

REQUIREMENTS

Generated
23/04/2018

Documento de Requisitos

CONTENTS

REQ-1 MENU INICIAL	3
REQ-2 TEMÁTICA	3
REQ-3 SALVAR PROGRESSO	3
REQ-4 NOME	3
REQ-5 CARREGAR PROGRESSO.....	3
REQ-6 CONTABILIZAR PONTUAÇÃO.....	3
REQ-7 RANKING	4
REQ-8 PROPÓSITO	4
REQ-9 INCENTIVO	4
REQ-10 PAUSAR	4
REQ-11 VOLTAR AO MENU	4
REQ-12 FECHAR O JOGO	4
REQ-13 NÚMERO DE FASES.....	5
REQ-14 CÓDIGO DAS FASES	5
REQ-15 FASES	5
REQ-16 PUZZLES	5
REQ-17 PONTUAÇÃO	5
REQ-18 ALTERAR NOME.....	6
REQ-19 DELETAR PROGRESSO	6
REQ-20 ALTERAR VOLUME	6
REQ-21 TELA DE CREDITOS.....	6
REQ-22 TIMER	6
REQ-23 FINAIS	6
REQ-24 MÚSICA.....	7
REQ-25 EFEITO SONORO	7
REQ-26 ENGINE	7
REQ-27 SISTEMA OPERACIONAL.....	7
REQ-28 PERIFÉRICO DE ENTRADA.....	7

REQ-29 OBTENÇÃO DO JOGO	7
REQ-30 TELA.....	8
REQ-31 CONEXÃO.....	8
REQ-32 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO.....	8
REQ-33 DESENVOLVIMENTO	8
REQ-34 TEMPO DE RESPOSTA DO JOGO	8
REQ-35 MODO DE JOGAR	8

REQ-1 MENU INICIAL

Functional

Priority 1

O jogo terá um menu inicial com as opções “Jogar”, “Opções” e “Sair”. A opção “Jogar” iniciará o jogo. A opção “Opções” mostrará uma tela com uma barra de deslizar para alterar o volume do jogo, a opção de trocar de nome e a opção de excluir o próprio nome. A opção “Sair” fecha o jogo.

REQ-2 TEMÁTICA

Functional

Priority 1

O jogo deverá permitir que o jogador resolva puzzles e responda perguntas com o tema de Levantamento de Requisitos.

REQ-3 SALVAR PROGRESSO

Functional

Priority 1

O jogo deve permitir ao jogador salvar seu progresso.

REQ-4 NOME

Functional

Priority 1

O jogo deve permitir que o jogador insira seu nome no início de uma nova aventura.

REQ-5 CARREGAR PROGRESSO

Functional

Priority 1

O jogo deve permitir que o jogador carregue seu progresso a partir do nome salvo.

REQ-6 CONTABILIZAR PONTUAÇÃO

Functional

Priority 1

A pontuação do jogo será contabilizada pela quantidade de tempo que o jogador leva para passar pelos puzzles. Essa pontuação também será salva.

REQ-7 RANKING

Functional

Priority 1

O jogo deve gerar um ranking com a colocação de todos os jogadores que terminaram o jogo naquela máquina.

REQ-8 PROPÓSITO

Functional

Priority 1

O jogo tem propósito educativo, porém nunca deve ser deixado de lado que todo jogo deve ser divertido e desafiador.

REQ-9 INCENTIVO

Functional

Priority 1

O jogador deve ser incentivado a procurar respostas para as perguntas que ele não conseguir responder.

REQ-10 PAUSAR

Functional

Priority 1

O jogo deve permitir o jogador a pausar o jogo através de um botão no canto superior esquerdo.

REQ-11 VOLTAR AO MENU

Functional

Priority 1

O jogo no estado de pausa deve permitir o jogador a voltar para o menu inicial.

REQ-12 FECHAR O JOGO

Functional

Priority 1

O jogo no estado de pausa deve permitir o jogador a fechar o jogo.

REQ-13 NÚMERO DE FASES

Functional

Priority 1

O jogo deve ter <número de fases> de fases.

REQ-14 CÓDIGO DAS FASES

Functional

Priority 1

O jogo deve permitir que o jogador acesse cada fase através de códigos (isso estando no menu principal).

REQ-15 FASES

Functional

Priority 1

A requisitolândia é formada por diversas áreas. Cada área é representada por uma fase. Cada fase deve ser composta por um puzzle e um número X de perguntas. O conteúdo de um puzzle ou pergunta é aleatório.

REQ-16 PUZZLES

Functional

Priority 1

Os puzzles devem ser construídos de maneira que eles mantenham sua mecânica, mas que seja possível alternar o conteúdo (com isso alterando sua resposta). Explicando de outra maneira, deve ser implementado apenas o “corpo” do puzzle. Ao ser instanciado o jogo aleatoriamente escolheria um puzzle de um conjunto de dados. O jogo leria esse dado do puzzle salvo e depois o jogo carregaria os dados do puzzle para mostrar ao jogador.

REQ-17 PONTUAÇÃO

Functional

Priority 1

Como a pontuação do jogo é dada pelo progresso de tempo. O tempo só é começado a contar a partir do momento que o jogador começa um “novo jogo”. Ao salvar o jogo um contador de tempo também é salvo. Quando o jogador inicia a aventura a partir de um estado anterior “carregar jogo”, o contador é inicializado a partir do valor salvo. De outra maneira, o contador de tempo é parado sempre que o jogador está em um dos menus, sendo o menu principal ou um menu de “pause game”.

REQ-18 ALTERAR NOME

Functional

Priority 1

O jogo deverá permitir ao jogador alterar seu nome na tela de “Opções” do Menu Inicial.

REQ-19 DELETAR PROGRESSO

Functional

Priority 1

O jogo deverá permitir ao jogador deletar seu progresso deletando seu nome do registro na tela “Opções” do Menu Inicial.

REQ-20 ALTERAR VOLUME

Functional

Priority 1

O jogo deverá permitir ao jogador, alterar o volume do jogo por meio de uma barra de deslizamento, tanto na tela “Opções” do Menu Inicial quanto na tela de pause.

REQ-21 TELA DE CREDITOS

Functional

Priority 1

O jogo exibirá, após ser concluído, uma tela de créditos.

REQ-22 TIMER

Functional

Priority 1

O jogo exibirá um timer indicando quanto tempo falta para completar cada quebra cabeça e pergunta, em um máximo de 5 minutos. Se o jogador esgotar esse tempo o jogo continua, mas isso indica que ele conseguiu a menor quantidade de pontos possíveis naquela fase.

REQ-23 FINAIS

Functional

Priority 1

O jogo deve apresentar um final “ruim” ou insatisfatório se o jogador não conseguir um mínimo de pontos. Apresentando um final bom se o jogador conseguiu boa pontuação.

REQ-24 MÚSICA

Functional**Priority 1**

O jogo deve tocar uma música durante todo o jogo.

REQ-25 EFEITO SONORO

Functional**Priority 1**

O jogo deve emitir um som sempre que um botão for apertado.

REQ-26 ENGINE

Non-functional**Priority 1**

O jogo será desenvolvido na engine Unity 3D.

REQ-27 SISTEMA OPERACIONAL

Non-functional**Priority 1**

O jogo será desenvolvido para o sistema operacional Windows.

REQ-28 PERIFÉRICO DE ENTRADA

Non-functional**Priority 1**

O jogo utilizará apenas o mouse para ser jogado.

REQ-29 OBTENÇÃO DO JOGO

Non-functional**Priority 1**

O jogo deverá ser baixado pelo usuário.

REQ-30 TELA

Non-functional**Priority 1**

O jogo irá funcionar em tela cheia.

REQ-31 CONEXÃO

Non-functional**Priority 1**

O jogo deverá ser offline.

REQ-32 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Non-functional**Priority 1**

O jogo deverá ser desenvolvido na linguagem C#.

REQ-33 DESENVOLVIMENTO

Non-functional**Priority 1**

O jogo deve ser totalmente aderente aos principais conceitos de Orientação a Objeto.

REQ-34 TEMPO DE RESPOSTA DO JOGO

Non-functional**Priority 1**

O tempo de resposta do jogo não deve ultrapassar 60 segundos.

REQ-35 MODO DE JOGAR

Non-functional**Priority 1**

O jogo deve ser intuitivo.

DIAGRAMA DE CLASSES

