

Fase 1

Bruno Guilherme Ricci Lucas (4460596)
Gustavo Chicato Wandeur (7557797)
Leonardo Pereira Macedo (8536065)
Vinícius Bitencourt Matos (8536221)

5 de outubro de 2015

1 Dicionário de Dados

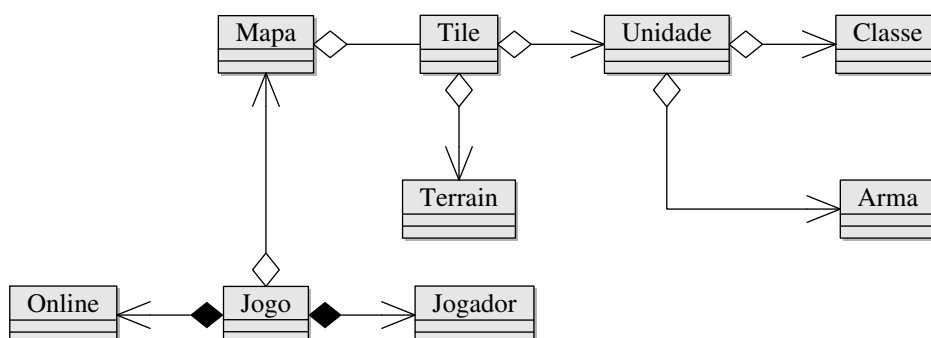
- **Range:** Alcance. O alcance do ataque que uma *unidade* tem. Varia de acordo com a *arma* equipada.
- **Att:** Representação numérica do dano total que uma *unidade* pode infligir.
- **Def:** Representação numérica da redução do dano sofrido de uma *unidade*.
- **Agi:** Representação numérica da agilidade de uma *unidade*. Afeta a chance de desviar de um ataque.
- **Mov:** Representa o número de *tiles* de que uma *unidade* pode se deslocar a cada turno.
- **Classe:** Classe de uma *unidade*. Afeta seu *mov*, *att*, *def*, *agi* e limita as armas usadas por uma *unidade*. Também afeta o *HP*.
- **Arma:** Arma que uma unidade pode equipar. Cada tipo de arma tem seu alcance. Afeta o *att* da *unidade* de acordo com a distância do ataque.
- **HP:** Hit Points. A quantidade de dano que uma *unidade* pode receber antes de ser destruída.
- **Unidade:** Uma personagem do exército do jogador. Possui *hp*, *att*, *def*, *agi*, *mov* e uma *classe*, e pode equipar uma *arma*. O jogador que perder todas as *unidades* perde.
- **Tile:** Unidade de divisão do *mapa*. Cada *tile* tem seu próprio *terrain*.
- **Terrain:** Terreno. Pode afetar o *mov* de uma *unidade* que está ou entra em um *tile* com *terrain* prejudicial. Também pode dar bônus de *def* ou *agi*.
- **Mapa:** Um conjunto de *tiles* no qual os jogadores controlam seus exércitos e se enfrentam.

2 Descrição dos Use-Cases

3 Diagrama de atividades

4 Diagrama de sequência

5 Identificação dos objetos/classes necessários ao projeto (apenas um esboço inicial).



- **Classe:** Contém a classe à qual a *unidade* pertence e muda seus atributos de acordo.
- **Arma:** Contém a arma que a unidade está usando. Muda a range da unidade e o dano dela.
- **Unidade:** Contém os atributos (*HP, att, def, agi, mov*) de uma *unidade* do exército do jogador, bem como a *arma* que ela está usando e a *classe* à qual pertence.
- **Tile:** Guarda até uma *unidade* e o *terrain* daquela parte do *mapa*, e afeta a performance da *unidade* (se houver uma) de acordo.
- **Mapa:** Vai guardar todas as *tiles* e suas posições.
- **Online:** Responsável por cuidar da conexão, enviando e recebendo os dados dos jogadores.
- **Jogador:** Cuida de todas as ações que o jogador pode exercer, como mover unidade, atacar, etc.
- **Jogo:** A classe central do sistema. Cuidará das atualizações das demais classes, manter o loop do jogo, inicializar as demais classes e encerrar o jogo se o jogador o fechar. Também guarda o turno atual.

6 Documento de Especificação dos Requisitos do Sistema

6.1 Requisitos de Sistema

- Jogo escrito em Java.
- Função multiplayer.
- O jogador controla um exército.
- O jogo é dividido em turnos.
- O próprio jogador hospeda (“hosteia”?) a partida.
- O jogador pode escolher o oponent.
- Ambiente medieval.
- Jogo de estratégia.