



Podemos colocar
o que aqui kk?

ANÁLISE DE REQUISITOS PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGO

Projeto de Faculdade - Levantamento/Estudo de Viabilidade

Autores: Felipe, Fabio, Hugo

Instituição: Anhanguera - Guarapari/ES





Usuários Responsáveis

Desenvolvedores: Programadores que implementarão o jogo.

Designers: Responsáveis pela criação dos gráficos e interfaces.

Testadores: Equipe que testará o jogo para encontrar e relatar bugs.

Jogadores: Usuários finais do jogo, cuja experiência será essencial para o sucesso do projeto.

Escopo

Tipo de Jogo

Determinar se será um jogo de ação, aventura, estratégia, etc.

Plataforma

Decidir se o jogo será para PC, consoles, dispositivos móveis ou multiplataforma.

Funcionalidades Principais

Modo de Jogo: Single player, multiplayer, online, offline.

Sistema de Progresso

Níveis, pontuação, conquistas.

Interação

Controles, interface de usuário.

Gráficos e Som

Estilo visual, música, efeitos sonoros.

Metas e Objetivos para o Novo Sistema

METAS

Jogo divertido, atingir público-alvo, experiência suave, multiplataforma.

OBJETIVOS

Protótipo em 6 meses, funcionalidades em 1 ano, testes extensivos, feedback dos jogadores.

Deficiências no Sistema Atual

SISTEMA ATUAL

Se existe um sistema/jogo similar já em uso, identificar suas limitações.

PROBLEMAS DE DESEMPENHO

Lentidão, travamentos.

FALTA DE FUNCIONALIDADES

Recursos desejados que não estão presentes.

INTERFACE

Difícil de usar, não intuitiva.

PROBLEMAS DE COMPATIBILIDADE

Não funciona bem em todos os dispositivos desejados.



Viabilidade

Tecnológica: Verificar se a equipe tem acesso às ferramentas e tecnologias necessárias (motores de jogo, software de design, etc.).

Financeira: Avaliar se o orçamento disponível é suficiente para cobrir os custos de desenvolvimento, testes e lançamento.

Operacional: Determinar se a equipe tem as habilidades e o tempo necessário para concluir o projeto dentro do prazo.



Estimativas (Cálculo de Custo/Benefício)

CUSTO

- Salários da equipe.
- Licenciamento de software.
- Equipamentos de hardware.
- Custos de marketing e distribuição.

BENEFÍCIO

- Vendas do jogo.
- Publicidade e parcerias.
- Possíveis microtransações dentro do jogo.



Cronograma

PLANEJAMENTO

1 mês para levantamento de requisitos e planejamento inicial.

DESIGN

2 meses para design de jogo e desenvolvimento de protótipo.

DESENVOLVIMENTO

6 meses para desenvolvimento principal do jogo.

TESTES

2 meses para testes beta e correções de bugs.

LANÇAMENTO

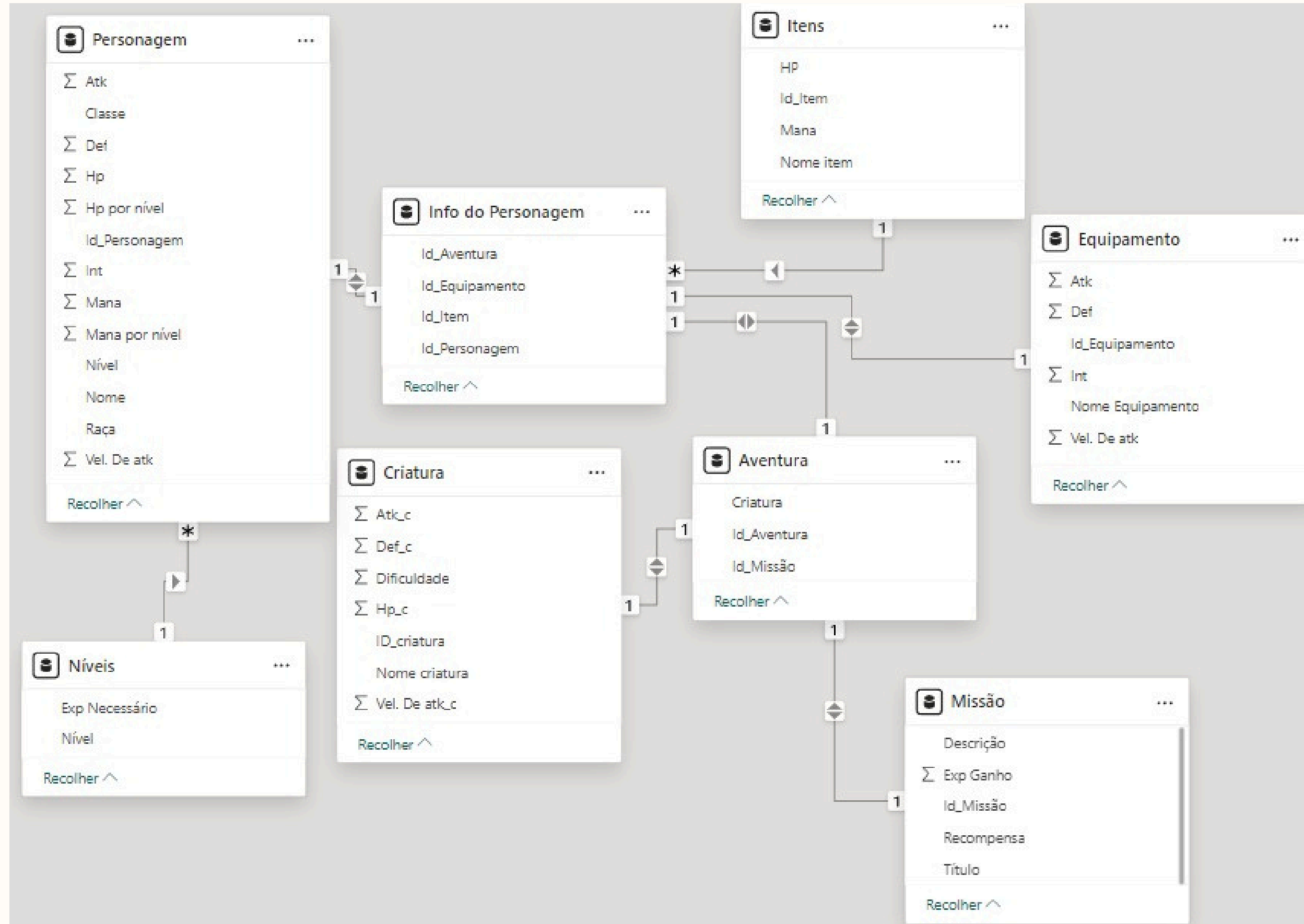
1 mês para preparação e lançamento oficial do jogo.

PÓS -LANÇAMENTO

Suporte contínuo e atualizações baseadas no feedback dos usuários.

Apresentação do Power BI

- Relações e cardinalidades



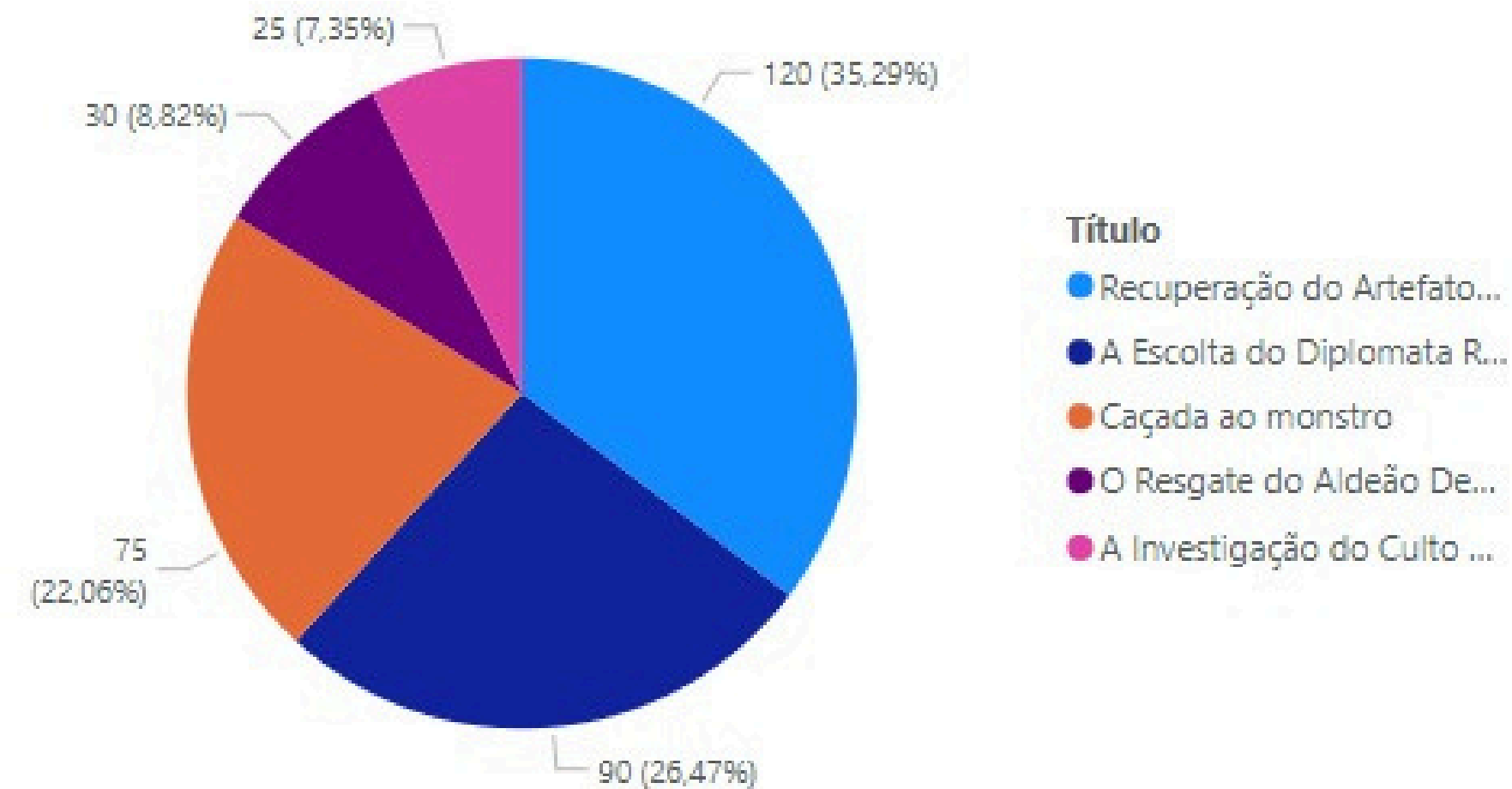
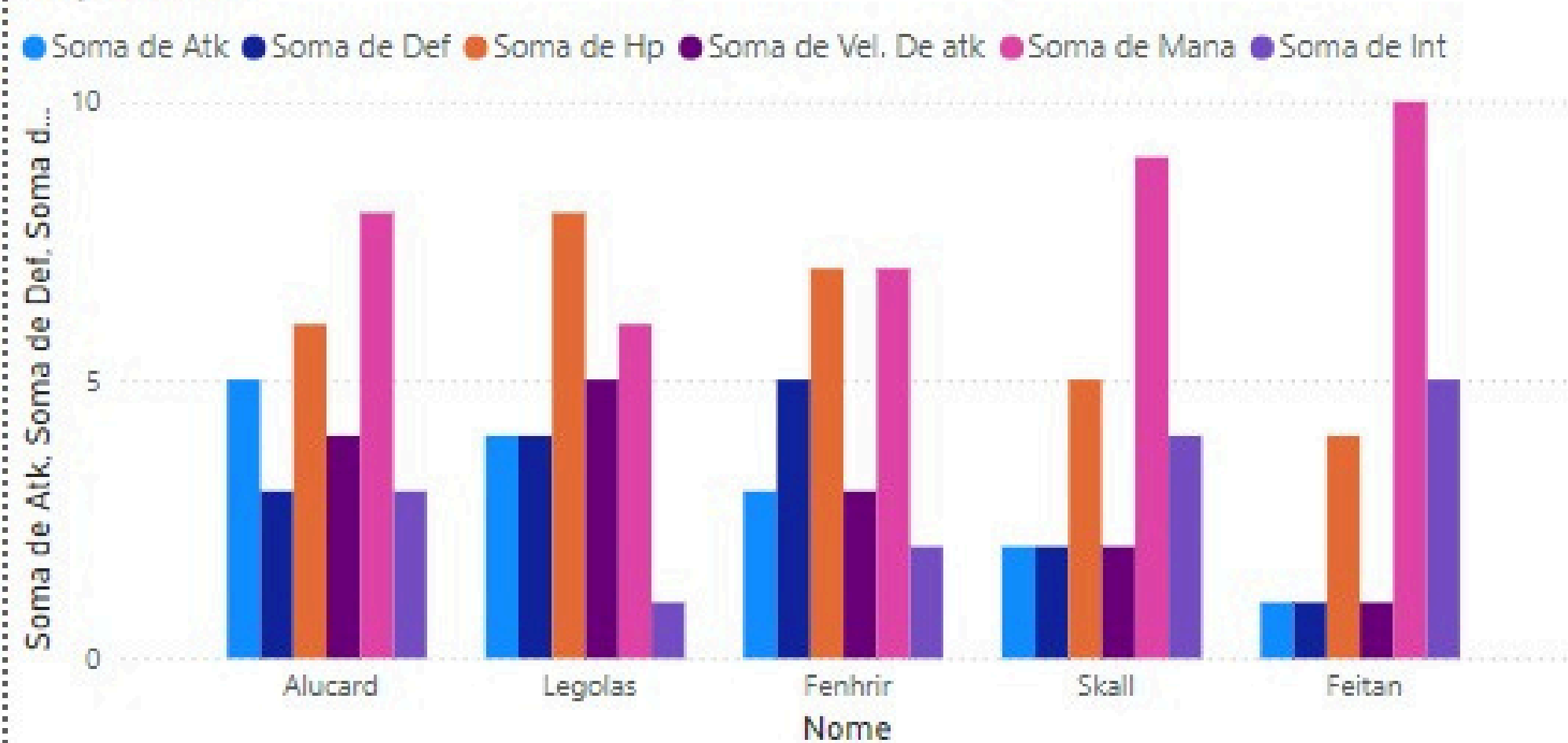
• Gráficos

— Tabelas usadas para o gráfico útil.

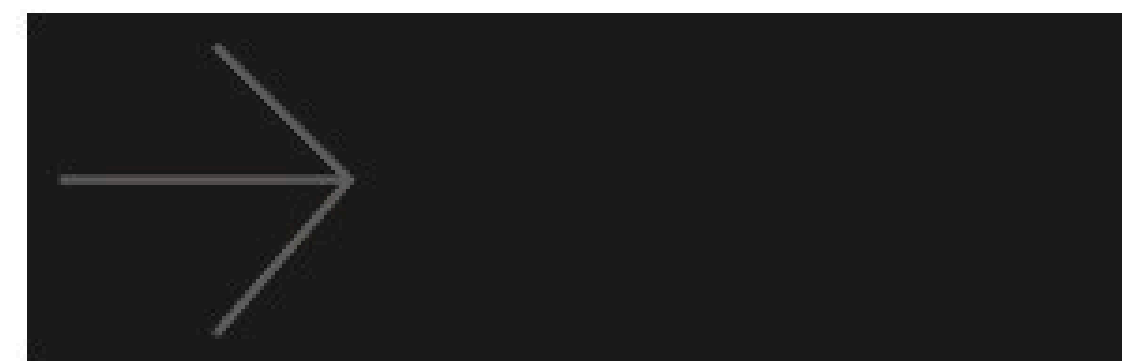
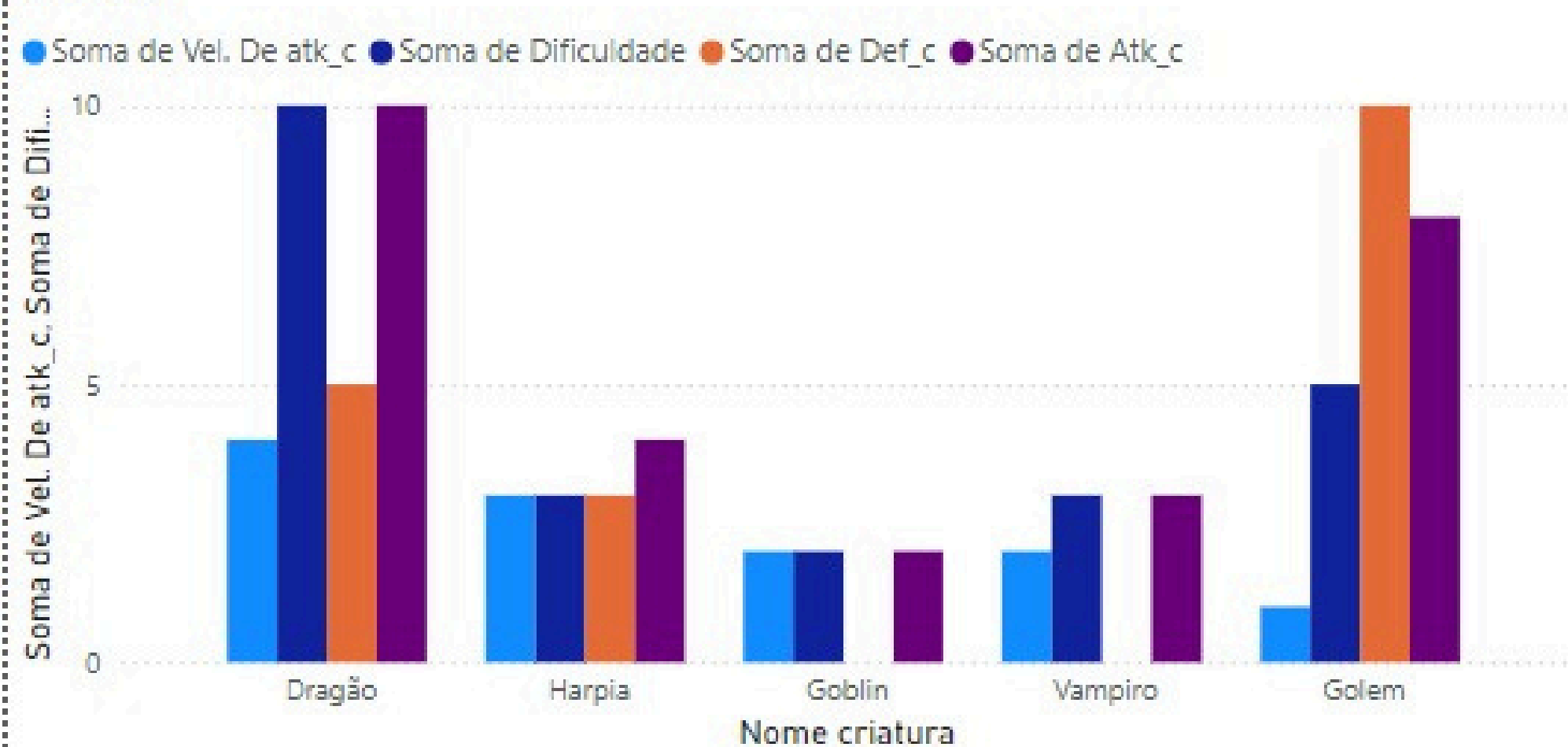
Gráfico EXP

Tabela Soma_Stats

Soma de Atk, Soma de Def, Soma de Hp, Soma de Vel. De atk, Soma de Mana e Soma de Soma de Exp Ganho por Título
Int por Nome



Soma de Vel. De atk_c, Soma de Dificuldade, Soma de Def_c e Soma de Atk_c por Nome criatura



Nome	Soma Total Atk	Soma Total Def	Soma Total Int	Soma Total Vel
Alucard	7	3	3	6
Feitan	1	2	8	1
Fenhrir	3	9	2	3
Legolas	7	4	1	6
Skall	3	3	5	3
Total	21	21	19	19

Soma Info_Personagem

Nome	Soma de Atk	Soma de Def	Soma de Int	Soma de Vel.	De atk	Soma de Hp	Soma de Mana
Alucard	5	3	3	4	6	8	
Feitan	1	1	5	1	4	10	
Fenhrir	3	5	2	3	7	7	
Legolas	4	4	1	5	8	6	
Skall	2	2	4	2	5	9	
Total	15	15	15	15	30	40	

Personagens

Nome Equipamento	Soma de Atk	Soma de Def	Soma de Int	Soma de Vel.	De atk
Armadura de Malha	0	4	0		0
Capa do escolhido	1	1	1		1
Garras de combate	2	0	0		2
Machado de combate	3	0	0		1
Manto de Aprendiz	0	1	3		0
Total	6	6	4		4

Equipamentos