



Título: Tactical Combat Planner - TCP

Participantes:

Número	Nome
50039473	Jaime Ferreira
50039077	Fernando Lamar

Enquadramento:

Este projeto enquadra-se no contexto jogos de combate, mais especificamente airsoft, onde se simula operações policiais e militares, como forma de entretenimento. O jogo simula estes contextos da forma mais realista possível. Nestes jogos os jogadores utilizam táticas complexas e é nessa área que entra a nossa aplicação. O objetivo é fornecer uma aplicação web em que os jogadores podem facilmente desenvolver táticas, criar equipas e outras funcionalidades.

AirsoftApp[1] - Permite ao utilizador ver eventos de airsoft na sua área, criados pela comunidade, sendo para mobile e web

Battle Map[2] - Funciona como auxiliar durante o jogo, fornecendo informação durante o jogo, como por exemplo a localização da equipa, quem é que ainda está em jogo e a duração do jogo.

ComBat Games -Navigator[3] : Esta aplicação é a mais completa, que junta as funcionalidades das duas anteriores, no entanto, só tem 1 idioma (russo) e é apenas mobile.

A nossa aplicação, o Tactical Combat Planner, tem como objetivo principal formular as táticas de jogo antes do jogo, e não durante o jogo em si. Permite criar eventos como nas Apps [1] e [3], com a vantagem de ser uma aplicação web.



Proto-Personas:



Amélia

Sobre: 34 anos, altas habilidades interpessoais
Capacidades de airsoft: jogadora casual
Motivações: Adora jogar airsoft com amigos e colegas de trabalho
Needs: encontrar parceiros de jogo



Jorge

Sobre: 42 anos, altas capacidades tecnológicas
Capacidades de airsoft: principiante
Motivações: Arrastado pelos amigos
Needs: Perceber melhor o jogo



Rita

Sobre: 28 anos, QI Elevado ágil, boa pontaria
Capacidades de airsoft: Vencedora de torneios
Motivações: Não gosta de perder.
Needs: Uma forma de melhorar as suas táticas de jogo



João

Sobre: 21 anos, altas capacidades musicais
Capacidades de airsoft: jogador habitual
Motivações: Adora jogar airsoft.
Needs: Melhorar as suas capacidades



Casos de utilização:

Nome: Criar tática
Descrição: O utilizador constrói a sua tática utilizando elementos fornecidos pela plataforma, definindo bases, rotas e define papéis de equipa.
Pré-condições: O utilizador tem de estar logado. O utilizador precisa de ter escolhido a área de jogo no mapa. O utilizador precisa de ser membro pelo menos de uma equipa. O utilizador tem de ser líder desta equipa.
Passo a passo: -O sistema verifica se esta pessoa está incluída numa equipa. -O sistema verifica se esta pessoa é líder da equipa. -O utilizador decide quais membros da equipa irão participar. -O utilizador define papéis/cargos a estes membros. -O utilizador define onde será a base aliada e a base inimiga. -O utilizador poderá desenhar rotas e dar ordens à equipa em geral ou a cargos específicos. -O utilizador poderá escrever comentários sobre estas rotas/ordens. -O sistema guarda estes dados todos, e notifica apenas os membros que irão participar destes novos dados.
Pós-condições: A tática do utilizador fica guardada na sua conta.

Nome: Criar equipa
Descrição: O utilizador cria a sua equipa, com esta poderá entrar em eventos e ficar na lista para futuras notificações.
Pré-condições: O utilizador esteja logado.
Passo a passo: <ul style="list-style-type: none">- O utilizador clica na tab equipas- O sistema pedirá um preenchimento de informações necessárias para a criação desta equipa- O utilizador preencherá os campos- O sistema adiciona esta equipa à base de dados- O utilizador poderá agora convidar pessoas para juntar a esta equipa
Pós-condições: A equipa fica definida e poderá a partir de agora se juntar a eventos e poderá serem criadas táticas

Nome: Definir papéis de jogadores
Descrição: O utilizador poderá definir papéis/cargos dos jogadores da sua equipa, isto poderá ser definido previamente na tab das equipas ou durante a inscrição/criação de táticas para um evento.
Pré-condições: O utilizador precisa estar logado e ter uma equipa com um ou mais jogadores. Será preciso haver uma lista de roles definidas, haverão as default ou o utilizador poderá adicionar extras.
Passo a passo: -O utilizador escolhe um dos participantes da equipa -O sistema abrirá um menu de gerenciamento sobre esse participante -O utilizador clicar em Roles/Papel/Cargo -O sistema mostrará uma lista de Roles -O utilizador escolherá a Role desejada para este participante -O sistema notificará este participante da sua nova Role
Pós-condições: A role fica definida e facilitará a procura destes jogadores/roles com um sistema de indexação durante a criação de táticas.

Referências:

- [1] weareIVE (Aug 2017). Airsoft App (versão 1.0.0) [Aplicação móvel e web] descarregado de : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.airsoftapp>
- [2] Inoovis Labs (Aug 2017). Battlemap (Versão 2.0) [Aplicação móvel]. descarregado de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.innovislabs.battlemap>
- [3] ComBat Vision (March 2020). ComBat Games - Navigation (Versão 3.7.2) [Aplicação móvel]. descarregado de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.combat.vision>