



# The Catacombs

Victor Hugo Fumagalli de Moraes e Henrique Bufflebem  
Rodrigues  
21

Projeto Integrador: Linguagem de Programação 1 e  
Banco de Dados 1

Sapucaia do Sul/RS, Setembro de 2023

# RESUMO

“The Catacombs” é um jogo de aventura RPG roguelike baseado em turnos, que implementa paradigmas de Orientação a Objetos, tal como um banco de dados para armazenar as diversas informações do jogo. Possui o objetivo de criar uma campanha envolvente, possibilitando combate com monstros e o recebimento de melhorias enquanto progredem, utilizando Java e MySQL.

O jogo é constituído por um andar de três salas, cada qual com uma dificuldade de encontros exponencial. Os jogadores são capazes de criar um grupo de até três personagens, que serão os corajosos aventureiros a se aprofundarem nas catacumbas do Rei Lich. No caminho, eles transitam entre as diversas salas criadas pelo Lich, como forma de desafio apenas para os dignos, enfrentando as suas criações.

# REQUISITOS FUNCIONAIS

**RF 1:** Permitir uma criação de personagem.

**RF 2:** Permitir a escolha dentre três classes principais.

**RF 3:** Permitir exclusão de personagem.

**RF 4:** Permitir criação de equipe.

**RF 5:** Permitir aumento de nível de personagem.

**RF 6:** Permitir criação automática de personagens.

**RF 7:** Permitir a inicialização de uma campanha.

**RF 8:** Permitir personagens a transitarem entre cada sala.

**RF 9:** Permitir combate entre monstros e personagens.

**RF 10:** Permitir que cada personagem ou inimigo faça uma ação em cada um de seus turnos.

**RF 11:** Permitir o uso de habilidades pré-selecionadas por classe ou item.

**RF 12:** Permitir a coleta de recompensas na forma de habilidades, itens ou experiência.