.oeainz ne101se Rafael Messias Rafael Lian Joa.a Luiz

**Sumario**

1. **Conceito do projeto**
2. **Requisitos do projeto**
3. **Planejamento do projeto**
4. **Analise de riscos**

# CONCEITO DO PROJETO

## *Ideia do projeto:*

Produzir um jogo virtual do genero de plataforma 2D que aborde a poluic;ao da agua e suas consequencias de modo divertido e com o objetivo final de conscientizar os jogadores com as ac;oes dent ro jogo, a progressao do jogo ira ocorrer por meio de fases, conforme o jogador for avanc;ando, mais degradado ficara o cenario devido a poluic;ao da agua, o personagem seguira em uma jornada para chegar a origem da poluic;ao da agua enquanto ele observa a degradac;ao triste de sua terra natal.

*Plataforma:* Computadores.

*Data de lanc;amento:* 01/11/2022

## *Personagem Principal 01:*

Nome: Undefined Idade: Undefined Genera: Masculino Profissao:Pescador Hist6ria: Undefined Habilidade: Hook

## *Personagem Principal 02:*

Nome: Undefined Idade: Undefined Genero: Feminino

* Profissao: Ativist a em prol do meio-ambiente. Hist6ria: Undefined

Habilidade: Dash

# REQUISITOS DO JOGO

## *Requisitos Tecnicos:*

Notebook e mouse.

Unity - Engine de desenvolvimento. Krita - Ferramenta grafica.

VSCode - IDE de programa<;ao. C# - Linguagem de programa<;ao.

Game Art 2D - Adquiri r assets gratuitos.

## *Requisitos Funcionais:*

Movimenta<;ao - 0 personagem deve mover-se no eixo X e no eixo Y.

Fases - 0 jogo deve ter uma transi<;ao de fases para progressao do jogo.

Salvamento - 0 jogo deve ter um sistema de salvamento ao passar de fase.

Inteligencia artificial - 0 jogo deve contar com inimigos com inteligencia artificial simples.

Colisao e fisica - 0 jogo deve ter um sistema de colisao e fisica aplicada de form a funcional.

* Codifica<;ao - Os scripts do jogo para fazer o personagem funcionar com os comandos do teclado.

Sprit es - Os sprites dos person agens para o anexo dos script s.

## *Requisitos Nao Funcionais:*

Ambienta <;a o - Ambi enta <;a o melanc6lica que ira migrar para algo ca6tico . Cores - Cores que seja m agradav eis e segura s aos olhos do usuario final.

Codifica<;ao organizada - 0 c6digo deve ser organizado e comentado para que a pessoa se oriente melhor pelo sistema.

Interface - A interfac e deve se intuitiva e o mais **"Clean"** possivel para facilitar o uso do mesmo.

# PLANEJAMENTO DO PROJET

*Fun<;o es:*

Programac;ao - Joao Gabriele Joao Luiz. Design - Joao Luiz e Beatriz Heloise.

Engenheiro de Software - Rafael Lian e Joao Gabriel. Sonoplasta - Rafa el Messias e Beatr iz Heloise.

Roteirista - Rafael Messias e Beatr iz Heloise.

*Ferramentas:*

Design Think.

SCRUM.

*Dinamica de servi<;o:*

Product Backlog - 0 que precisa ser feito ate o final do sistema. Sprint Backlog - Requisitos pegos do PB para a sprint

Sprint - Produzir o que for selecionado na SB em um determinado periodo de tempo.

Verificando- Teste do que foi produzido.

Completo - 0 que ja foi conceituado, produzido e testado.

*Dinamica de produc;ao diaria:*

Daily Meet.

Produc;ao baseado na Sprint Backlog.

Relat6rio de servic;o e documentac;ao no fim do dia.

,

# ANALISE DE RISCOS

*Riscos em potencial:*

Membro ausente ou abandono de projeto. Planejamento falho e tempo mau utilizado. Maquinas apresentando problemas tecnicos. Rede de internet indisponivel ou inconsta nte.

Softwares que nao atendem a demanda do servic;o.



***\ ,Ufl,lrU-lftt'UlUU::i t'/11, JJUlt'fl,Cl,ll,I,.***

Adiantar servic;o e ter uma frente de produc;ao caso ausencia ou abandono do projeto.

Planejamento meticuloso com base nas habilidades da equipe. Aprimoramento de hardware.

Uma rede de internet mais constante para os alunos do tecnico . Licenc;a para instalac;ao de softwares sofisticados.

Feito com o Microsoft Sway

Crie e compartilhe apresenta 6es, hist6 ria s pessoais, relat 6r ios int erati vos e muito mais.

lntroduc;ao