

# Plano de Entregas - TaRPG

Alef de Souza Barbosa Santos

14/05/2019

## **21/05** Criação funcional de personagens:

- (a) Funcional: Um personagem funcional possui: nome, raça, classe, nível (exp), atributos/modificadores, perícias, *savings*, *Hit points* (HP), *strings* da ficha (proficiências, idiomas etc.), lista de magias, background (com correlações);
- (b) Foco no *back-end*.

## **28/05** (a) Criação completa de personagens:

- i. Completa: gerenciamento das habilidades (*skills*) e talentos (*feats*) (com correlações) e gerenciamento do inventário;
- ii. Finalização do *back-end* e *front-end* estável;
- (b) Criação de campanha funcional: a versão do mestre deve conseguir gerenciar as fichas dos jogadores (leitura e escrita). Também deve haver um diagrama de eventos, mas isto é opcional. Um *diagrama de eventos* é uma página em branco editável (onde se pode escrever, adicionar tópicos, notas etc.) para facilitar a organização e desenvolvimento cronológicos da campanha;

## **04/06** Gerenciamento de cena com foco em combate: devem ser possíveis as seguintes ações na aplicação:

- (a) Desenhar o *grid* e posicionar os combatentes/itens do cenário;
- (b) Gerenciar as ações de combate (*combat actions*) (vide *Player's Handbook*);

## **11/06** Gerenciamento de cena genérica: devem ser possíveis as seguintes ações na aplicação: desenhar o *grid* e posicionar as entidades (vide diagrama de classes para *entidade*);

## **18/06** Entrega final: a comunicação entre as versões do mestre e dos jogadores deverá ser em tempo real. Possibilidades:

- (a) LAN;
- (b) Internet.