

Por: Pedro Henrique Rocha Dourado – 231011945

Jogo: Orion Trail

The Orion Trail

The Orion Trail é um jogo de sobrevivência espacial com elementos de RPG linear. Nele, os jogadores assumem o papel de comandantes em uma jornada desafiadora em direção à constelação de Orion. O objetivo é administrar recursos limitados e sobreviver o máximo possível até o final do jogo.

Recursos Iniciais: Cada jogador começa o jogo com quatro tripulantes, 80 unidades de comida, 60 unidades de combustível e um conjunto limitado de peças de reposição para suas naves, incluindo peças do motor, painéis de casco e eletrônicos. Esses recursos iniciais são essenciais para a jornada e determinam a capacidade de cada jogador de enfrentar os desafios que encontrarão no caminho.

Consumo de Recursos: A sobrevivência em The Orion Trail depende do gerenciamento eficiente de recursos. Os jogadores devem estar cientes de que o número de tripulantes e a duração de sua jornada afetam o consumo de comida e combustível. Cada tripulante consome 2 unidades de comida por dia, e uma etapa normal da jornada consome 5 unidades de combustível.

Eventos Aleatórios: Durante a jornada, os jogadores encontrarão eventos aleatórios que podem afetar significativamente seus recursos e tripulação. Isso inclui encontros com saqueadores que podem roubar quantidades aleatórias de comida e combustível, bem como colisões que podem resultar na perda de recursos. Além disso, certos eventos podem exigir o uso de peças de reposição ou até mesmo causar a perda de tripulantes. Os jogadores terão que fazer escolhas arriscadas, como optar por ações de alto risco que consomem mais comida e combustível ou escolher opções mais seguras que preservam seus recursos.

Sobrevivência: A jogabilidade gira em torno da sobrevivência, e é importante que os jogadores estejam cientes de que é

improvável que todos sobrevivam até o final da jornada. A falta de comida é uma ameaça constante, a menos que os jogadores tenham sorte com um buraco negro. Os jogadores devem manter suas expectativas realistas e esperar que alguns de seus tripulantes não sobrevivam à viagem.

O principal objetivo é chegar à constelação de Orion, mas isso é uma tarefa árdua e desafiadora, e a sorte desempenha um papel significativo na jornada. The Orion Trail é um jogo de estratégia e gerenciamento de recursos onde os jogadores devem tomar decisões cruciais para equilibrar suas necessidades e enfrentar os desafios imprevisíveis do espaço profundo.

Substantivos	Atribuição	Status
Universo	Classe	ok
Jogador	Classe	ok
Partida	Classe	ok
Menu	Verbalizado (View)	ok
imagens	Imagem	N/A
Runs(Vezes jogadas)	Atributo de Jogador	ok
Vitórias	Atributo de jogador	ok
Derrotas	Atributo de jogador	ok
Recursos	Classe	ok
peessoas	Atributo de Recursos	ok
Combustível	Atributo de Recursos	ok
Comida	Atributo de Recurso	ok
eventos	Classe	ok
Banco de Dados	Classe	ok
Turno	Verbalizado(View)	ok
Visualizador	Classe	ok

Verbos	Atribuição	Status
Apresentação do Universo (Mostra Jogador, Partida, Menu)	Membro	ok
Criar/Excluir Jogador	Membro	ok
Começar/Encerrar Partida	Membro	ok
Reagir a Eventos	Membro	ok
Salvar Jogo	Membro	ok
Comprar/Vender Recursos	Membro	ok
Matar Tripulantes	Membro	ok
Consertar Nave	Membro	ok

Detalhamento de Requisitos e Identificação de Classes:

Requisitos:

- R1 O sistema deve ser capaz de representar o "Universo".
- R2 O sistema deve ser capaz de representar um "Jogador".
- R3 O sistema deve ser capaz de representar uma "Partida".
- R4 O sistema deve ser capaz de representar um "Menu" (View).
- R5 O sistema deve ser capaz de lidar com "imagens".
- R6 O sistema deve ser capaz de rastrear as "Runs" (vezes jogadas) como um atributo de um "Jogador".

R7 O sistema deve ser capaz de rastrear as "Vitórias" como um atributo de um "Jogador".

R8 O sistema deve ser capaz de rastrear as "Derrotas" como um atributo de um "Jogador".

R9 O sistema deve ser capaz de representar "Recursos".

R10 O sistema deve ser capaz de rastrear "pessoas" como um atributo de "Recursos".

R11 O sistema deve ser capaz de rastrear "Combustível" como um atributo de "Recursos".

R12 O sistema deve ser capaz de rastrear "Comida" como um atributo de "Recursos".

R13 O sistema deve ser capaz de representar "eventos".

R14 O sistema deve ser capaz de representar um "Banco de Dados".

R15 O sistema deve ser capaz de representar um "Turno" (View).

R16 O sistema deve ser capaz de representar um "Visualizador".

R17 O sistema deve ser capaz de apresentar o "Universo" (Jogador, Partida, Menu).

R18 O sistema deve ser capaz de criar/excluir um "Jogador".

R19 O sistema deve ser capaz de começar/encerrar uma "Partida".

R20 O sistema deve ser capaz de reagir a "Eventos".

R21 O sistema deve ser capaz de salvar o jogo.

R22 O sistema deve ser capaz de comprar/vender "Recursos".

R23 O sistema deve ser capaz de matar tripulantes.

R24 O sistema deve ser capaz de consertar uma nave.

Identificação de Classes:

Classe "Universo"

Classe "Jogador"

Classe "Partida"

Classe "Menu" (View)

Classe "imagens" (dependendo dos requisitos específicos)

Classe "Recursos"

Classe "eventos"

Classe "Banco de Dados"

Classe "Turno" (View)

Classe "Visualizador"

Atributos das classes:

Classe "Jogador":

Atributo "Runs" (Vezez jogadas)

Atributo "Vitórias"

Atributo "Derrotas"

Classe "Recursos":

Atributo "pessoas"

Atributo "Combustível"

Atributo "Comida"

Diagrama de Classes:

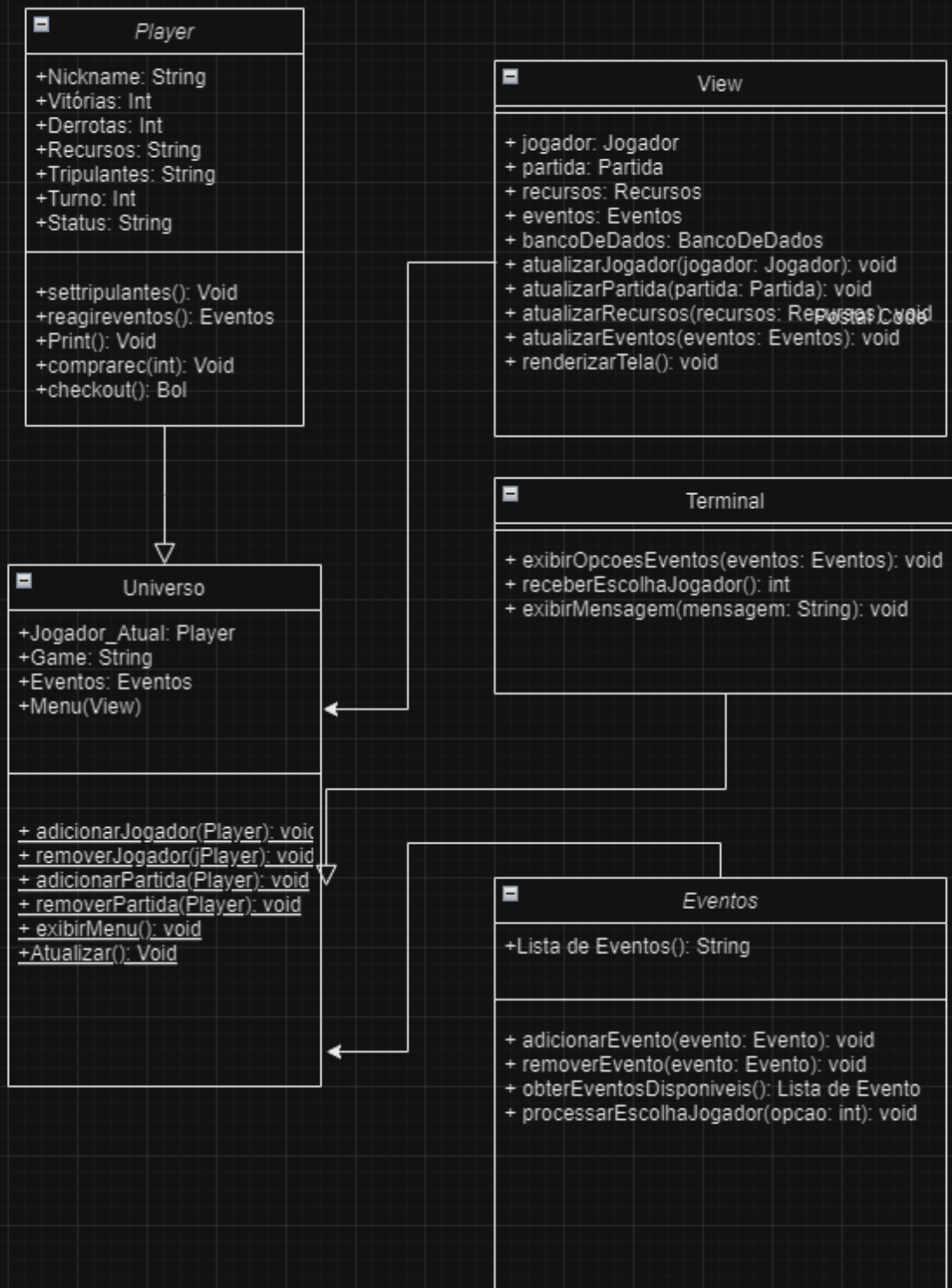


Tabela de Construtores:

Classe	Construtores
Universo	Universo()
Jogador	Jogador(nickname: str, runs: int, vitorias: int, derrotas: int)
Partida	Partida()
Menu(View)	Menu()
Imagens	N/A
Recursos	Recursos(pessoas: int, combustivel: int, comida: int)
Eventos	Eventos()
Banco de Dados	Bancodedados()
Turno(view)	Turno()
Visualizador	Visualizador()

Tabela de Caso de Uso:

