



Án lise de Sistemas
Engenharia de Software

En_Forcando

Tecno Genesis

Programadores:
Luan Timoteo
Matheus Henrique
Rodrigo Dartora
Victor Moreira

Versão: 1.5.3

Visão Geral

Tema

- Desenvolvimento de um jogo clássico – Jogo da forca.

Plataformas e Ferramentas.

- Plataforma Windows
- Linguagem de programação DEV++

Objetivo geral do projeto

A proposta tem como objetivo desenvolver um jogo da forca, onde haverá dois jogadores interagindo entre si.

Descrição do projeto

Mecânicas de Jogabilidade

Mecânica

É um jogo em que o player tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do boneco que ao final é enforcado.

O jogador 1 escreve a palavra imposta para o jogador 2 acertar, e escreve também uma dica para ele, e o jogador 2 terá a missão de acertar.

Funções para cada funcionalidade do jogo

Todas as funções do jogo Em_Forcando estão unificadas no projeto main, intitulado como **void forca(int estado)**.

Cabeçalho

Imagem 1



Jogabilidade

Gameplay

O jogador 2 tem que acertar qual é a palavra proposta, que foi escrita pelo jogador 1, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado.

Sistema de dados do jogador

O jogo precisa ser jogado com 2 jogadores, o jogador 1 tem a função de escolher a palavra, digita-la e fornecer uma dica, e o jogador 2 tem o objetivo de acertar a palavra imposta.

- Sistema de pontuação.

Conforme os erros do usuário, o boneco vai se formando na forca, começando pela cabeça (0), tronco(|), braços(-|-) e pernas (/ \), completando o corpo, o jogador perderá e surge a imagem de uma caveira (imagem 2). Quando o jogador acerta a palavra secreta, aparece a imagem de um troféu.(imagem 1).

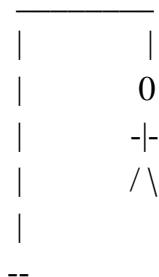




Imagem 2: Troféu, se vencer.

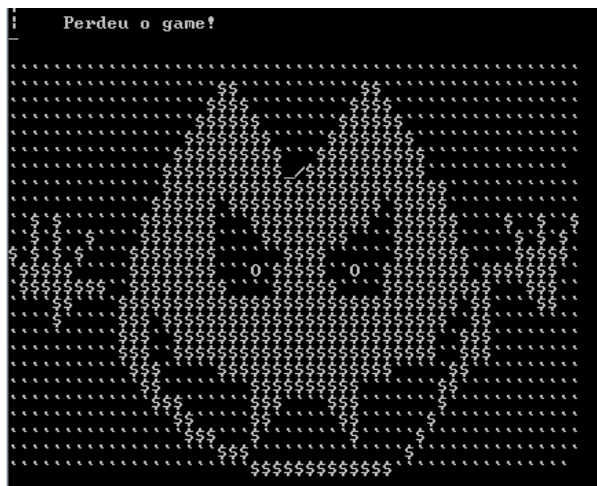


Imagem 3: Fantasma, se perder.

Menu

A imagem 4 apresenta o menu do jogo.

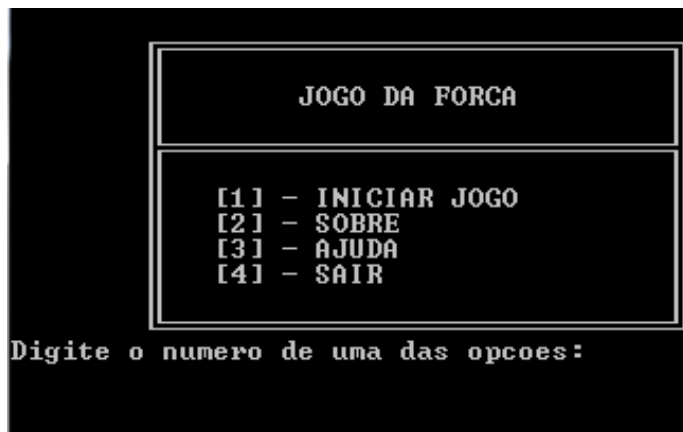


Imagem 4 – Tela do Menu.

Fluxograma

A imagem 5 apresenta o fluxograma do menu principal do En_Forcando.

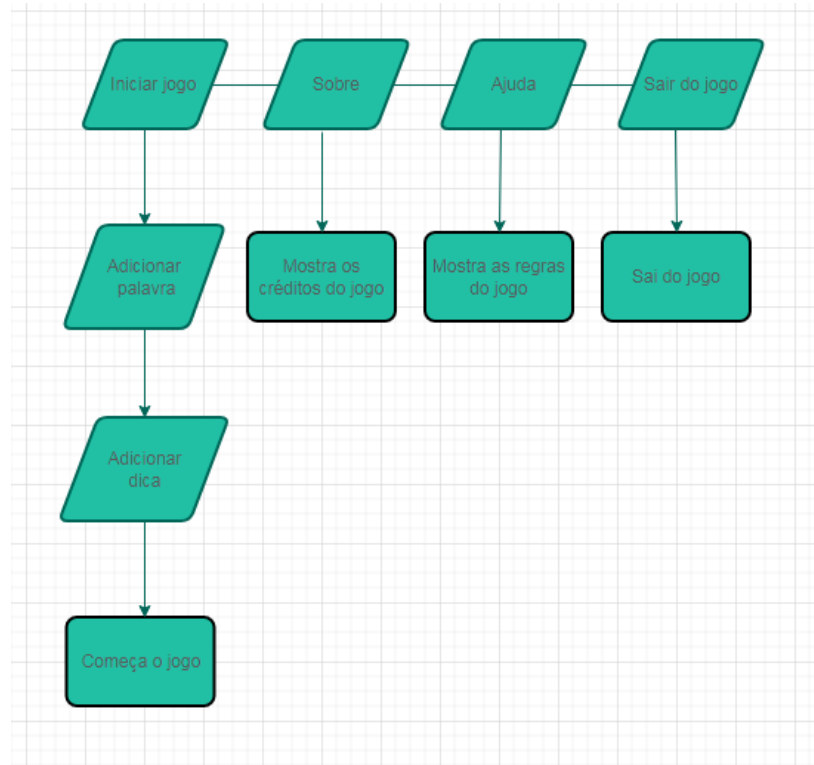


Imagem 5 – Fluxograma do Menu

Requisitos funcionais

- RF 001** - Escolher a palavra;
- RF 002** - Escolhe uma das opções do menu;
- RF 003** - Escolhe uma dica;
- RF 004** - Digita as letras;
- RF 005** - Resultado do jogo;
- RF 006** - Inserção das letras corretas;
- RF 007** - Inserção do menu;
- RF 008** - Formação da força;
- RF 009** - Após a vitória ou a derrota surge um fantasma ou um troféu;
- RF 010** - Informa quantos caracteres possui a palavra.

Diagramas

A imagem 6 apresenta o diagrama de contexto do jogo En_Forcando.

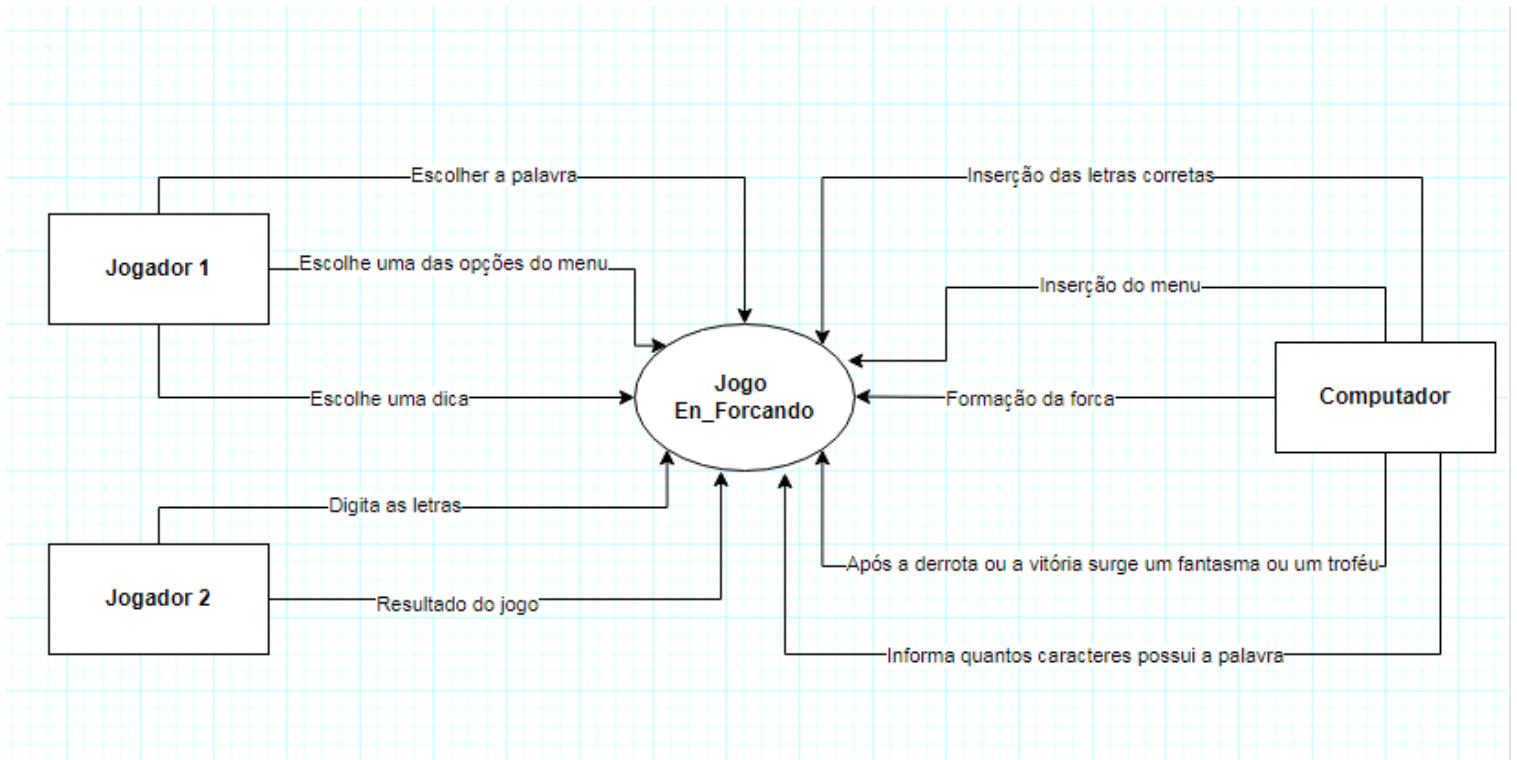


Imagem 6 - Diagrama de contexto do jogo.

A imagem 7 apresenta o diagrama de fluxo de dados do jogo En_Forcando.

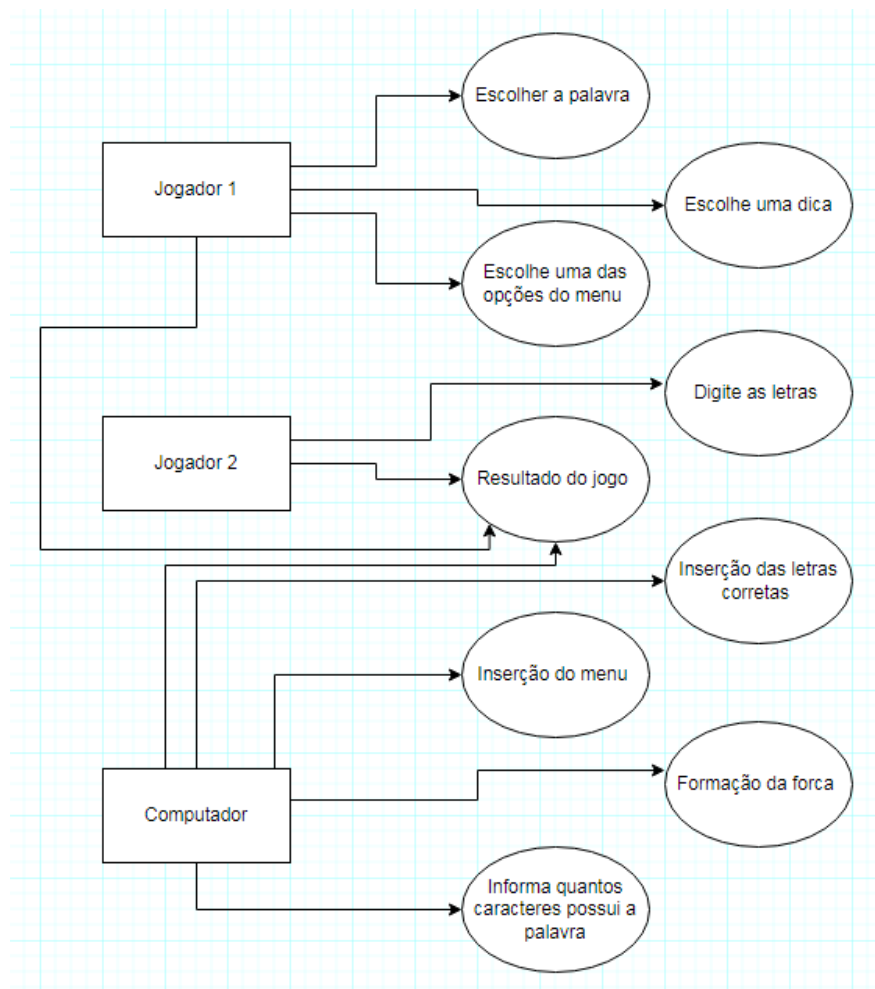


Imagem 7 - Diagrama de fluxo de dados do jogo.