição: O jogador tem até 3 opções de inimigo (Goblin, Orc e Dragão) para batalhar, sendo exibidos o nome, HP, dano e o nível de cada inimigo, se o jogador inserir uma opção inválida, será criado um inimigo padrão, que é o Goblin.

Diagrama Caso de Uso:





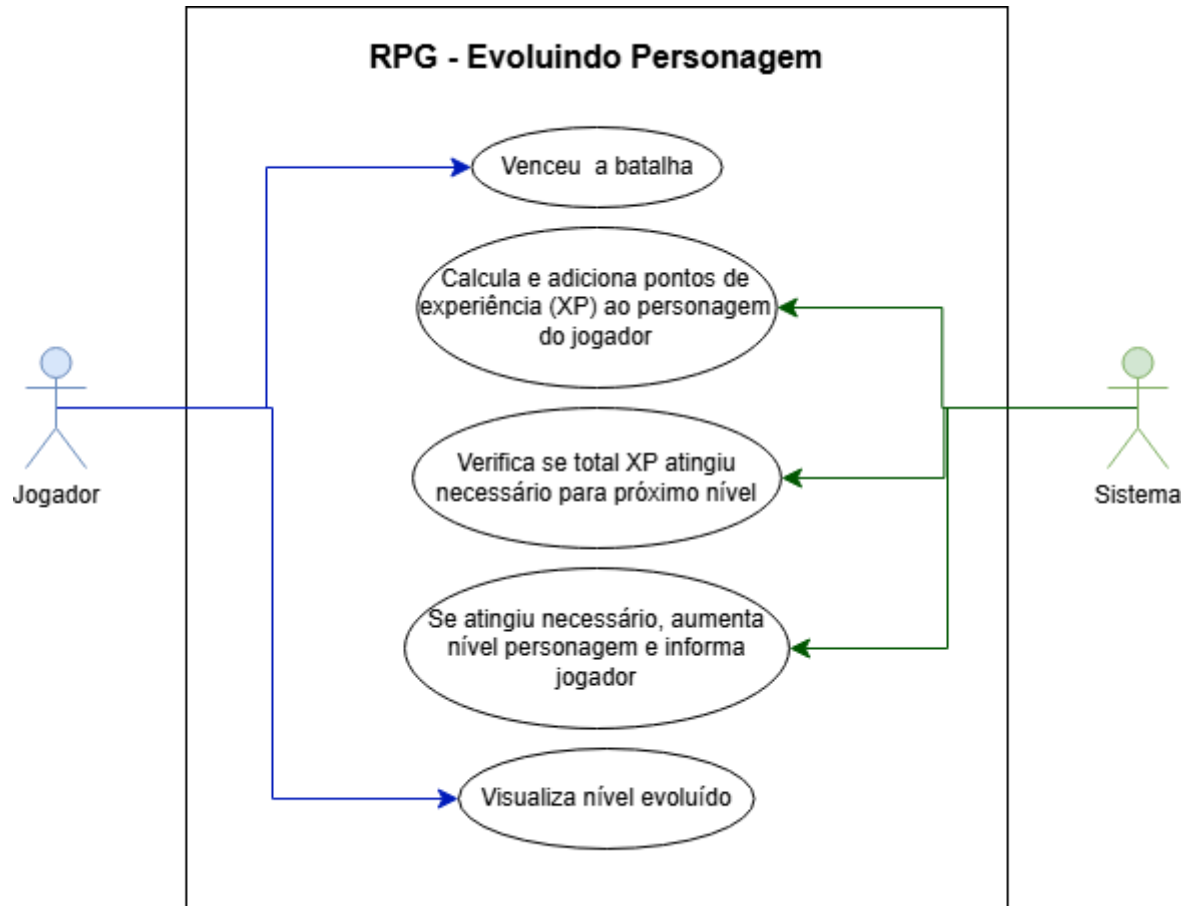
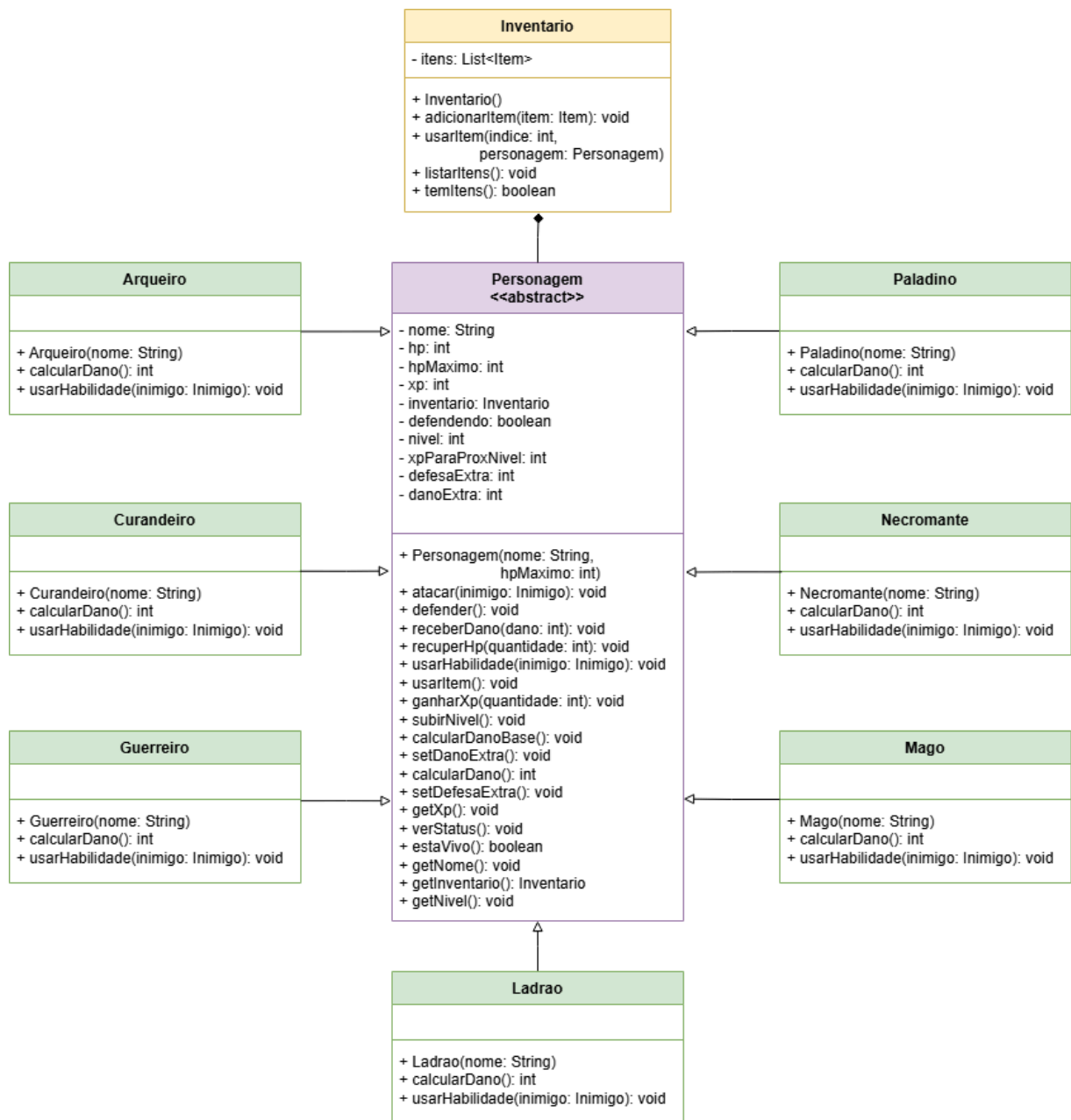
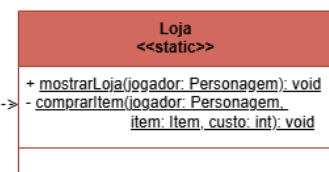
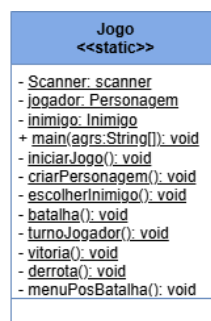
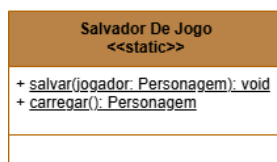
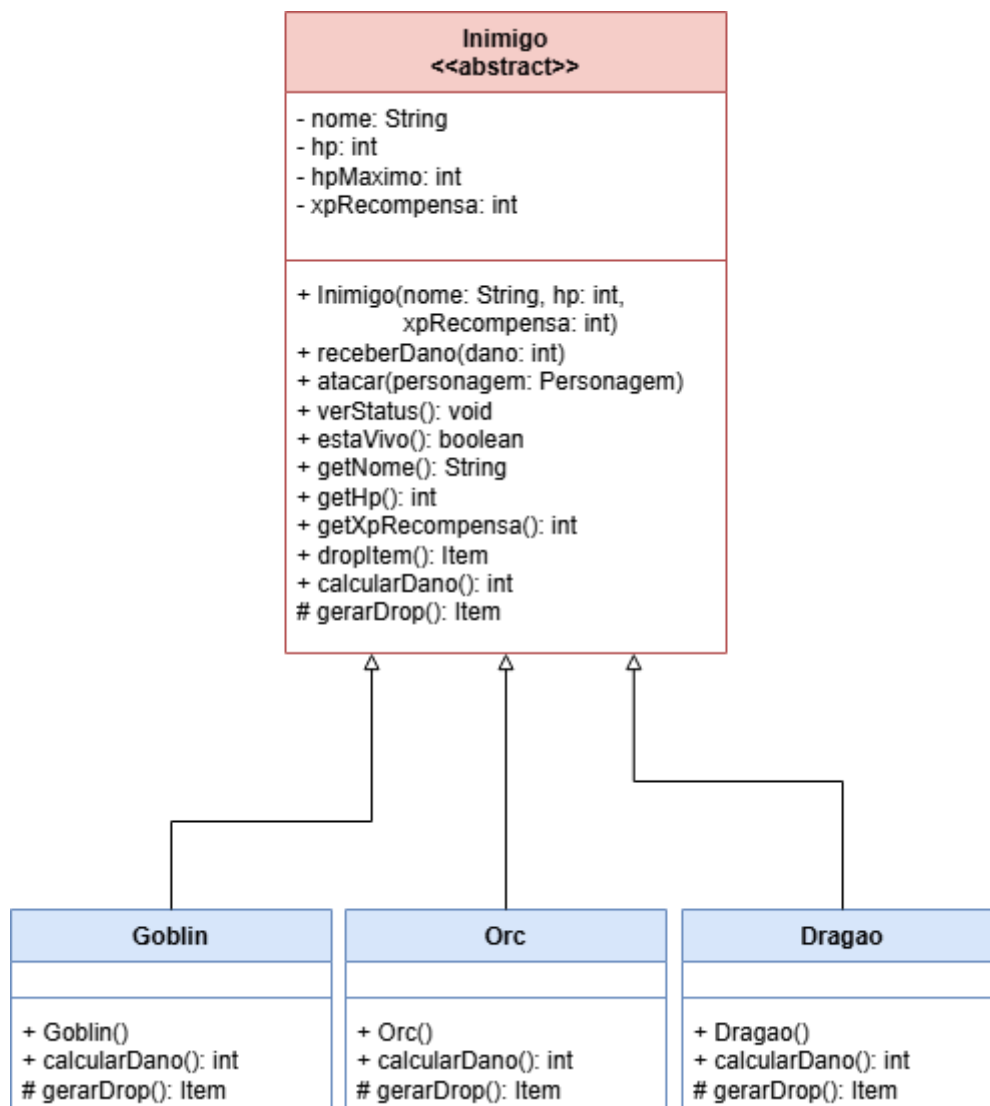
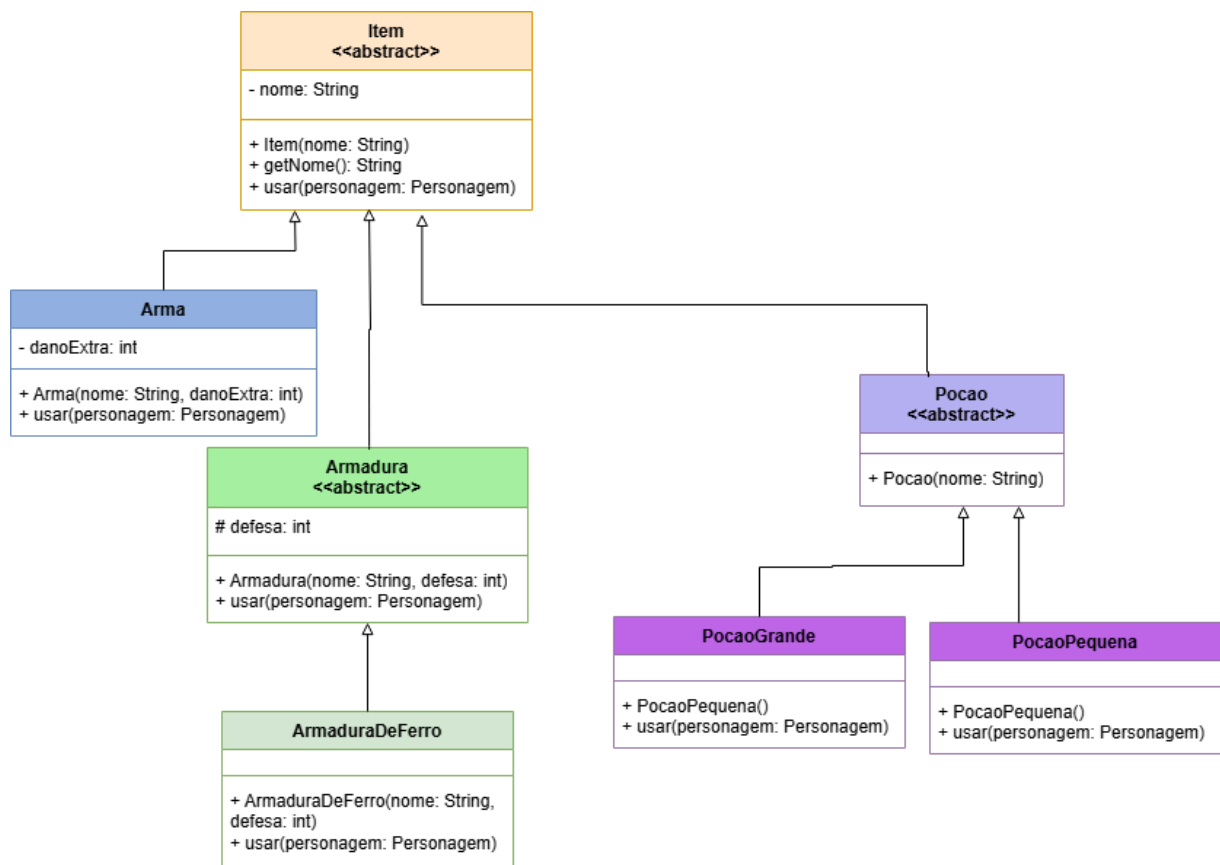


Diagrama de Classe:







CONCLUSÕES

Com base no que foi apresentado, conclui-se que o RPG Terminal – Sistema de Combate e Evolução demonstra, com êxito, a aplicação prática dos princípios da Programação Orientada a Objetos (POO) em Java, proporcionando uma experiência de RPG estratégica e envolvente. A metodologia utilizada visou justamente esse desenvolvimento prático e seguro.

Ao focar em uma interface baseada em texto, o projeto elimina dependências gráficas e reduz as exigências de hardware, tornando o jogo acessível a uma ampla variedade de dispositivos. A implementação dos requisitos funcionais — como a criação e evolução de personagens, a dinâmica de combate por turnos e a visualização de status — comprova a capacidade do sistema de simular, de forma coesa, mecânicas essenciais dos jogos de RPG.