**E.E MARTIN EGÍDIO DAMY**

**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Douglas Glauciano Rodrigues Junior

Ana Carolina

**Título: subtítulo**

**São Paulo**

**2025**

Douglas Glauciano Rodrigues Junior

Ana Carolina

**DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO ELETRÔNICO DE RPG POR TURNOS EM LINGUAGEM PYTHON: Rust Dice: Um Estudo de Caso em Mecânicas de Combate e Balanceamento**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Desenvolvimento de Sistemas de São Paulo, como parte dos requisitos para a obtenção do titulo de Desenvolvedor de Sistemas.

Orientadora: Prof. Eliana Fischer

**São Paulo**

**2025**

Resumo e Abstract:

A indústria de jogos independentes vive uma era de ouro, impulsionada por ferramentas de desenvolvimento acessíveis, as engines. No entanto, um paradoxo surge: a relativa facilidade para criar protótipos visuais complexos muitas vezes ofusca a necessidade fundamental de uma base sólida de game design. Aspirantes a desenvolvedores, seduzidos pelas possibilidades gráficas de engines modernas, frequentemente negligenciam o projeto das mecânicas de gameplay – a alma de qualquer jogo – resultando em experiências visualmente atraentes, porém vazias e mecanicamente pobres.

Este cenário cria uma barreira intransponível para muitos: o foco deslocado para os gráficos gera projetos ambiciosos e inacabados, frustrando aprendizes e mascarando a verdadeira complexidade do desenvolvimento, que reside na lógica, no balanceamento e na arquitetura de software.

Diante desse contexto, o problema que este trabalho se propõe a investigar é: como demonstrar a profundidade e complexidade do design de jogos, focando exclusivamente na essência mecânica, sem as distrações e overhead técnico de uma engine gráfica? O projeto 'Rust Dice' surge como uma resposta prática a esse problema, uma prova de conceito de que a verdadeira estratégia e diversão podem ser encontradas na restrição criativa do terminal de texto.

Sumário: (aqui vai vir o sumario, vazio, placeholder atualmente)