


Requisitos_RPG

Visão geral:


Este documento descreve os requisitos para o desenvolvimento de um sistema virtual de RPG.

Descrição do Produto:

Ferramenta que auxilia a jogar RPG, ao escolher personagens entre heróis e vilões, girar dados aleatórios e calcular valores de dano causados.

 **Requisitos Funcionais:** Uma lista de todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo as funcionalidades específicas que o sistema deve fornecer:

Requisitos Funcionais	Impactos de Negócios	Prioridade	Descrição detalhada
Botões de dados	Se dois números forem tirados em rápida sucessão, um pode sobrescrever o outro.	1	Roda um número nos dados de 20, 12, 8, 6 e 4 lados.
Escolha de personagens	Se alguma confusão nos status dos personagens acontecer, os números sairão incorretos.	2	Botões para cada herói e vilão, que decidem quem vai girar o dado.

 **Requisitos Não Funcionais:** Uma lista de todos os requisitos não funcionais do sistema, que descrevem as características de desempenho, segurança, usabilidade, entre outros, que o sistema deve atender. Incluindo:

Requisitos de Interface - Descrições de todos os requisitos relacionados às interfaces do sistema, incluindo interfaces com outros sistemas, usuários e hardware.

Requisitos de Qualidade - Critérios e padrões de qualidade que o sistema deve satisfazer.

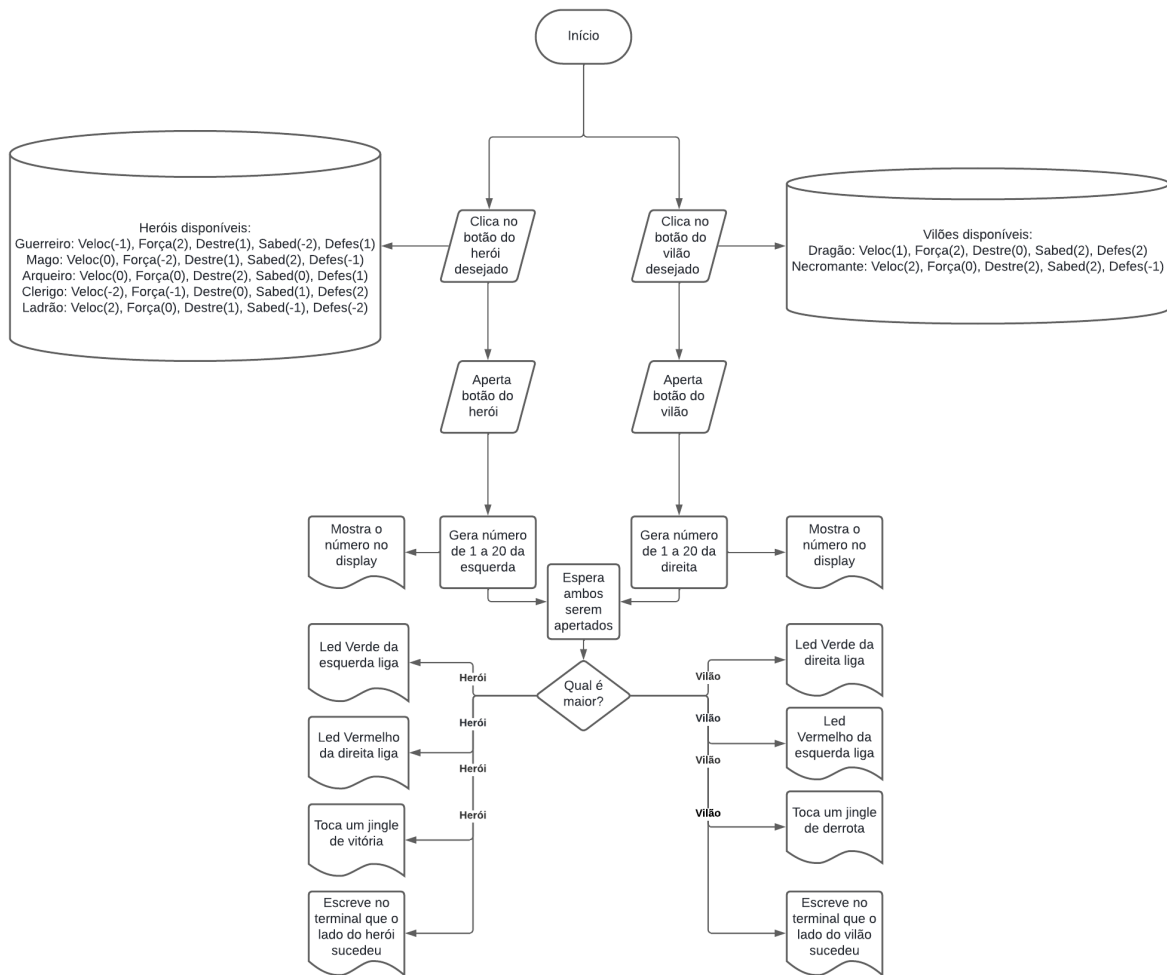
Restrições e Limitações - Fatores que podem restringir ou limitar o desenvolvimento do sistema, como restrições de orçamento, cronograma ou

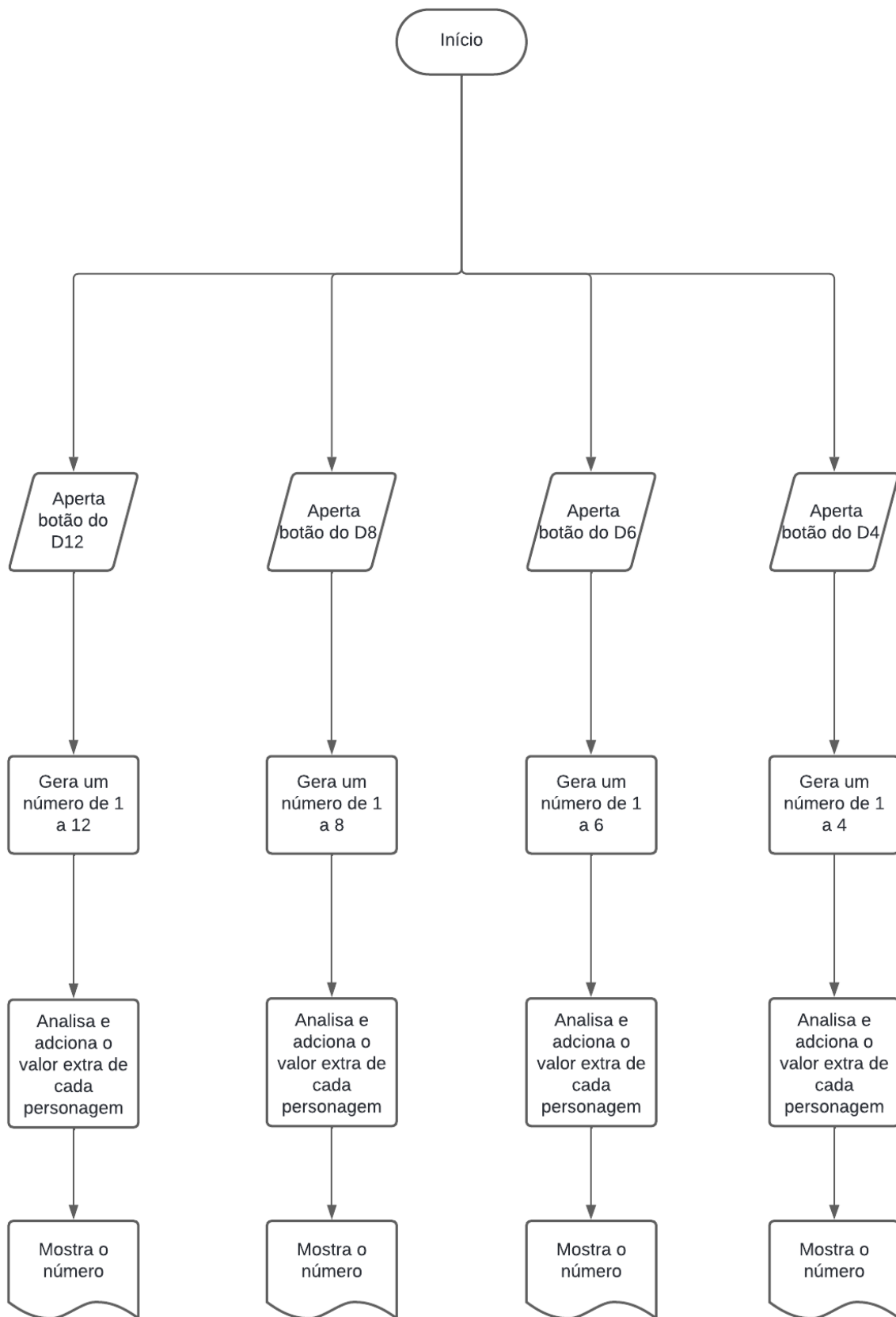
tecnologia.

Requisitos Não-Funcionais	Impactos de Negócios	Prioridade	Descrição detalhada
Sistema de calculo do maior	Se ele sempre calcular, pode causar os outros sistemas a serem executados toda vez que se roda um número.	1	Após rodados os números do herói e do vilão, o sistema compara os dois e acende o LED verde do lado do maior e o vermelho do outro lado.
Display para os valores		1	Todo dado tem um display para mostrar seu resultado.
Melhoria dos status		2	Dependendo do personagem e do dado rodado, adiciona o valor da habilidade no valor do dado.
Música do jogo		2	Toca um som de vitória ou derrota dependendo se o herói ou vilão tirou um número maior.
Mensagens no terminal		2	Mostra uma frase falando quem venceu a comparação no console.

💡 Fluxograma

Representação visual de processos, mostrando a sequência de etapas e decisões. Entidades principais do banco de dados, diagramas conceitual e lógico.





Alunos: João Pedro V., Guilherme G., Ana Clara E., Hyago G.