

# Requisitos Funcionais (RF) - Projeto "Dekora"

Versão: 1.1 Data: 28 de setembro de 2025

Este documento descreve os requisitos funcionais para o jogo "Dekora". Os requisitos definem as funcionalidades que o sistema deve executar para atender às necessidades do jogador e aos objetivos do projeto.

- Requisitos Funcionais - Projeto "Dekora"

ID	Descrição	Obrigatório	Observação	Tipo
RF1	Título da Seção: Menus e Navegação	Sim	Como jogador, quero visualizar os títulos das seções para entender a organização das funcionalidades do jogo.	Section Title
RF2	Menu Principal	Sim	Como jogador, quero que um Menu Principal seja exibido ao iniciar o jogo para que eu possa navegar entre as opções principais.	Screen
RF3	Botão: Iniciar Jogo	Sim	Dado que o jogador está no Menu Principal, quando ele clica em "Iniciar Jogo", quero que o jogo comece, levando-o para a primeira fase ou para a última que foi jogada.	Button
RF4	Botão: Seleção de Fases	Sim	Dado que o jogador está no Menu Principal, quando ele clica em "Seleção de Fases", quero que a tela de seleção de fases seja exibida.	Button

RF5	Botão: Configurações	Sim	Dado que o jogador está no Menu Principal ou durante uma fase, quando ele clica em "Configurações", quero que a tela de configurações apareça sobreposta à tela atual.	Button
RF6	Botão: Sair	Sim	Dado que o jogador está no Menu Principal, quando ele clica em "Sair", quero que a aplicação do jogo seja encerrada.	Button
RF7	Tela: Seleção de Fases	Sim	Como jogador, quero uma tela de "Seleção de Fases" para poder visualizar e escolher qualquer uma das fases planejadas para jogar.	Screen
RF8	Lista de Fases Jogáveis	Sim	Como jogador, quero ver uma lista com todas as fases disponíveis para que eu possa selecionar uma. As fases são:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caverna</li><li>• Realeza</li><li>• Vampírico</li><li>• Bruxa</li><li>• Discoteca</li><li>• Quarto</li><li>• Jardim</li><li>• Cyberpunk 8</li></ul>

RF9	Tela: Configurações	Sim	Como jogador, quero uma tela de "Configurações" para poder ajustar as opções de áudio e idioma do jogo.	Screen
RF10	Controle de Volume: Música	Sim	Como jogador, quero poder ajustar o volume da música de fundo de forma independente para personalizar minha experiência auditiva.	Slider
RF11	Controle de Volume: Efeitos Sonoros	Sim	Como jogador, quero poder ajustar o volume dos efeitos sonoros de forma independente para personalizar minha experiência auditiva.	Slider
RF12	Menu Suspenso: Idioma	Sim	Como jogador, quero poder alterar o idioma de todo o texto do jogo para a minha preferência.	Dropdown Menu
RF13	Título da Seção: Jogabilidade Principal	Sim	Como jogador, quero visualizar os títulos das seções para entender a organização das funcionalidades do jogo.	Section Title
RF14	Interface de Seleção de Objetos	Sim	Como jogador, quero uma interface, como um inventário ou lista, de onde eu possa selecionar os objetos de decoração.	UI Panel / Inventory

RF15	Mecânica: Arrastar e Soltar	Sim	Dado que um objeto foi selecionado, quando o jogador o arrasta para uma posição válida no cenário, quero que o objeto possa ser solto e fixado nesse local.	System Interaction
RF16	Sistema de Grid	Sim	Como jogador, quero que o sistema forneça um grid (magnético ou visual) para me ajudar a alinhar os objetos com precisão no cenário.	System Helper
RF17	Botão: Reiniciar a Fase	Sim	Dado que estou em uma fase, quando clico no botão "Reiniciar Fase", quero que todos os objetos posicionados retornem ao inventário para eu poder começar a decorar novamente.	Button
RF18	Título da Seção: Gerenciamento de Progresso	Sim	Como jogador, quero visualizar os títulos das seções para entender a organização das funcionalidades do jogo.	Section Title
RF19	Sistema: Salvamento Automático	Sim	Como jogador, quero que o jogo salve automaticamente a posição dos meus objetos ao sair de uma fase para que meu progresso não seja perdido.	System Process

RF20	Sistema: Carregame nto de Progresso	Sim	Dado que um progresso foi salvo em uma fase, quando eu retorno a ela, quero que o sistema carregue a disposição de objetos salva para que eu possa continuar de onde parei.	System Process
------	--	-----	---	----------------

Requisitos Não-Funcionais (RNF) - Projeto "Dekora"

Versão: 1.1 Data: 28 de setembro de 2025

Este documento descreve os requisitos não-funcionais para o jogo "Dekora". Os requisitos definem as qualidades do sistema e os padrões de experiência que ele deve proporcionar ao jogador.

● Requisitos Não-Funcionais - Projeto "Dekora"

ID	Descrição	Obrigatório	Observação	Tipo
RNF1	Interface Intuitiva e Limpa	Sim	Como jogador, quero uma interface de usuário limpa e de fácil compreensão para que eu possa acessar as funcionalidades principais com o mínimo de cliques.	Usability

RNF2	Controles Responsivos e Precisos	Sim	Como jogador, quero que os controles de arrastar e soltar sejam responsivos e precisos para que a interação com os objetos seja fluida e satisfatória.	Usability
RNF3	Feedback Visual Claro	Sim	Como jogador, quero receber um feedback visual claro para minhas ações, como destacar um objeto ao selecioná-lo, para entender o que está acontecendo no jogo.	Usability
RNF4	Estilo de Arte 3D Consistente	Sim	Como jogador, quero que o jogo mantenha um estilo de arte 3D	<i>low poly</i> consistente em todos os elementos para garantir uma identidade visual coesa e charmosa.
RNF5	Texturas Simples e Otimizadas	Sim	Como jogador, quero que as texturas do jogo sejam simples e otimizadas para contribuir com a estética planejada e garantir um bom desempenho.	Visual Style

RNF6	Paleta de Cores e Iluminação	Sim	Como jogador, quero que a paleta de cores e a iluminação de cada fase sejam bem elaboradas para evocar a atmosfera do tema proposto (ex: tons vibrantes para "Discoteca").	Visual Style
RNF7	Trilha Sonora Calma e Relaxante	Sim	Como jogador, quero uma trilha sonora original e relaxante para que a jogabilidade seja complementada e não gere cansaço em longas sessões.	Audio
RNF8	Música Tema por Fase	Sim	Como jogador, quero que cada fase tenha uma música tema apropriada para sua atmosfera para reforçar a imersão no ambiente.	Audio
RNF9	Efeitos Sonoros Sutis e Agradáveis	Sim	Como jogador, quero que os efeitos sonoros ao interagir com os objetos sejam sutis e satisfatórios para tornar a experiência mais agradável.	Audio

RNF10	Taxa de Quadros (Framerate) Estável	Sim	Como jogador, quero que o jogo mantenha uma taxa de quadros estável e fluida (ex: 60 FPS) em computadores com configurações mínimas para não ter uma experiência com travamentos.	Performanc e
RNF11	Tempos de Carregamento Curtos	Sim	Como jogador, quero que os tempos de carregamento para iniciar o jogo e as fases não excedam 10 segundos para que eu possa começar a jogar rapidamente.	Performanc e
RNF12	Compatibilidade de Sistema	Sim	Como jogador, quero que a versão para PC seja compatível com Windows 10 e versões mais recentes para garantir que o jogo funcione no meu computador.	Compatibilit y

**Declaração de Escopo do Projeto: "Dekora"**

**Versão:** 1.1 **Data:** 28 de setembro de 2025

**1. Justificativa do Projeto**



O projeto "Dekora" visa atender a uma demanda de mercado por jogos eletrônicos que proporcionem uma experiência de relaxamento e criatividade. Ele soluciona o problema da escassez de títulos que permitem ao jogador uma atividade calmante e satisfatória, em oposição aos jogos focados em competição e estresse.

## 2. Objetivo Principal (SMART)

Implantar a primeira versão jogável (MVP) do jogo "Dekora" na plataforma PC, contendo ao menos um nível conceitual até a primeira semana de dezembro de 2025.

## 3. Entregas Principais (Deliverables)

1. Uma versão MVP (Mínimo Produto Viável) do jogo "Dekora", compilada e funcional na plataforma PC. (Entrega prevista para essa matéria de PI2)
2. Um total de 8 fases temáticas, completas com todos os modelos 3D, texturas e lógica de jogo.
3. Sistemas de menu, configurações e salvamento de progresso totalmente implementados.
4. Documentação final do projeto para avaliação acadêmica.

## 4. Funcionalidades DENTRO do Escopo

- **Jogabilidade:**
  - Mecânica de selecionar, arrastar e soltar objetos.
  - Sistema de grid para auxiliar no alinhamento.
  - Funcionalidade para reiniciar o nível.
- **Conteúdo:**
  - 8 fases temáticas únicas: Caverna, Realeza, Vampírico, Bruxa, Discoteca, Quarto, Jardim e Cyberpunk.
- **Sistemas:**
  - Menu Principal, Tela de Seleção de Fases e Tela de Configurações.
  - Opções de configuração para volume (música/SFX) e idioma.
  - Sistema de salvamento e carregamento automático do progresso por fase.
- **Qualidade e Estilo:**
  - Estilo de arte 3D *low poly* consistente.
  - Trilha sonora e efeitos sonoros relaxantes e apropriados para cada tema.
  - Interface de usuário intuitiva e limpa.

## 5. Restrições (Constraints)

- **Prazo:** A entrega final do MVP do projeto deve ocorrer na primeira semana de dezembro de 2025.
- **Orçamento:** O projeto será desenvolvido com um orçamento de R\$ 0,00, utilizando apenas softwares gratuitos ou com licença estudantil.
- **Equipe:** A equipe é fixa e composta por 5 membros.

## 6. Premissas (Assumptions)

- A equipe permanecerá disponível e com o engajamento necessário durante todo o ciclo do projeto.
- As ferramentas de software escolhidas serão suficientes para atender a todos os requisitos do projeto.

- O hardware disponível para a equipe é adequado para o desenvolvimento e teste do jogo.

## **Declaração de Uso de Ferramentas**

A elaboração deste documento contou com o suporte de uma ferramenta de Inteligência Artificial (IA). A IA foi utilizada como uma assistente para a estruturação de seções, brainstorming de ideias e refinamento da redação. Todo o conteúdo foi subsequentemente revisado, editado e validado pelos autores humanos, que assumem total responsabilidade pela sua precisão e versão final.