# Projeto Pesquisa Inovação, Tema algo que eu goste: Rainbow Six Siege

**30 de novembro de 2022**

**Thiago Gomes Serafim**

# Contexto do Jogo

Em 1996, nasceu o Red Storm Entertainment, estúdio co-fundado por Tom Clancy, um dos maiores novelistas do mundo, e principal nome do gênero de literatura techno-triller. Surgiu então a ideia de criar um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) de operações táticas, inicialmente baseado nos times de resgate do FBI. O projeto foi abandonado posteriormente em favor de uma unidade mais internacional. Assim, começou a franquia Tom Clancy's Rainbow Six, ou simplesmente, Rainbow Six.

O enredo tem uma premissa padrão: deter uma ameaça terrorista de nível global ou nacional. Para isso, entra em ação a Rainbow (arco-íris, em português), força tarefa-multinacional de operações especiais supervisionada pela Otan. Six (seis, em português) é o título dado ao diretor/responsável pela Rainbow. Todo este conceito é inspirado em Tom Clancy's Rainbow Six, livro lançado por Clancy em 1998, mesmo ano de lançamento do jogo. Apesar disso, ambos têm tramas diferentes, pois o jogo saiu primeiro.

Rainbow Six Siege ser um jogo apenas online, sem ter um modo campanha, Souza declara que a visão do game sempre foi a de "ter um multiplayer muito forte", mas que há opções single-player para os jogadores. "Temos o modo Caça-Terrorista, em que você pode jogar sozinho ou em co-op com outros quatro jogadores, em situações pré-determinadas em que são apresentados os operadores e suas habilidades únicas são postas em uso". Neste modo, os inimigos são controlados pela inteligência artificial, que não deixa a desejar e reage bem aos movimentos dos jogadores, procurando rotas para flanquear e emboscar a equipe.

# Objetivo do projeto

Rainbow Six Siege é feito para se expandir conforme você joga, recompensando o sucesso com novas oportunidades, equipamentos e agentes. Tendo um competitivo muito forte, um trabalho em equipe e boa comunicação.

# Escopo do projeto

# Marcos do projeto

## Marcos com data de entrega, em ordem cronológica

1. Sprint 1, data de entrega:30/10/2022
2. Sprint 2, data de entrega:15/11/2022
3. Sprint 3, data de entrega:26/11/2022
4. Apresentação, data de entrega: 30/11/2022

## Sprint 1

* 1. Organização dos canais de apoio

Os primeiros passos são criar o projeto no GitHub (para auxiliar no versionamento e compartilhamento) e organizar as ferramentas de gestão (Microsoft Planner como a ferramenta de gestão e OneDrive para compartilhamento de arquivos).

* 1. Definir

Definir os próximos passos, como será a interação com o usuário, paginas do site, modelagem MER e DER.

* 1. Desenvolvimento Inicial dos componentes do projeto

A partir desse momento, os componentes que montarão o projeto começam a ser desenvolvidos. website institucional posteriormente Um protótipo do website institucional também será feito, para que haja uma direção a ser seguida na realização dele na Sprint 2.

* 1. Banco de Dados

Um banco de dados será criado no MySQL e a Modelagem, com tabelas iniciais e inserção de dados para teste e visualização. Esse banco de dados seguirá uma regra de negócio (onde um organização pode ter múltiplos jogadores cadastradas).

## Sprint 2

* 1. Review da Sprint 1

Inicialmente, o começo da Sprint 2 terá uma revisão da Sprint 1, para averiguar se algum elemento precisa de reajustes. Isso pode acontecer devido a mudanças na equipe, que pode trazer uma nova visão ao projeto

* 1. Aprofundando no desenvolvimento dos componentes do projeto

Dará início a montagem do website institucional. O website terá tela de login, tela de cadastro, Tela de Agentes, Organização, Quis, Comentário e Index, Todos as funções do site serão feitas na máquina local e por enquanto não estarão linkadas a um banco de dados funcional.

* 1. Utilização do GitHub

O website institucional tem vários componentes feitos por diferentes maquinas(Escola e Propria), e para um compartilhamento de arquivos melhor, o GitHub será utilizado.

* 1. Modelagem do banco de dados

A regra de negócio e a organização das tabelas estarão demonstradas de acordo com uma modelagem que mostrará de forma visual todos os componentes presentes na construção do banco de dados. Assim, o banco de dados estará pronto para ser integrado na próxima etapa, na Sprint 3.

## Sprint 3

* 1. A partir desse momento, o projeto inicial estará feito, mas precisará passar por uma série de testes para assegurar que a qualidade do projeto seja boa. Qualquer problema ou possibilidade de mudança serão feitos e resolvidos nessa etapa.
  2. Após passar pelos testes de qualidade, os componentes do projeto estarão prontos a serem entregues.
  3. Conexões com o banco feita, validações.
  4. Backend Feito.

# Premissas/Restrições

## Premissas

* A organização está ciente com as regras e código de conduto do jogo;
* Respeitar todas as regras do competitivo;

## Restrições

* O projeto será totalmente entregue pelo Thiago;
* O banco de dados será o mySQL Local;
* A Organização do usuario tem que estar registrada no sistema web
* Cada Organização deve ter apenas 8 jogadores, Um IGL, COACH, E 6 Jogadores sendo 5 fixo e 1 sexto player.

# Requisitos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Product Backlog Refinado** | **Coluna1** | **Coluna2** | **Coluna3** | **Coluna4** | **Coluna5** |
| Requisitos | Descrição | Classificação | Tamanho(#) | Prioridade | Sprint (SP) |
| Protótipo do Site Institucional | Protótipo do site completo e estruturado | Essencial | 13 | 1 | SP1 |
| Tela Inicial | Tela Inicial com as informações da empresa e da equipe dentro do website institucional | Essencial | 13 | 4 | SP2 |
| Tela de Cadastro | Cadastro do usuário através de nome de usuário, senha, nome completo, email e telefone | Essencial | 8 | 7 | SP2 |
| Tela de Login | Tela para login através do e-mail e senha | Essencial | 8 | 8 | SP2 |
| Tela de Agentes | Perfil contendo as informações dos agentes | Importante | 21 | 9 | SP2 |
| Quiz | Quiz | Essencial | 13 | 10 | SP2 |
| Função de registro de organização | Dentro do perfil, haverá uma sessão para cadastrar uma ou mais empresas | Importante | 8 | 12 | SP3 |
| Lista de Ranking do quiz | Lista de ranking de acordo com apntuação | Importante | 5 | 14 | SP3 |
| Exigir senha correta | Feedback ao usuário, através de uma solicitação de senha correta, caso o usuário digitar a senha errado | Desejável | 5 | 15 | SP3 |
| Recuperação de senha | Link para a troca da senha do usuário, caso a antiga tenha sido esquecida/perdida | Desejável | 8 | 16 | SP3 |
| Histórico de dados | Histórico de dados da empresa, com gráficos e dashboards mais antigos | Desejável | 13 | 17 | SP3 |
| Manutenção de dados | Função dentro da tela do perfil para a troca de dados, como a senha, email e telefone | Desejável | 13 | 18 | SP3 |
|  |  | MÉDIA SPRINT 1 | MÉDIA SPRINT 2 | MÉDIA SPRINT 3 | MÉDIA TOTAL |
|  |  | 24 | 81 | 60 | 55 |

# Ferramenta de Gestão

A ferramenta de gestão escolhida foi o Microsoft Planner, devido a sua praticidade, facilidade na organização, forma intuitiva de uso, integração com outros produtos Office 365 já em uso pela equipe e pelo fato de possuir um aplicativo para smartphones, possibilitando assim, que as equipes se comuniquem mesmo não estando em frente ao computador. As formas de gestão que estão sendo utilizadas no projeto pela equipe são:

* Dois backlogs divididos em Product Backlog e Sprint Backlog;
* Tarefas distribuídas entre os integrantes de forma que exista um responsável para cada tarefa, porém todos participam das atividades, para que haja conhecimento amplo no que está ocorrendo no decorrer do projeto;
* Avisos e comunicados como maneira de progredir a comunicação do grupo podendo adicionar anexos e links etc.;
* Prioridade entre as tarefas: Urgente, Importante, Média e Baixa;
* Etiquetas para cada descrição das tarefas do projeto para melhor visualização;
* Datas sobre o prazo das atividades, incluindo avisar sobre as reuniões, que são feitas via Discord;
* Um bucket (Método de separação de tópicos do Planner) exclusivo para as ATAs das reuniões, para documentar e registrar o progresso da equipe.

