

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

FACULDADE: Faculdade de Ciências Exatas e de Tecnologia			
CURSO: Bacharelado em Ciência da Computação			
ANO: 2025	PERÍODO: 3º e 4º	REGIME: Semestral	C/H: 80h
COMPONENTE(S) CURRICULAR(ES): Programação Orientada a Objetos			
PROFESSOR(ES): Diógenes Cogo Furlan			

ESTUDO DIRIGIDO – 1º E 2º BIMESTRES

RPG – Role-Playing Game

Um jogo de **RPG (Role-Playing Game)** é um tipo de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens em um mundo fictício, tomando decisões e influenciando a história com suas ações. Esses jogos podem ser jogados de diversas formas, como:

- **RPG de mesa:** Os jogadores se reúnem (presencialmente ou online) e narram suas ações, geralmente guiados por um mestre (ou narrador), que descreve o mundo e os desafios. Exemplos: *Dungeons & Dragons (D&D)*, *Call of Cthulhu*, *Vampiro: A Máscara*.
- **RPG digital:** Jogos eletrônicos que seguem a estrutura de RPG, permitindo que os jogadores desenvolvam seus personagens, façam escolhas e interajam com o mundo virtual. Exemplos: *The Witcher*, *Final Fantasy*, *Dark Souls*.

Geralmente, um RPG envolve características como:

- **Criação de Personagens** – Escolha de classe, habilidades, atributos.
- **História Interativa** – Os jogadores moldam a narrativa com suas decisões.
- **Sistemas de Regras** – Dados, fichas de personagem, pontos de experiência.
- **Exploração e Combate** – Os personagens enfrentam desafios e evoluem.

Tarefas 1º Bimestre

1. Escolher um jogo a ser simulado (*Dungeons & Dragons*, *Genshin Impact*, *Wuthering Waves*, *Zelda Breath of the Wild*, *Final Fantasy*, *Minecraft*, etc). Explicar o funcionamento do jogo escolhido.

2. Montar as classes do sistema (jogadores, NPCs, armas, artefatos, itens, cidades, ...) Este item pode variar de grupo para grupo. Fazer pelo menos 5 classes.
3. Fazer um Diagrama de Classes em UML.
4. Preencher as classes com dados reais do seu jogo. Pode usar Banco de Dados para armazenamento das informações.

Tarefas 2º Bimestre

1. Criar os métodos das classes
2. Criar uma interface para o jogo (HTML, Janela gráfica, etc)
3. Permitir inclusão, consulta, alteração e exclusão de informações.
4. Criar uma jogabilidade (no estilo de RPG de mesa)

Cronograma / Entrega

Entrega 1º bimestre: 05/maio

Entrega 2º bimestre: 30/junho

- Individual ou em dupla
- Colocar nome completo dos integrantes dentro dos arquivos (usando comentário).
- Fazer UPLOAD na tarefa do TEAMS.

Avaliação

1º Bimestre	Peso
Descrição do Jogo	25
Programação dos atributos e protótipo dos métodos	25
Diagrama UML	25
Banco de Dados	25
Total	100

2º Bimestre	Peso
Programação métodos	25
Lógica Jogo	25
Interface gráfica	25
CRUD via seu projeto	25
Total	100