

Projeto War

Felipe Godoy
Gustavo Tallarida
Jefferson Lessa
Marcelo Agostinho
Vinicius Henriques

Escopo do Produto

O produto consiste em um jogo eletrônico que simula um jogo de tabuleiro, com o número de jogadores entre 3 (três) e seis (6).

O tabuleiro será representado por um grafo onde os vértices são os territórios e as arestas representarão as vizinhanças.

Escopo do Produto

Cada jogador terá um conjunto de peças de uma cor. No início do jogo cada cor pré-definida será escolhida por cada jogador.

No início de cada jogo todos os jogadores receberão um objetivo cada um. O jogo terminará quando algum jogador completar o objetivo ou os outros se renderem.

Escopo do Produto

O jogo decorrerá em turnos. Cada jogador terá direito a um turno por vez em sequência.

Em cada turno o jogador poderá atacar territórios vizinhos aos seus e movimentar suas peças entre os seus territórios vizinhos.

Escopo do Produto

Um jogador poderá conquistar um território de outro jogador em um ataque, caso ele elimine todas as peças desse território.

O objetivo poderá ser ligado a uma quantidade de territórios a serem conquistados, territórios específicos, ou eliminar algum jogador.

Escopo do Produto

O jogo terá uma opção de adicionar jogador controlado por uma inteligência artificial.

A cada turno o jogo deverá mostrar detalhes gerais da partida.

As peças e os dados do jogo deverão ser visualizados em 3D.

WBS

Arquivo em Anexo.

Planning Poker

Utilizando o aplicativo Scrum Poker, para android, foram definidas as durações para cada tarefa presente na WBS.

Dependencias

Após uma análise nas tarefas do WBS, foi definido quais tarefas possuíam dependências.

Custo

Humano - R\$28,00 a hora por integrante

28 x 180 horas = R\$5040,00

Capital - nenhum

Consumo - canetas, papéis, lápis, post it
(materiais de escritório) - > R\$20,00

Cronograma

Em Anexo - Project

Gráfico de Gantt e Caminho Crítico

Em Anexo

Orçamento

Custo Total = R\$5060,00

Margem de Lucro = 30% x Custo Total = R\$1520,00

Orçamento = Custo Total + Margem de Lucro
R\$5060,00 + R\$1520,00 =
R\$6580,00

Plano de Segurança

Para cada risco:

Identificação da probabilidade e impacto.

- Exposição
- Priorização
- Mitigação
- Monitoramento

Plano de Segurança - Identificação e Exposição

1- Abandonar a matéria:

Probabilidade = 5% Impacto = 20%

Exposição = 1%

2- Reprovar por falta:

Probabilidade = 10% Impacto = 20% Exposição = 2%

3- Descaso por parte dos integrantes:

Probabilidade = 15% Impacto = 18% Exposição = 3%

4- Algum integrante não aprender a tecnologia usada:

Probabilidade = 3% Impacto = 10% Exposição = 0,3%

Plano de Segurança - Priorização e Mitigação

Priorização: 3,2,1 e 4

Mitigação:

Medidas de contenção:

- Avaliação baseada no percentual de participação de cada membro do grupo ao final da disciplina.

Medidas de contingencia:

- Hora extra

Plano de Segurança - Monitoramento

Através do gitHub e reuniões a cada sprint.

Funcionalidades Adicionais

- Jogabilidade em rede*
- Novos tabuleiros*
- Novos modelos para peças*