

Histórico de Versões

Data	Versão	Descrição	Autor	Revisor	Aprovado por
13/01/2025	0.0	Data inicial	João Emmanuel	João Emmanuel	João Emmanuel
25/02/2025	1.0	Data final	João Emmanuel	João Emmanuel	João Emmanuel

Responsável

1. Equipe

Coordenador

Rennan José Maia da Silva

Desenvolvimento

João Emmanuel Carvalho Reis

2. Cliente

Jogadores

Documento de Visão do Projeto

1. Objetivo

O propósito deste documento é coletar, analisar e definir as necessidades de alto-nível e características do projeto de software, focando nas potencialidades requeridas pelos afetados e usuários-alvo, e como estes requisitos serão abordados no projeto de software. A visão do projeto documenta o ambiente geral de processos a ser desenvolvido para o sistema durante o projeto, fornecendo a todos os envolvidos uma descrição compreensível deste e de suas macros funcionalidades. O Documento de Visão de Projeto documenta apenas as necessidades e funcionalidades do sistema que estarão sendo atendidas no projeto de software.

O jogo tem como foco a criação de partidas rápidas e competitivas, permitindo até quatro jogadores por sala, com visão superior e interações como movimentação, tiros, e chat entre jogadores

2. Descrição do Projeto

Duelo é um jogo PvP multiplayer online que será desenvolvido para desktop, onde os jogadores podem criar ou entrar em salas para competir em arenas com visão superior. Cada jogador terá um nickname e poderá interagir com outros via chat.

3. Envolvimento

3.1. Abrangência

O jogo estará disponível para desktop, contendo um sistema com dois tipos de usuário:

Jogadores: Participam das partidas, enviam comandos e interagem no chat.

Administrador do Servidor: Monitora e mantém o servidor multiplayer.

3.2. Papel das partes interessadas

3.2.1. Cliente

Descrição	<ul style="list-style-type: none">• Responsável pelos requisitos funcionais e não funcionais do sistema.• Responsável pelos testes do sistema para homologação do projeto.
Papel no desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none">• Atuar como facilitador e especificador dos requisitos sistêmicos perante a equipe de desenvolvimento.• Garantir que as regras de negócio sejam suportadas pela base legal.• Validar e aprovar os requisitos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Fornecer os parâmetros operacionais do sistema. • Acompanhar o desenvolvimento do sistema. • Decidir sobre a realização de reuniões com os colaboradores. • Participar da homologação das decisões relacionadas aos sistemas. • Participar da Homologação do produto final.
Insumos ao projeto de software	<ul style="list-style-type: none"> • Requisitos Funcionais. • Requisitos Não-Funcionais. • Casos de testes para homologação do sistema. • Consultas diversas para validação do sistema. • Homologação das aplicações.
Representante	Jogadores

3.2.2. Equipe

Descrição	Responsável pela identificação dos requisitos do software e pelo desenvolvimento dos modelos estáticos e dinâmicos do projeto.
Papel no desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e descrever as necessidades do usuário, especificando as funcionalidades do software que irão atendê-las. • Levantar os requisitos funcionais e não funcionais do projeto. • Definir o que irá interagir com o sistema. • Identificar dentro da visão lógica do sistema, a melhor forma de acomodar as necessidades do usuário, e o impacto da solução adotada sobre os requisitos do sistema. • Em suma, responsável pela geração de um produto que atenda aos requisitos que foram identificados junto ao usuário.
Insumos ao projeto de software	<ul style="list-style-type: none"> • Documento de visão e demais documentos de requisitos de software. • Aplicação desenvolvida de acordo com o especificado (artefatos do projeto).
Representante	João Emmanuel

3.3. Papel do Atores

Descrição	Administrador
Papel	Usuário com características de parametrização do sistema.

Insumos ao sistema	Responsável pelo mantimento da aplicação.
Representante	João Emmanuel

Descrição	Jogador
Papel	Perfil de usuário para criação de sala para hospedagem de outros jogadores.
Insumos ao sistema	Cria/apaga sala e joga.
Representante	Jogadores.

4. Necessidades e Funcionalidades

Necessidade 1	Benefício
Sistema de nicknames	Médio
Id Func.	Descrição das funcionalidades/atores envolvidos
F1.1	Inserir nickname
	Usuário
F1.2	Salvar nickname
	Administrador

Necessidade 2	Benefício
Criação e gerenciamento de salas	Crítico
Id Func.	Descrição das funcionalidades/atores envolvidos

F2.1	Criar salas personalizadas com configurações básicas (nome da sala, número máximo de jogadores).
	Usuário
F2.2	Listar salas disponíveis e permitir que jogadores entrem nelas.
	Administrador

Necessidade 3	Benefício
Gameplay e PVP	Crítico
Id Func.	Descrição das funcionalidades/atores envolvidos
F3.1	Sincronizar movimentação e combate em tempo real entre os jogadores.
	Administrador
F3.2	Detectar colisões e calcular impactos de tiros.
	Administrador
F3.3	Garantir baixa latência e fluidez.
	Administrador

Necessidade 4	Benefício
Sistema de chat	Baixo
Id Func.	Descrição das funcionalidades/atores envolvidos

F4.1	Enviar mensagem.
	Usuário
F4.2	Ler mensagem.
	Usuário
F4.4	Disponibilizar chat.
	Administrador

5. Restrições tecnológicas

- O jogo deve ser acessível via internet.
- Máximo de 4 jogadores por sala.
- A arquitetura deve suportar baixa latência para partidas competitivas.

6. Critérios de aceitação do Sistema

- O cliente do jogo deve ser funcional em PC.
- O servidor deve suportar a criação e o gerenciamento de salas simultaneamente.
- O chat deve funcionar em tempo real, sem atrasos perceptíveis.

7. Escopo não incluído no Sistema

- Não serão incluídas funcionalidades de personalização de mapas ou armas.
- Não será suportado mais de 4 jogadores por sala.

8. Premissas e Restrições

Premissas	Restrições
<ul style="list-style-type: none">• O jogo será jogado exclusivamente online.• A conectividade dos jogadores	<ul style="list-style-type: none">• A arquitetura será baseada em um modelo cliente-servidor.• Recursos gráficos serão

será estável durante as partidas.	otimizados para evitar queda de desempenho.
-----------------------------------	---

9. Ligações com outros projetos

Não há ligações com outros projetos.