Faculdade de Tecnologia de São Paulo

Projeto Jogo Detetive

Engenharia de Software 3

Gerente de Projetos: Ives de Abreu Bezerra

Braço direito: Gabriel Creatto

São Paulo

2017

Termo de Abertura do Projeto

# Projeto Detetive

## Objetivo

O objetivo projeto a ser desenvolvido, chamado ”Projeto Detetive” consiste na informatização e implantação do jogo de tabuleiro “Detetive” na plataforma web, que poderá ser acessado e jogado gratuitamente por qualquer pessoa com acesso à Internet, sem a necessidade de se cadastrar, mas sendo encorajado a fazê-lo.

## Justificativa

Com a facilidade de acesso à internet em grande parte dos lares brasileiros, a dificuldade cada vez maior de reunir um grupo de pessoas pessoalmente (amigos, família, etc), e a carência da informatização dos jogos clássicos de tabuleiro na plataforma web, a possibilidade de ter o jogo detetive disponível na plataforma web surge como uma boa opção para aqueles que querem jogar, mas não tem a oportunidade de se reunir com seu grupo.

## Gerente de Projeto

O GP responsável pelo Projeto Detetive é Ives de Abreu Bezerra. Ele terá autoridade total sobre a alocação dos recursos, que deverão reportar aos seus superiores imediatos e ao GP para qualquer necessidade ou problema. O GP ficará responsável ainda pela gerência e controle do escopo, custo, tempo e recursos aplicados no projeto.

## Escopo do Projeto

O jogo online terá as mesmas mecânicas básicas do jogo de tabuleiro Detetive, serão três a oito jogadores, num tabuleiro quadriculado, onde para poder se movimentar, os jogadores rolarão um dado de oito faces. No início do jogo cada um dos grupos de cartas (locais, suspeitos e armas) será embaralhado individualmente, e uma carta de cada grupo será escolhida randomicamente, sem o conhecimento dos jogadores; todas as demais cartas serão embaralhadas juntas e cada jogador receberá duas cartas escolhidas randomicamente e que não serão reveladas aos demais.

O objetivo do jogo é acertar quais cartas foram sorteadas no início do jogo. Para tal, os jogadores devem utilizar o sistema de palpites, até terem convicção sobre o crime, e fazer uma acusação.

O sistema de palpites funciona da seguinte forma: o jogador deverá escolher uma combinação (local, arma, suspeito), e se deslocar pelo tabuleiro (jogando os dados para determinar quantas casas se deslocará por rodada) até chegar no local onde deseja fazer seu palpite.

Ao chegar no local desejado, o jogador poderá escolher a opção de palpite ou de acusação. Para ambos os casos, deverá escolher uma arma e um suspeito de sua lista de possíveis cartas (subentende-se que o local desejado é o local onde o jogador se encontra). No caso de um palpite, se o jogador a jogar no próximo turno possuir quaisquer cartas citadas pelo jogador que fez o palpite, as mesmas serão riscadas da lista de possíveis cartas somente deste jogador, e o próximo jogador ganha o turno. No caso de uma acusação, se o jogador acusador não acertar os três itens (local, arma e suspeito), será eliminado do jogo, podendo apenas ficar como espectador e suas cartas reveladas para os demais (serão riscadas de suas listas de possíveis cartas); caso acerte os três itens, vencerá o jogo.

Haverá algumas mudanças e adaptações para aprimorar a jogabilidade na plataforma web:

* Tempo máximo para cada jogador processar seu turno. Caso o mesmo não o faça a tempo, perderá a vez de jogar;
* Chat de texto para os jogadores se comunicarem e interagirem;
* Opção de votar pela expulsão de um jogador; caso 60% ou mais dos jogadores votarem pela expulsão, o jogador será automaticamente retirado da sala, como se tivesse perdido o jogo;
* Modo espectador para aqueles que forem eliminados, ou que quiserem acompanhar a partida;
* Cada jogador será representado no jogo por um avatar, que inicialmente se restrigem aos oito personagens iniciais, mas o jogador poderá adquirir novos avatares com dinheiro real.

## Prazo do projeto

O projeto teve início no dia 14/02/2017 e deverá ser entregue funcionando em sua plenitude, no dia 20/06/2017, com entregas intermediárias de artefatos e subprodutos ao longo das quatorze semanas do projeto.

## Custo do Projeto

Baseando-se na média do mercado e considerando o tempo consumido pelo projeto, e os recursos aplicados (recursos humanos, infraestrutura, software), o custo total fica orçado em R$ 355.439,00.

Após a implantação, o jogo Detetive online irá gerar receita através de anúncios no website e das vendas de avatares diferenciados.