

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL**  
**CAMPUS CHAPECÓ**  
**CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**



**WELLINTON MATHEUS GONÇALVES BAO**  
**PAULO HENRIQUE MOURA FEIJÓ BRAGA**  
**BRUNO FRANCISCO NECKEL**

**RELATÓRIO TRABALHO INTEGRADOR**

Professores: Raquel Aparecida Pegoraro, Denio Duarte, Giancarlo Dondoni Salton

**CHAPECÓ**

**2024**

# Sumário

## 1. Identificação da empresa

### 1.1. Apresentação e ramo de negócio

(Apresentação da Empresa: nome da empresa, área e breve histórico)

### 1.2. Pessoas entrevistadas

(Identificação dos entrevistados e anexo para as entrevistas)

### 1.3. Dungeons and Dragons

(Explicação do jogo escolhido usado de base para o projeto)

### 1.4. Problemas encontrados

(São explicados os problemas localizados durante a entrevista)

### 1.5. Necessidades e expectativas

(São explicadas as soluções necessárias para os problemas e o que se espera do projeto)

## 2. Requisitos

### 2.1. Requisitos funcionais

(Identificação e descrição dos requisitos encontrados)

### 2.2. Requisitos não funcionais

(Identificação e descrição dos requisitos encontrados)

### 2.3. Diagrama de casos de uso

(Descrição gráfica dos requisitos funcionais)

## 3. Telas

### 3.1. Modelos de telas

(Modelos de telas feitos pelo figma)

### 3.2. Retorno do usuário

(Feedback do usuário referente às telas)

# Dungeon Lore

## 1- Identificação da empresa.

### 1.1- Apresentação e ramo de negócio

Wizards of The Coast é uma publicadora estadunidense de jogos de tabuleiro, RPGs de mesa, cards colecionáveis e, mais recentemente, jogos eletrônicos. Foi fundada em 1990 e adquirida em 1999 pela fabricante de jogos e brinquedos Hasbro.

Em 1997 a Wizards adquiriu a editora TSR, também norte-americana, desenvolvedora do famoso RPG Dungeons And Dragons. A partir daí foram realizadas atualizações nas regras e lançadas novas edições. A cada ano seu sucesso se expandia, tornando-se hoje o sistema de RPG de mesa mais famoso do mundo.

### 1.2- Pessoas entrevistadas

Por não conseguirmos contato direto com a empresa e pelo foco do nosso trabalho ser auxiliar a comunidade, optamos por entrevistar jogadores veteranos e novatos de Dungeons and Dragons.

Entrevistados:

- Deivid Edson Moreno Spancerki - Jogador;
- Luiz Tadeu de Souza Filho - Jogador;
- Matheus Oliveira Guedes - Jogador;
- Rafael De Souza Cavalcante - Jogador, Mestre;
- João Marcos Soares - Jogador, Mestre.

[Link para o formulário utilizado para as entrevistas e suas respostas.](#)

### 1.3- Dungeons And Dragons

Dungeons & Dragons (D&D) é um jogo de RPG (Role-Playing Game) onde os jogadores *interpretam o papel* de personagens fictícios próprios em um mundo imaginário. Um dos jogadores assume o papel de *Mestre*, cujo dever é conduzir os outros jogadores por um mundo que ele mesmo criou ou “comprou” da própria editora do D&D. O mestre desenvolve uma história para os jogadores viverem, descreve seus cenários e personagens secundários, enquanto os jogadores criam os personagens principais e interagem com esse mundo, tomando decisões e resolvendo desafios interpretando-os em primeira pessoa (realmente atuação), utilizando rolagem de dados (de 6, 8, 20 ou até 100 lados) para realizar ações.

A parte que mais difere um RPG de Mesa de outros jogos é a liberdade que os jogadores têm para tudo: criar cada detalhe de seu personagem, poder escolher fazer o que quiser (sendo limitado pelo sucesso ou fracasso dos dados), explorar um mundo ilimitado e participar de histórias épicas, sombrias, realistas... o que eles preferirem. Por os jogadores terem tal liberdade, é muito comum (e até recomendável para um jogo mais divertido) que a história do mestre não saia como o esperado, então ele deve *improvisar* ao vivo qual a reação da situação à ação dos jogadores. Isso é possível pois um RPG de Mesa utiliza principalmente a imaginação dos jogadores, é claro que eles podem utilizar de mapas e miniaturas para ter uma percepção melhor do jogo, mas esses conteúdos são todos considerados como um bônus para a experiência.

#### **1.4- Problemas encontrados**

A maior dificuldade em comum entendida é a parte das informações requeridas para se jogar tanto de mestre quanto de jogador. Não só é difícil encontrar tais informações, como também é para organizá-las de modo que fiquem de fácil acesso para não atrapalhar o jogo.

#### **1.5- Necessidades e expectativas**

Torna-se necessário a criação de uma biblioteca contendo todas informações utilizadas pelo mestre e jogadores durante um jogo. Ao buscar por elas, o usuário deve conseguir as identificar facilmente para que seu jogo não fique “em espera”, a forma de desenvolver isso seria convertendo-as em cards com um título, ilustração e descrição resumida.

Apenas salvar as cards no perfil ainda não resolveria o problema do tempo de procura das mesmas, uma forma de deixar tudo mais prático seria permitindo o jogador filtrar e criar pastas customizadas à sua maneira.

O melhor método do mestre e jogadores terem acesso e visualizar as informações de cada durante um jogo um seria através de um grupo de conversa. Este seria uma plataforma de mensagens focada em otimizar um jogo de RPG de mesa, com salas personalizadas e o mestre controlando a restrição e revelação das cards que selecionou.

## 2- Requisitos.

### 2.1- Requisitos Funcionais

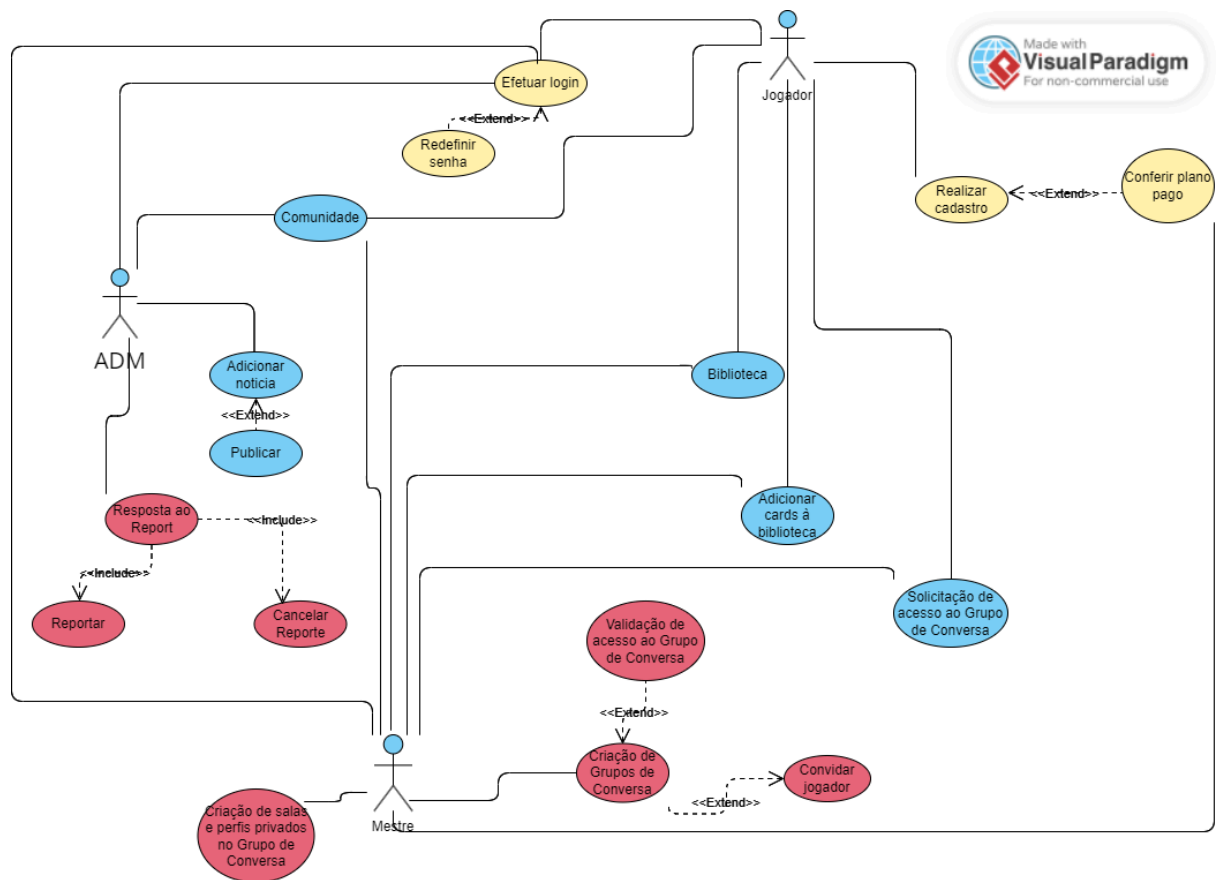
Chave	Requisito Funcional	Tipo Usuário	Descrição do Requisito Funcional
RF01	Realizar cadastro	Jogador	Inscrição de dados pessoais do usuário "Jogador" (Nome completo, apelido, e-mail, data de nascimento e senha).
RF02	Efetuar login	Jogador, Mestre, Administrador	Informar de credenciais de acesso (email, senha) e validar para evitar duplicidade. Confere-se se é um Usuário comum "Jogador", assinante "Mestre", ou Administrador. Após a validação, é mostrado um menu referente ao tipo de usuário. Os usuários possuem registrados no sistema a situação de suas contas "banido", "suspense" ou "ficha limpa". No caso da 1ª e 2ª situação o acesso é negado.
RF03	Conferir Plano pago	Jogador, Mestre	Tela acessada ao efetuar cadastro ou pelo menu principal. Nela deve-se informar dados pessoais para segurança e validação de compra, como Nome completo, CPF, Endereço, Telefone. O usuário poderá escolher a forma de pagamento, sendo cartão de crédito, débito ou pix. Os dados são protegidos por um Sistema de Segurança e são removidos do sistema ao usuário cancelar a assinatura.
RF04	Adicionar cards à biblioteca pessoal	Jogador, Mestre	Usuários e Mestres terão acesso a uma biblioteca que contém cards oficiais e da comunidade, onde eles poderão criar e adicionar os cards em uma biblioteca pessoal.
RF05	Criação de Grupos de Conversa	Mestre	Um Mestre pode criar um grupo em que múltiplos usuários podem entrar e interagir juntos (independente de serem assinantes). Apenas o Mestre criador do grupo poderá configurar a sala, podendo omitir informações, deixar uma coleção de cards e até importar imagens de seu dispositivo. Mestre por ser o responsável por criar a sala, ele pode convidar pessoas à sua sala.
RF06	Solicitação de acesso ao Grupo de Conversa	Mestre, Jogador	Para salas públicas, o usuário pode solicitar o acesso, enquanto para salas privadas, é exigido uma senha para entrada, sem a validação do Mestre.
RF07	Validação de acesso ao Grupo de Conversa	Mestre	Haverá um ícone de notificação dentro da sala de conversa principal. Apenas o criador da sala pode interagir com ele, o ícone mostra quem deseja entrar e dá a opção de aceitar ou negar. Uma mensagem é mostrada no chat de conversa principal quando alguém entra ou sai do grupo.
RF08	Criação de salas e perfis privados no Grupo de Conversa	Mestre	Cada jogador terá uma sala de conversa e um perfil próprio, onde apenas o jogador e mestre criadores da sala podem ver, editar e conversar.

RF09	Sala de conversa principal do Grupo de Conversa	Mestre, Jogador	A sala conterá uma sala de conversa principal, contendo um sistema para "rolar" dados digitais que todos podem usar, como em um jogo de tabuleiro. O Grupo de conversa deve ter um nome e pode conter descrição e senha.
RF10	Funcionalidades de Chat na Sala de Conversa	Jogador, Mestre	Funcionalidades disponíveis dentro da sala de conversa, incluindo chat, rolagem de dados e perfil dos jogadores. Permitir que os participantes troquem mensagens em tempo real na sala de conversa. Implementar um sistema de rolagem de dados que todos possam usar. Permitir que cada jogador tenha um perfil visível apenas para si e para o Mestre da sala. Opções para editar informações do perfil.
RF11	Comunidade	Jogador, Mestre, Administrador	Aba de comunidade deverá ser uma aba onde jogadores e mestres possam receber notícias sobre o sistema e sobre o mundo de D&D, como novidades, atualizações ou recursos novos. Essas notícias serão feitas por um administrador responsável por inseri-las. E também onde os Mestres poderão divulgar suas salas de jogos, que pode ser pública ou privada, a pública os jogadores poderão se inscrever e o Mestre que criou a sala irá aprovar a participação ou recusar e a privada os jogadores precisam ter uma senha para acessar.
RF12	Adicionar notícia	Administrador	O administrador ao cadastrar uma notícia para divulgar terá que possuir informações obrigatórias, como título, data de quando a notícia foi postada, quem postou(administrador), data de publicação no sistema, data de publicação(oficial) e link para acessar a notícia no portal em que foi divulgada.
RF13	Reportar	Jogador, Mestre	Qualquer usuário poderá reportar cards ou grupos de conversa e seus respectivos criadores ou outros usuários que sejam ofensivos e não respeitem as Diretrizes da Comunidade. Para reportar, no sistema terá um "ícone" de reporte, após clicar o usuário irá mandar uma categoria para o tipo de reporte e após uma descrição que pode ser opcional referente ao reporte.
RF14	Resposta ao report	Administrador	Uma tela que notifica reports de usuários. Mostrando os cards, grupos e usuários reportados. Tendo a opção de ignorar o aviso, penalizar o usuário ou baní-lo completamente. É enviado uma mensagem a quem reportou caso o report tenha sido considerado.
RF15	Biblioteca	Mestre, Jogadores	Ao entrar na biblioteca, os usuários poderão ter a criação de card e poderá conferir a loja de cards, para poder adicionar cards a sua biblioteca.
RF16	Criação de Cards	Mestre, Jogadores	Aqui o usuário poderá criar seus cards. Será possível personalizar o card da forma que quiser ou utilizar cards pré-feitos. Atributos do card: Ataques, características, nível de desafio, classe de armadura, vida, nome, família, tamanho, tendência e status(Constituição, destreza, carisma, ...). Também será possível fazer upload de imagens para utilizar nos cards. Alguns atributos possuem aspectos únicos como família, tamanho e tendência possuem tipos.

## 2.2. - Requisitos não funcionais

Chave	Requisito Não Funcional	Descrição do Requisito Funcional
RNF01	Segurança	As senhas devem ser fortes e devem ser salvas de forma segura.
RNF02	Segurança ao assinar plano de assinatura	Ao assinar o plano de assinatura, o usuário receberá um sms ou um e-mail de confirmação de compra. Os dados do cartão deverão ser armazenados de forma segura para que não possam ocorrer formas de vazamentos de dados sensíveis dos usuários.
RNF03	Legislação e regulamentações	O cliente deve ter acesso e aceitar as regulamentações e diretrizes para o uso do site ou app.
RNF04	Acessibilidade	O sistema deve disponibilizar formas de acessibilidade a pessoas com condições especiais.
RNF05	Usabilidade	O sistema deve possuir um design responsivo, podendo ser utilizado em diversas plataformas. Como celular e computadores.
RNF06	Portabilidade	Deve ser possível utilizá-lo em diversos navegadores. Por exemplo: Google, Opera GX, Fire Fox e Safari.
RNF07	Requisito de desenvolvimento/ implementação	Devem ser definidas as linguagens e métodos que serão utilizados no desenvolvimento.
RNF08	Manutenibilidade	O sistema deve estar muito bem documentado para manutenção e futuras atualizações.
RNF09	Localização e Internacionalização	Deve ter suporte para diferentes línguas e culturas.
RNF10	Escalabilidade	Deve possuir uma estrutura maleável para que facilite futuras modificações.

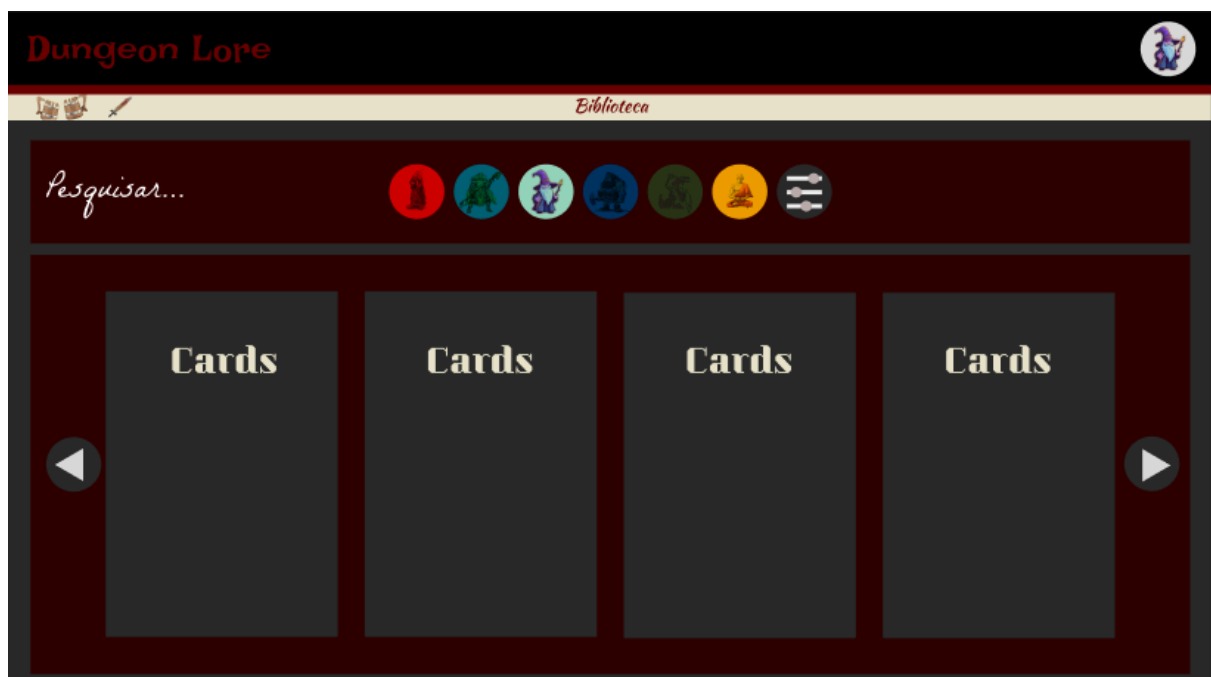
[Link para o diagrama em pdf](#)



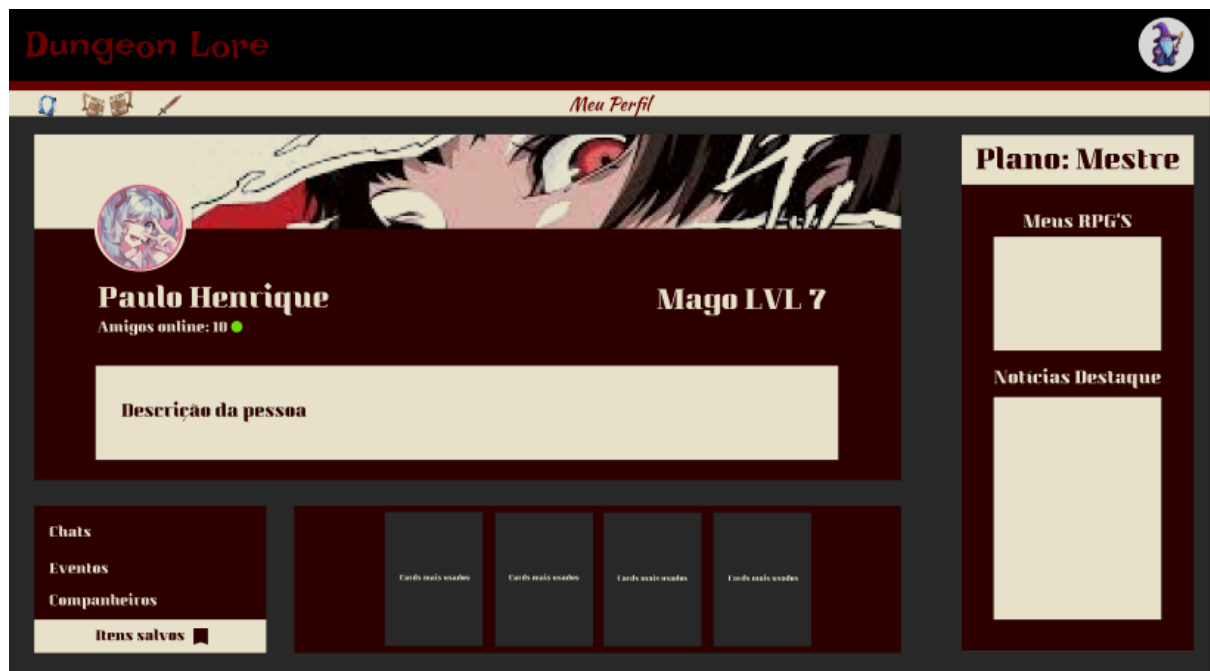


### 3- Telas.

#### 3.1. Modelos de telas







### 3.2. Retorno do usuário

O retorno do usuário foi bem positivo referente aos modelos de telas do sistema, principalmente pelo modelo que foi feito, que lembra muito as telas de antigos jogos de RPG, com ícones, letras e design que criam um ambiente único de sistema RPG. O retorno das telas em si foi bem positivo, porém os usuários gostariam de ver o projeto já funcionando para ver se vai estar funcionando de acordo com o apresentado.