

# Projeto de jogo

**Grupo 5:** Gabriel Theophilo, Gabriela Ouriques, Guilherme Nunes, Libiane Gomes, Pedro Moura.

**Tema:** Jogo de puzzle Candy Crush.

## User Stories:

(gerais)

★ Como usuário de Candy Crush, quero me sentir bem jogando o jogo. Tanto pela estética quanto pelo sistema de desafio/progressão/recompensa.

1. Como usuário de Candy Crush, quero me sentir bem ao olhar para as cores e desenhos do jogo.
2. Como usuário de Candy crush, quero me sentir desafiado, na medida certa, para concluir um objetivo.
3. Como usuário de Candy Crush, quero me sentir bem recompensado quando concluir um objetivo.
4. Como usuário de Candy Crush, quero um menu simples e acessível.
5. Como usuário de Candy Crush, quero uma jogabilidade simples.
6. Como usuário de Candy Crush, quero ter a possibilidade de buscar ajudas( poderes) ,dentro do jogo, que me auxiliem a concluir o objetivo.

(detalhamento)

1.Como usuário de Candy Crush, quero me sentir bem ao olhar para as cores e desenhos do jogo.

- ☐ Paleta de cores como sendo “vibrante”.
- ☐ Design atrativo dos doces e do tabuleiro. (subjetivo)
- ☐ Modelo de interface simples e atrativo.(subjetivo)

2.Como usuário de Candy crush, quero me sentir desafiado, na medida certa, para concluir um objetivo.

- ☐ Apresentar o objetivo(meta) do “nível” atual.

- ☐ O Arranjo inicial dos doces é proporcional à dificuldade do nível e do objetivo.
- ☐ Apresentar a quantidade de movimentos permitidos.

3. Como usuário de Candy Crush, quero me sentir bem recompensado quando concluir um objetivo.

- ☐ Apresentar alguma animação ou som (detalhe excêntrico), para cada trio de doces completo.
- ☐ Apresentar alguma animação ou som, (detalhe excêntrico) quando conseguir ativar algum poder.
- ☐ Apresentar alguma animação ou som (detalhe excêntrico), quando conseguir completar o objetivo.
- ☐ Apresentar a pontuação na interface de jogo.

4. Como usuário de Candy Crush, quero um *MENU* simples e acessível.

- ☐ Ao entrar no jogo, o ícone de começar deve estar presente e centralizado.
- ☐ Ao entrar no jogo, o ícone de configurações deve estar presente e facilmente visível.

5. Como usuário de Candy Crush, quero uma jogabilidade simples.

- ☐ Sistema de “segurar e arrastar” com o mouse para trocar os doces de posição.

6. Como usuário de Candy Crush, quero ter a possibilidade de buscar ajudas (poderes), dentro do jogo, que me auxiliem a concluir o objetivo.

- ☐ Sistemas de “doces especiais” que ajudam o jogador na formação de trios.

## Cartões CRC:

<b>Classe:</b> Tabuleiro	
<b>Responsabilidade:</b>	<b>Colaboração:</b>
Get Tamanho do tabuleiro	Jogo
Set Função Importar design do tabuleiro	Nível
Set Função Importar design das peças	
Get Arranjo das peças	
Set Função impressão do tabuleiro	
Set Função impressão das peças	

<b>Classe:</b> Nível	
<b>Responsabilidade:</b>	<b>Colaboração:</b>
Set número do nível	Jogo
Set objetivo do nível	
Set Tamanho do tabuleiro	
Get tipo de peça	
Set Função Arranjo das peças	
Set Quantidade de movimentos	

<b>Classe:</b> Jogo	
<b>Responsabilidade:</b>	<b>Colaboração:</b>
set tipo de peça	Nível
Set <b>match</b> (bool)	Nível
Set Função Movimento das peças.	Poderes
Set Função verifica e deleta <b>matches</b> feitos.	

<b>Classe:</b> Poderes	
<b>Responsabilidade</b>	<b>Colaboração</b>
GET Coordenada X	Tabuleiro
GET Coordenada Y	Tabuleiro
SET Trocar posição dos doces.	
SET Excluir todos os tipos de um doce.	
SET Esmagar um doce.	
SET Mudar a aparência de um doce.	
SET Liberar um doce especial.	

<b>Classe:</b> Pontuação	
<b>Responsabilidade:</b>	<b>Colaboração</b>
SET pontuação	
SET função de imprimir na tela	
GET quantidade de movimentos restantes	Nível
GET pontuação atual	Nível
GET objetivos restantes	Nível
GET requisitos para terminar a fase	Tabuleiro

<b>Classe:</b> Menu	
<b>Responsabilidade:</b>	<b>Colaboração</b>
SET iniciar o jogo	Nível
SET jogar novamente	Nível
SET sorteio de poderes	Poderes
SET qual poder utilizar	Poderes
GET quantidade de vidas	Pontuação