**Briefing e Requisitos do Sistema: Jogo Super Trunfo de Pokémon**

**1. Introdução**

Este documento descreve o desenvolvimento do projeto do jogo de Super Trunfo de Pokémon, incluindo os requisitos funcionais e não funcionais necessários para a construção do sistema. O jogo visa proporcionar uma experiência interativa onde dois jogadores competem entre si em batalhas de cartas de Pokémon, utilizando atributos clássicos de jogos de RPG como HP, Ataque, Super Ataque, Defesa, Super Defesa e Velocidade.

**2. Briefing do Projeto**

**Descrição do Projeto**

O projeto consiste em um jogo de cartas de Super Trunfo temático de Pokémon, desenvolvido com uma interface web, conectando uma API REST desenvolvida em Node.js e um banco de dados em SQLite. Cada partida contará com dois jogadores, cada um recebendo um conjunto de 6 cartas de Pokémon, sem a possibilidade de novas cartas serem adicionadas durante o jogo.

**Necessidade do Usuário**

Os jogadores buscam uma forma divertida e estratégica de competir entre si, onde podem usar o conhecimento dos atributos de seus Pokémon para vencer. O sistema deve oferecer uma experiência fluida, rápida e fácil de acessar para garantir o engajamento dos usuários.

**Objetivos do Sistema**

* Proporcionar um ambiente de jogo amigável, onde dois jogadores possam competir usando cartas de Pokémon.
* Garantir que as regras do jogo sejam respeitadas, com partidas sendo registradas e resultados armazenados para análise posterior.
* Oferecer uma interface simples e acessível para que os jogadores possam se cadastrar, criar ou ingressar em partidas, e visualizar seus resultados.

**Escopo**

**Incluso:**

* Interface web para jogadores se cadastrarem e iniciarem partidas.
* Regras de jogo baseadas nos atributos de cada carta de Pokémon.
* Armazenamento de dados das partidas e jogadores usando um banco de dados SQLite.

**Fora de Escopo:**

* Integração com outros jogos de cartas de Pokémon.
* Acesso offline (o jogo requer conexão com a internet para sincronização dos dados).

**Público-alvo**

O público-alvo principal são jogadores que gostam de jogos de cartas estratégicos e fãs do universo Pokémon, buscando uma experiência de competição rápida e acessível.

**3. Requisitos do Sistema**

**Requisitos Funcionais**

* O sistema deve permitir que os usuários se cadastrem e façam login.
* O sistema deve permitir que os jogadores criem e participem de salas de jogo.
* O sistema deve distribuir 6 cartas aleatórias de Pokémon para cada jogador no início de uma partida.
* O sistema deve permitir que o jogador que começa a rodada escolha um atributo para competir.
* O sistema deve comparar os valores dos atributos escolhidos entre as cartas dos jogadores e determinar o vencedor da rodada.
* O sistema deve armazenar os resultados das partidas no banco de dados SQLite.
* O sistema deve encerrar a partida após 6 rodadas e declarar o vencedor ou empate.

**Requisitos Não Funcionais**

* O sistema deve responder às ações dos usuários de forma rápida.
* O sistema deve ser compatível com os navegadores mais utilizados (Chrome, Firefox, Microsoft Edge).
* O sistema deve garantir a segurança dos dados dos usuários, como senhas e informações de login.

**Requisitos de Interface**

* A interface deve ser intuitiva e exibir claramente as opções de cartas e atributos para os jogadores.
* A tela inicial deve permitir fácil acesso às opções de login, cadastro e criação de partidas.
* A interface de jogo deve destacar os atributos das cartas e permitir que o jogador escolha rapidamente o atributo para competir.

**4. Conclusão**

O jogo de Super Trunfo de Pokémon busca trazer uma experiência estratégica e divertida para os jogadores, oferecendo uma plataforma simples e acessível para competirem entre si. Com uma interface intuitiva e uma integração robusta entre API REST e banco de dados SQLite, o projeto visa proporcionar uma experiência de jogo imersiva. Os próximos passos incluem a prototipação da interface e o desenvolvimento das funcionalidades principais.

**5. Referências**

* Manual de Regras de jogos de cartas de Super Trunfo.
* Aulas de Usabilidade desenvolvimento web mobile e jogos.
* Aulas de Sistemas distribuídos e mobile.