|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROJETO** | DevElha | | | | **N°** | 1° | **PRIORIDADE (1-5)** | 5 |
| **ASSUNTO** | Experimentos de matrizes e jogo da velha. | | | | | | | | |
| **TIPO** | **NOVO** | | **MANUTENÇÃO** | | | | | | |
|  | Protótipo Conceito Design  Produto |  | Preventiva Adaptativa Corretiva Perfeito | **DOCUMENTO ANTERIOR** | | | | |
|  |  |  | | | | |
|  |  |
| **X** |  |
| **PATROCINIO** | SENAI FATESG | | | | **SOLICITADO EM** | | | | |
| **EQUIPE** | Julio Yushi Kawahata | | | | 01/06/2022 | | | | |
| Matheus Rodrigues | | | | **COMEÇAR** | | **FINALIZAÇÃO** | | |
| Pedro Augusto dos Santos Andrade | | | | 01/06/2022 | | 19/06/2022 | | |
| Sérgio Soares da Silva Júnior | | | |
| **STAKEHOLDERS** | | | | | | | | | |
| José Luiz de Freitas Júnior | | | | | | | | | |
| Luiz Mário Lustosa Pascoal | | | | | | | | | |
| André Luiz Esperidião | | | | | | | | | |
| Plínio Marques Mendes Carneiro | | | | | | | | | |
| Ujeverson Tavares Sampaio | | | | | | | | | |
| Delúbia Santclair Matias | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DECLARAÇÃO DE OPORTUNIDADE/PROBLEMA** | | | | | |
| * Resolução de problemas acadêmicos. | | | | | |
| **OBJETIVO** | * Construir uma solução criativa. | | | |
| **ÂMBITO** | | | | | |
| **No escopo** | | **Fora de alcance** | **Mais** | | |
| * Disponibilidade em desktop. * Cálculos matemáticos envolvendo matriz. * Jogo da velha funcional * Jogador1 vs Jogador2 | | * Multiplayer online. * Suporte mobile e web. | * Melhora Gráfica * VS I.A | | |
| **ATENÇÃO ESPECIAL** | | | | | |
| **Suposições** | | **Restrições** | **Riscos** | | |
| * Aprendizagem matemática em matriz | | * Necessidade de um computador com sistema operacional Windows (7+). | * Incompatibilidade com o Sistema |

|  |
| --- |
| CASOS DE NEGOCIO |
| * Iniciando o programa é apresentado o jogo da velha, com um layout de 3x3. * O vencedor ganha cinco pontos, perdedor ganha zero e o empate ambos recebem dois pontos. * Possuindo respectivamente o jogador1(sendo representado como “X”) e o jogador2 (sendo representado como “O”). * Finalizando as cinco partidas, será apresentado uma tabela com os resultados. * Sendo assim o usuário poderá selecionar qual matriz ele deseja visualizar (Matriz A, Matriz B, Matriz C, Matriz D, Matriz E, Matriz F, Matriz B1, Matriz O1 e Matriz H1). |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DECLARAÇÃO** | **DADOS** | **CHK** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |