

CENTRO UNIVERSITÁRIO ALFREDO NASSER
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS
ENGENHARIA DE SOFTWARE

PROJETO The Other Side: Jogo Indie
Desenvolvido por: Luiz Gustavo Vieira Madureira

Projeto de Software elaborado e apresentado como requisito de nota na disciplina do curso de Engenharia de Software do Centro Universitário Alfredo Nasser, sob a orientação do professor Esp. Nicolas Magalhães de Oliveira Sousa.

APARECIDA DE GOIÂNIA 2024

SUMÁRIO

1. DOCUMENTOS DE ESPECIFICAÇÃO

1.1. Dados da Empresa

Nome Fantasia: CapyWorkers

Razão Social: Publisher Laboro Ltda.

CNPJ: 12.345.678/0001-99

Endereço: Av. Universitária, 123, Sala 101, Bairro Universitário, Goiânia, Goiás.

Telefones: (62) 99121-4425

Cliente/Master: Nicolas Magalhães

Cliente/Usuário: Todos os públicos gamer

Descrição da Empresa: CapyWorkers é uma Publisher de jogos composta por um estudante de engenharia de software apaixonado por jogos indies.

Logotipo:



A logo é uma Capivara trabalhadora, tal como o nome da empresa.

1.2. Produto (Software)

O Software(game) terá inicialmente o nome de 'The Other Side' ou 'O lado de lá' em português, e seu objetivo é ser um jogo leve e barato que fique conhecido por muitos, trazendo visibilidade para o seu desenvolvedor e lucrando com apoios voluntários e venda de merchandise.

1.3. Aspectos Técnicos do Software

1.3.1. Linguagem e Ferramentas de Linguagem de Programação utilizada:

Desenvolvimento: Godot.

Diagramação e planejamento: Obsidian

Banco de dados: Steam

Plataforma de distribuição: Steam

1.4. Nossa Missão é desenvolver jogos indies simples e carismáticos, que contem histórias fantásticas e tragam críticas e reflexões ao público. A CapyWorkers tem também como objetivo dar a chance a pequenos desenvolvedores com grandes sonhos o suporte necessário para desenvolverem e publicarem suas criações.

1.5. Requisitos de Qualidade: O game tem como requisitos ser acessível a públicos falantes de diversas línguas que não somente o português, até então é planejo que seja lançado com opções de Português, Inglês e Espanhol. Não somente isso, o jogo também visa ser de fácil acesso financeiro, tendo um baixo valor simbólico.

1.6. Objetivos do Software: O objetivo do jogo é contar uma história fantástica temática no Brasil, que inspire os jogadores e traga visibilidade para aspectos filosóficos, mas sendo divertido.

1.7. Equipe de Desenvolvimento: Luiz Gustavo Vieira Madureira é o único desenvolvedor nesse projeto, sendo responsável por todos o desenvolvimento, deste planejamento, execução e distribuição. Usando o nome fantasia de “Bonnie Byitte” para se referir como Game Developer.



1.8. Metodologia de Desenvolvimento: A metodologia usada no desenvolvimento é Cascata(Waterfall), levando em consideração que o jogo é uma história single player de trajeto único, o jogo será Planejado, Desenvolvido, Revisado e então entregue, com poucas correções de erro no pós-vida do game.

2. DOCUMENTOS DE ESPECIFICAÇÃO

2.1.

3. PROJETO DE INTERFACE

3.1. Identidade Visual:

O jogo tem como inspiração a sua identidade visual jogo pixelado 16 bits, uma atmosfera colorida e vivida, que seja memorável.

3.2. Interface do Menu

4. CASO DE USO

5. DIAGRAMA DE CLASSES

6. DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA