



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Santa Helena



CURSO SUPERIOR DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ALUNO

José Carlos Seben de Souza Leite

Caio Macedo Lima da Cruz

Gabriel Augusto Dupim

PLANO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Um jogo feito utilizando as ferramentas disponibilizadas pelo Java feito em formato 2D com estilo de câmera Top-down.

ORIENTAÇÃO:

Giuvane Conti

SANTA HELENA – PR

2024

1 IDENTIFICAÇÃO

1.1 TÍTULO DO PROJETO

Operation Phantom Death Machine

1.2 PARTICIPANTES

1.2.1 Professor Orientador

Giuvane Conti

1.2.2 Desenvolvedor

José Carlos Seben de Souza Leite

Caio Macedo Lima da Cruz

Gabriel Augusto Dupim

2 POSICIONAMENTO

Um jogo focado no entretenimento do player sendo no estilo ação, exploração com elementos stealth onde o jogador terá de cumprir algumas missões em três mapas diferentes não tendo uma maneira correta de as cumprir e sim fazendo do seu próprio estilo de jogo dependendo do personagem selecionado, contando também com um score point onde vai contabilizar o tempo que o player acumulou a terminar cada fase e os armazenando em um banco de dados para que o player consiga acessar as informações das suas últimas runs e ver em qual e com qual personagem ele fez mais pontos.

2.1 DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

Um jogo focado no entretenimento do player para passar seu tempo e distrair-se dos problemas da vida e seu decorrer cotidiano.

3 Descrição dos Envolvidos e dos Usuários

3.1 Resumo dos Envolvidos

Nome	Função	Responsabilidades
Caio Macedo	Programador e analista	Desenvolvedor e analista do sistema.
Gabriel Dupim	Programador e design	Desenvolvedor do sistema e design.
José Seben	Programador e roteirista	Desenvolvedor do sistema e roteirista.

3.2 Resumo dos Usuários

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvido
Bruninho	Interessado no jogo.	Estar jogando a campanha e achando possíveis bugs.	Caio Macedo
Gustavo	Interessado em jogos indie.	Fazer o teste de itens.	Caio Macedo
Oscar	Interessado no cenário de games brasileiro	Teste geral do jogo.	Caio Macedo

3.3 Ambiente do Usuário

O ambiente apropriado para o usuário estar jogando é seu ambiente de descanso onde se sente mais confortável para estar jogando e passando seu tempo de lazer, sem necessidade de conexão com a internet ou coisa do tipo, apenas tendo seu computador em mãos poderá disfrutar da experiência do jogo. Desenvolvido exclusivamente para rodar em Windows.

Mecânicas de gameplay:

- Escolha de personagem.
- Combate furtivo ou não.
- Itens utilizáveis durante o jogo
- Sistema de NPCs interativos.
- Sistema de inimigos.

4 Visão Geral do Produto

Um jogo de base stealth (ou não) onde você terá uma lista de missões que terá de fazer para cumprir um objetivo, o jogo será em modelo 2D com modelo de câmera top-down, se passará em 3 mapas diferentes em cada mapa constando com missões diferentes e um marcador de tempo, para ter um sistema de ranking. Vão ter 3 personagens principais em que o usuário poderá escolher qual prefere usar cada um contando com status diferentes para diferentes estilos de gameplay permitindo que o usuário siga seu estilo de jogo e seja livre para decidir como vai cumprir as missões dadas.

4.1 Levantamento de requisitos

4.1.1- Requisitos Funcionais:

- **Escolha de Personagens:** O sistema permitirá ao usuário escolher entre três personagens com status diferentes que o levarão a diferentes métodos de gameplay.
- **Sistema de Ranking:** O jogo deverá salvar e armazenar em um banco de dados o tempo levado para completar cada mapa.
- **Jogabilidade fluida:** O jogador poderá escolher seu estilo de jogo que mais o agrada para estar fazendo as missões e completando as fases.
- **Mapas Diversificados:** O jogo contará com 3 mapas que serão liberados para o player conforme ele for avançando na história.
- **Trilha Sonora:** O jogo contará com uma trilha sonora que vai mudar de acordo com a missão que estiver fazendo.
- **Sistema de Detecção de inimigos:** Os inimigos deverão reagir às ações do jogador.

4.1.2- Requisito Não Funcional.

- **Compatibilidade:** O jogo terá de ter compatibilidade para Windows.
- **Segurança de Dados:** Os dados salvos do jogador ficarão armazenados em um banco de dados.
- **Estilo Visual:** O estilo visual do jogo deve seguir um design coerente com a história e o local que está se passando.
- **Áudio imersivo:** O jogo deverá contar com uma trilha sonora que deverá aumentar a imersão do jogador.
- **Desempenho:** O jogo deverá manter um desempenho fluido para melhorar a experiência do usuário.

4.2 Casos de Uso

- **Selecionar Personagem.**

Descrição: No início do jogo o jogador deverá escolher um personagem para estar seguindo a campanha.

Ator Principal: Jogador.

- **Consultar Ranking.**

Descrição: O jogador terá acesso a uma tela de ranking no menu onde poderá consultar suas pontuações.

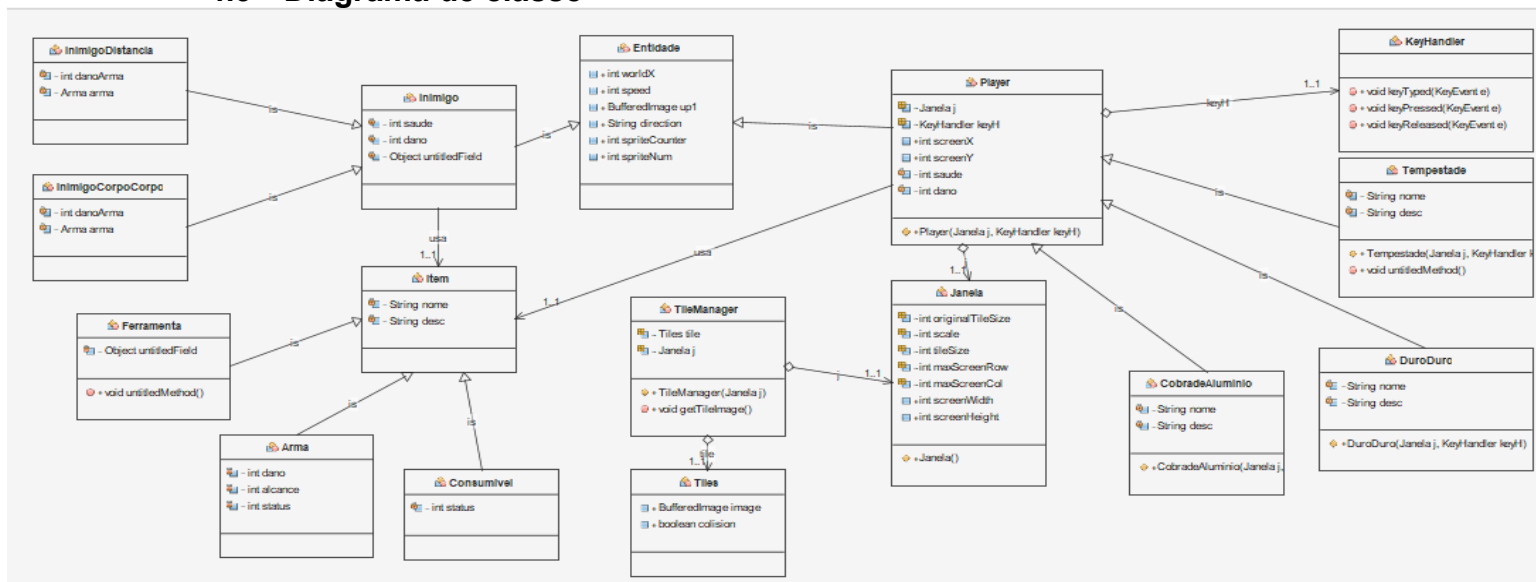
Ator Principal: Jogador.

- **Seleção de Mapa.**

Descrição: Pelo menu o jogador poderá estar selecionando em que mapa gostaria de jogar (apenas estará liberado os mapas já desbloqueados)

Ator Principal: Jogador.

4.3 Diagrama de classe



<https://github.com/maiocacedo/Operation-Phantom>

Cronograma

Atividades Desenvolvidas	Dez	Jan	Fev
Criação do roteiro, personagens etc...	x		
Plano de Desenvolvimento	x		
Criação das Sprites	x		
Desenvolvimento do Diagrama de classes	x		
Desenvolvimento das funções		x	
Começo da fase de testes		x	
Implementações necessárias			x
Entrega do projeto pronto			x

Protótipos de Tela e Interface: