



Universidade Federal de Minas Gerais

Turma: Ciência da Computação **Prof.:** Douglas

Nome: Leonardo Bhering Damasceno
Rubia Alice Moreira de Souza
Vinícius Leite Censi Faria
Vitor Kennedy J. de Souza

SGDD

Belo Horizonte
2022

Simple Game Design Document (SGDD)

O jogador abre a **tela inicial** (som de fundo na tela inicial). Nela, haverá as opções, **Jogar**, **Sair**, **Placar**.

Ao iniciar um jogo, o sistema carrega a **tela de jogo** na **etapa de posicionamento** (som de fundo durante o jogo). Iniciando pelo jogador 1, ele escolhe em quais posições irá colocar os seus **navios**. Após isso, **eles serão ocultos** e será a vez do Jogador 2 posicionar os seus navios.

Depois de posicionar suas **tropas**, o Jogador 1 irá iniciar **escolhendo uma posição no tabuleiro** do Jogador 2 para **atirar**. Após atirar (som de tiro), o quadrado atingido tem o seu **conteúdo revelado** e **marcado** até o fim da partida. Então, **será a vez** do Jogador 2 fazer o mesmo contra o Jogador 1.

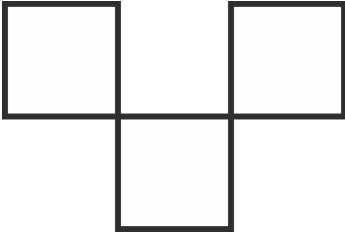
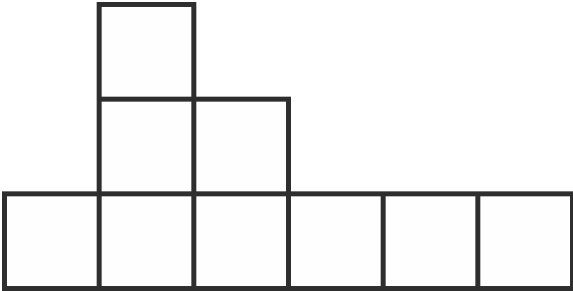

Ao **derrubar um navio** (som de navio afundado), a **pontuação de navios abatidos e restantes do jogador alvo é atualizada**.



Caso o usuário queira rever a posição de suas tropas, ele pode clicar no **botão de revelar** durante o seu turno a fim de **mostrar as unidades posicionadas**. Elas **serão ocultas novamente ao passar o turno ou clicar novamente no botão**.

Ao destruir todos os navios de um jogador, o **vencedor será exibido na tela de vitória** (som de vitória) e o **placar será atualizado** e as **estatísticas da partida serão registradas**.

Telas: <ul style="list-style-type: none"> • Tela inicial • Tela placar • Tela de seleção da quantidade de jogadores • Tela de vitória e estatísticas 	Programação: <ul style="list-style-type: none"> • Permitir sair pelo menu • Troca de turnos entre jogadores • Posicionar unidades • Exibir e ocultar unidades • Atacar posição no tabuleiro • Revelar uma posição específica • Atualizar pontuação de navios afundados e restantes • Botão de revelar unidades • Gravar arquivo com estatísticas do vencedor
Assets: <ul style="list-style-type: none"> • Imagem para unidades • Imagem para tiro disparado • Imagem para unidades destruídas • Imagem para posição revelada 	Sons: <ul style="list-style-type: none"> • Música Fundo: Tela inicial • Música Fundo: Durante o jogo • Efeito Sonoro: Som de tiro disparado • Efeito Sonoro: Som de navio afundado • Efeito Sonoro: Música de vitória

Tipos de Unidades:

Hidro-Aviões	
Porta-Aviões	
Submarino	

<p>Encouraçados</p>	
<p>Cruzadores</p>	
<p>Navio de Ataque</p>	