



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
Av. Peter Henry Rolfs, Campus Universitário – Viçosa – MG– CEP

36570-900 GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Trabalho Final

Entrega Parcial

Viçosa
2022

- **User stories**

1. Como um jogador eu preciso de um tutorial inicial para saber como jogar
 - ☐ Ter noção básica do jogo
 - ☐ Aprender as teclas
 - ☐ Ambientação ao jogo
2. Como um jogador eu preciso andar pelo mapa para interagir com os objetos do mundo
 - ☐ Visualizar o mapa
 - ☐ Utilizar as teclas do teclado
 - ☐ Movimentação do personagem
3. Como um jogador eu preciso conversar com os personagens para pegar informações
 - ☐ Abrir caixa de diálogo
 - ☐ Permitir "passagem" de mensagens
 - ☐ Escrever o texto na tela
 - ☐ Função de interação
4. Como um jogador eu preciso batalhar contra outros treinadores de capimons para progredir na história
 - ☐ Iniciar a batalha
 - ☐ Mostrar o treinador
 - ☐ Mostrar capimon utilizado
5. Como um jogador eu preciso batalhar para subir de nível
 - ☐ Ter mais pontos no jogo
 - ☐ Visualizar barra de experiência
 - ☐ Visualizar nível do capimon
6. Como um jogador eu preciso entrar em um ambiente de batalha para confrontar os adversários
 - ☐ Ganhar pontos para subir de nível
 - ☐ Visualizar as habilidades do meu capimon
 - ☐ Mostrar barra de vida do capimon
7. Como um jogador eu preciso ver animação para ter a sensação de movimento
 - ☐ Mostrar imagem do personagem
 - ☐ Troca cíclica de imagens
 - ☐ Movimentação dinâmica do cenário
8. Como um jogador eu preciso encontrar capimons no mapa para batalhar
 - ☐ Ganhar mais experiência
 - ☐ Ter novos capimons
 - ☐ Ser confrontado por um capimon

- **Cartões CRCs**

Classe: Objeto	
Responsabilidade	Colaboração
Posição horizontal na tela (x) Posição vertical na tela (y) Bitmap associado ao objeto	

Classe: NPC	
Responsabilidade	Colaboração
ID Nome do NPC Posição inicial (x, y)	Objeto

Classe: Capimon	
Responsabilidade	Colaboração
ID Nome do capimon Quantidade total de vida Quantidade de vida atual	Objeto Ataque

Classe: Ataque	
Responsabilidade	Colaboração
Nome do ataque Quantidade de força	

Classe: Mapa	
Responsabilidade	Colaboração
Bitmap do mapa Tamanho do mapa (limites)	Objeto

Classe: Jogador	
Responsabilidade	Colaboração
ID Nome do jogador	Capimon Posição Objeto Mapa

Classe: Animação	
Responsabilidade	Colaboração
Armazenar informações da mundança de imagens	