Freeality - Projeto Velox

# Proprietário (Product Owner)

Francisco

# Scrum Master

Pedro Brandão

# Desenvolvedores

Pedro Brandão, Marlon, Alex

# Objetivo

Trazer uma experiência de entretenimento com a utilização do Oculus Rift simulando uma montanha russa.

# Requisitos

O sistema armazenará os dados localmente e a cada 15 dias deverá conectar-se à internet para transmitir os dados para o servidor web e renovar a licença.

# O Jogo

## Design

### Pista 1

### Cena inicial

### Calibragem

### Menu Principal

### Cena Final

### Pista 2

### Pista 3

### Pista 4

## Scripts

### Padrão para todas as pistas

### Calibragem

Uma tela com um trilho servirá como base. Ao pressionar o botão vermelho a câmera é centralizada com os óculos. O usuário deve estar olhando para o centro da cena nesse momento.

O usuário apresenta-se ao colaborador e solicita uma partida. O colaborador solicita que usuário sente-se, coloque o óculos e escolha uma fase, enquanto o colaborador seleciona apertando os botões. Existem três botões: Vermelho, Azul e Verde.

O colaborador verificará a posição do usuário em relação ao carrinho, e se for necessário, fará uma nova calibragem.

- Vermelho seleciona a fase quando estiver no menu de escolher a fase. Retorna seleção de fase quando for apertado durante o jogo caso de pânico.

- Azul e Verde avança ou retrocede as fase

Após a seleção do cenário uma tela é exibida com mensagem solicitando ao usuário que se prepare para o inicio do jogo que será quando o botão vermelho for selecionado. Haverá ainda o opção de voltar o menu de seleção do cenário ao pressionar

### Menu principal

### Game Controller

### Comunicação com Arduíno

# Suporte

### Controle de acesso

#### Login

##### Análise

O colaborador inicia o sistema fazendo login no sistema.

O sistema não possui teclado físico e sim um teclado virtual que aparece quando necessário.

O sistema possui um mouse para auxiliar na tela de login.

Os campos solicitados são e-mail e senha. O sistema acessará o servidor através da internet sem fio ou com fio que validara os dados de 15 em 15 dias. Em caso de sucesso o servidor enviará um token que permitirá que o sistema continue a funcionar.

Caso a validação esteva em dia, o sistema entra na tela de primeira calibragem (confirmar o sensor e necessidade de calibragem para cada usuário). Em caso de erro solicita em que dados sejam verificados e retorna para tela de login.

##### Projeto

##### Implementação

##### Testes

#### Licença

##### Análise

##### Projeto

##### Implementação

##### Testes

#### Segurança de hardware

##### Análise

##### Projeto

##### Implementação

##### Testes

### Obtenção e armazenagem de dados local

#### Análise

#### Projeto

#### Implementação

#### Testes

### Sincronizar dados com servidor

#### Análise

#### Projeto

#### Implementação

#### Testes