

**CENTRO PAULA SOUZA**  
**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE JAHU**  
**CURSO DE TECNOLOGIA EM DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE**  
**MULTIPLATAFORMA**

**DOCUMENTO DA APLICAÇÃO WEB**

**NOME DA APLICAÇÃO WEB**  
**Subtítulo**

**Jahu, SP**  
**2º semestre/2023**

**Nomes dos membros da Equipe**

**DOCUMENTO DA APLICAÇÃO WEB**

**NOME DA APLICAÇÃO WEB**

**Subtítulo**

**Jahu, SP**

**2º semestre/2023**

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO WEB</b>	<b>4</b>
1.1	INTRODUÇÃO	4
1.2	MÉTODOS UTILIZADOS	4
1.3	CRONOGRAMA DO PROJETO	4
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>4</b>
2.1	GERAL	4
2.2	ESPECÍFICOS	4
<b>3</b>	<b>DOCUMENTO DE REQUISITOS</b>	<b>5</b>
3.1	REQUISITOS FUNCIONAIS	5
3.1.1	Grupo de RF 1	5
3.1.2	Grupo de RF 2	5
3.1.3		5
3.2	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	5
3.3	BANCO DE DADOS	6
3.4	REGRAS DE NEGÓCIO	6
<b>4</b>	<b>MODELO DE DADOS</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>DESIGN</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>PROTÓTIPO</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>APLICAÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>11</b>
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	12

## 1 DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO WEB

### 1.1 INTRODUÇÃO

Um jogo muito popular nos dias de hoje é o role playing game (RPG), este que consiste em um jogo de interpretação, onde os participantes em um mundo fictício, interpretam personagens, onde os resultados das ações são definidos por uma rolagem de dados, na qual pode ter algum benefício dependendo da criação do personagem.

Desde 1974, quando Dungeons & Dragons (D&D) foi lançado, um dos sistemas mais famosos de RPG de mesa, a essência do RPG continua a mesma: um jogo de interpretação cooperativo em que um grupo de personagens parte em uma aventura, previamente estruturada por um mestre.

Por existir muitos sistemas e muitos números envolvidos, não há nenhum site que abranja de forma eficiente, os diversos sistemas.

O “Luden” é um sistema de gerenciamento que vai abranger e permitir que os usuários criem seus próprios sistemas de RPG de mesa.

### 1.2 METODOS UTILIZADOS

Que métodos irá utilizar?

Responde à pergunta: **Como?** **Com o que?** **Onde?** **Quando?**

Aqui devem ser detalhadas as ferramentas/tecnologias que se pretendem usar, o Modelo de processo de desenvolvimento (Cascata, Prototipação, Scrum?) etc.

### 1.3 CRONOGRAMA DO PROJETO

[Link cronograma](#)

## 2 OBJETIVOS

### 2.1 GERAL

Um sistema de gerenciamento para RPG de mesa

### 2.2 ESPECÍFICOS

Quais os objetivos específicos (pequenas ações que permitem atingir o objetivo geral) da Aplicação Web?

### 3 DOCUMENTO DE REQUISITOS

Escrever um parágrafo explicando o que é um documento de requisitos de sistema.

#### 3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

- Personagens: O sistema deve permitir aos usuários gerenciarem personagens associados às suas contas. Isso inclui a capacidade de criar, excluir, obter, atualizar, listar personagens, visualizar detalhes e adicionar comentários a personagens. Além disso, os usuários devem poder filtrar personagens com base em critérios específicos, como nome e status de público/privado.
- RPG: O sistema deve permitir aos usuários gerenciarem jogos de RPG, incluindo a criação, modificação, exclusão, recuperação e listagem de RPGs. Além disso, os usuários devem poder aplicar filtros para listar RPGs com base em critérios específicos.
- Sessões de RPGs: O sistema deve permitir aos usuários gerenciarem sessões de RPG, incluindo a criação, recuperação, listagem, finalização de sessões e o registro de descrições de eventos ocorridos durante as sessões.
- Sistemas de RPG: O sistema deve permitir aos usuários cadastrar sistemas de RPG que serão usados e vincular atributos aos sistemas. Além disso, os usuários devem poder obter informações sobre atributos para o cadastro de personagens e o tipo de dado vinculado ao sistema para a rolagem de dados.
- Jogo: O sistema deve ter de integrar com um jogo para melhor visualização das sessões

#### 3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

- Permitir o acesso de múltiplos usuário simultaneamente.
- Criar um site responsivo que permita todas as diferentes resoluções.
- Projetar o sistema afim de ser escalável, para futuras funcionalidades.

### 3.3 BANCO DE DADOS

(não precisam definir agora)

### 3.4 REGRAS DE NEGÓCIO

(Canvas)

## **4 MODELO DE DADOS**

(prof. Helio)

- Modelo conceitual
- Modelo lógico
- Físico

## 5 DESIGN

(prof. Anderson)

- Paleta de cor
- Tipografia
- Logo
- Wireframe
- Modelo de navegação



## **6 PROTÓTIPO**

Gere um protótipo funcional na ferramenta que se sentir mais confortável (Figma, por exemplo) e apresente aqui, indicando o link.

## **7 APLICAÇÃO**

(prof. Tiago)

Apresente o processo de desenvolvimento, as etapas, algumas telas da Aplicação.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Faça uma breve contextualização do processo de desenvolvimento da Aplicação, comente sobre limitações, dificuldades enfrentadas, contribuições da Aplicação etc.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**