**REQUISITOS**

**PROJETO FINAL (PF)**

**Requisitos para o Projeto Final (PF):**

* Fazer em dupla;
* Escolher um tema que seja agradável e fuja ao óbvio: biblioteca, locadora, controle de estoque, etc.
* Possuir, no mínimo, três entidades, sendo, no mínimo, uma utilizada em um relacionamento;
* Possuir, no mínimo, um processamento que utilize os dados armazenados nas entidades;
* Utilizar arquivo binário em, no mínimo, duas entidades;
* Fazer validação na entrada de dados;
* Fazer um leiaute “caprichado”;
* A extrapolação dos requisitos contará positivamente na avaliação do projeto;
* Utilização de técnicas não vistas na disciplina contará positivamente na avaliação do projeto.

**MODELO DE PROPOSTA**

**PROJETO FINAL (PF)**

**Dupla:**

|  |
| --- |
| UC19101625 – Gabriel Roberto Raposo Ferreira |
| UC19100320 – Layla Emanuele Efren Costa |

**Projeto:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tema:** | Jogo de RPG |
| **Descrição:** | Um jogo de RPG com progressão, para ser utilizado como um método de entretenimento individual. |
| **Entidades:** | * Ficha do Personagem * Local; * Item; |
| **Relacionamento:** | * Personagem x itens. Cada slot do inventário do personagem terá um item em específico |
| **Processamento:** | Jogo de RPG. Escolher uma das opções do menu principal; Criar personagem novo; Exibir informações dos possíveis personagens já existentes; Carregar personagem; Excluir personagem; Movimentar-se de região; Realizar compras de itens; Utilizar itens do inventário; Lutar; |

**Entidades:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ficha** | struct tFicha | .\personagens.sav |
| Nome | char[50] | Nome do personagem |
| Classe | char[20] | Classe do personagem |
| Ouro | int | Quantidade de ouro do personagem |
| Level | int | Quantidade de level do personagem |
| Vida | int | Quantidade de vida do personagem |
| Mana | int | Quantidade de mana do personagem |
| Armadura | int | Quantidade de armadura do personagem |
| Resistência | int | Quantidade de resistência do personagem |
| Destreza | int | Quantidade de destreza do personagem |
| Força | int | Quantidade de força do personagem |
| Inteligência | int | Quantidade de inteligência do personagem |
| Vitalidade | int | Quantidade de vitalidade do personagem |
| Inventário | int[50] | Código dos itens que o personagem possui |
| qtdItens | int | Quantidade de itens que o personagem possui |
| Id | int | Código do personagem |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Item** | struct tItem | .\itens.dat |
| Nome | char[50] | Nome do item |
| Descrição | char[100] | Detalhes do item |
| Vida | int | Quantidade de Vida que o item garante |
| Mana | int | Quantidade de Mana que o item garante |
| Armadura | int | Quantidade de Armadura que o item garante |
| Resistência | int | Quantidade de Resistência que o item garante |
| Valor | int | Valor do item |
| Identificador | int | Código do item |
| Tipo | int | Qual é o tipo de equipamento do item |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cliente** | struct tLocal | .\local.dat |
| Nome | int | Nome do local |
| Descrição | char[20] | Descrição do local |
| Tipo | int | Qual é o tipo do local(Cidade, floresta e etc) |

**Exemplo de Dados (mínimo de 5 linhas):**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ficha** |  |  |  |
| **Nome** | Robervaldo | **Nome** | Mary |
| **Classe** | Guerreiro | **Classe** | Maga |
| **Ouro** | 50 | **Ouro** | 1 |
| **Level** | 3 | **Level** | 1 |
| **Vida** | 200 | **Vida** | 150 |
| **Mana** | 50 | **Mana** | 150 |
| **Armadura** | 25 | **Armadura** | 15 |
| **Resistência** | 30 | **Resistência** | 20 |
| **Destreza** | 23 | **Destreza** | 15 |
| **Força** | 35 | **Força** | 15 |
| **Inteligência** | 20 | **Inteligência** | 30 |
| **Vitalidade** | 25 | **Vitalidade** | 15 |
| **Inventário** | [5,1,3,8,7,0,0,0,0,0…] | **Inventário** | [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0…] |
| **qtdItens** | 5 | **qtdItens** | 0 |
| **Id** | 1 | **Id** | 2 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item** | |  |  |
| **Nome** | Adaga de Ferro | **Nome** | Poção de vida pequena |
| **Descrição** | Uma adaga simples feita de ferro | **Descrição** | Poção mágica que recupera 20 pontos de vida |
| **Vida** | 0 | **Vida** | 0 |
| **Mana** | 0 | **Mana** | 0 |
| **Armadura** | 2 | **Armadura** | 0 |
| **Resistência** | 0 | **Resistência** | 0 |
| **Valor** | 15 | **Valor** | 10 |
| **Identificador** | 1 | **Identificador** | 2 |
| **Tipo** | 1 | **Tipo** | 10 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Local** | |  |
| **Tipo** | **Nome** | **Descrição** |
| 1 | Lunaris | A capital da região lunar |
| 1 | Solaris | Cidade rebelde perante a religião que adora a deusa Diana |
| 2 | Selva do amanhã | Selva localizada próximo a cidade Lunaris, é dito que há um tempo perdido em suas matas. |
| 5 | Ferreiro | Loja de equipamentos |
| 5 | Alquimista | Loja de poções |