**Justificativa do Projeto**

O projeto tem como objetivo ser um jogo casual, leve e divertido para quem gosta do gênero “jogo  eletrônico musical “. Ele vai contar com uma facilidade ao criar uma nova fase e o compartilhamento da mesma, sendo assim, fácil de se integrar com amigos na hora de jogar, podendo ter desafios, etc...

**Justificativa da Tecnologia Adotada**

Linguagem C#: É uma linguagem de alto nível simples de ser utilizada e bem completa, sendo muito usada hoje para qualquer tipo de sistema, tanto web, desktop e mobile.

Visual Studio 2015: Uma excelente IDE desenvolvida pela Microsoft muito utilizada hoje em dia pela sua estabilidade e versatilidade ao gerenciar seu projeto, tendo integração com github, tfs, azure entre outros tipo de gerencia de projeto.

XNA Game Studio 4.0: Sendo um Framework desenvolvido pela Microsoft para a criação de games e aplicações gráficas, possuindo funções de desenho e sendo também possível para se compilar para Android, Mac, IOs, Linux, Windows, Xbox, Windows Phone, Windows Store XAML, Playstation, Raspberry, etc...

NovaDll: Sendo um framework desenvolvido para ter funções para diversas situações como resoluções matemática, física, Gerenciamento de arquivos e rede, ela é ideal para um desenvolvimento ágil e simples, sem requerer muita programação para realizar trabalhos que feitos sempre “a mão” seriam difíceis.

Photoshop: Um muito bem conceituado programa para a edição e criação de Imagens, é perfeito para auxiliar a manipulação dos recursos do jogo.

Sony Forge 11.0: Um editor de som da Sony, muito bem cotado hoje em dia, sendo fácil a utilização por ter diversos plug-ins fáceis de mexer e uma ótima qualidade de saída.

**User Stories**

1 - Eu quero um jogo que seja do estilo guitar hero e que seja leve, e que mostre quantas notas eu acertei, quantas eu errei e a porcentagem de acerto, e também quero que tenha uma barra de vida, para que se a pessoa for mal, o jogo saia da fase

2 - Quero que o jogo possa permitir a criação de novas fases de uma maneira simples e rápida

3 - Quero que o jogo tenha uma interface bonita e liste todas as músicas que foram criadas

4 - Quero poder mandar as fases que eu criei para um amigo meu para que ele possa jogar a minha fase

5- quero também que meus pontos em casa música sejam gravados na nuvem e que eu posso enquanto estiver jogando me conectar a um amigo, para que possamos jogar um versus, tendo como forma de decisão, a quantidade de notas acertadas.

**Requisitos Funcionais**

O sistema será otimizado para que possa funcionar em computadores mais fracos.

O sistema irá garantir a segurança dos dados para a transferência de fases e no modo online.

**Cronograma de Entrega**

1º entrega: 25/09 – Entrega funcional do criador de fases do jogo.

2º entrega 25/09 – Entrega da engine do jogo funcionando, contando as notas que foram acertadas, as erradas e a porcentagem de acerto.

3º entrega 8/10 – Interface gráfica e listagem das fases.

4º entrega 15/10 – Entrega do salvamento na nuvem e modo versus