

## Documento de Visão

### Projeto: Dream'py - Do sonho ao código: sua jornada em Python

#### Visão do Produto:

Dream'Py é um jogo educacional interativo desenvolvido na engine Ren'Py, com o objetivo de auxiliar estudantes iniciantes na aprendizagem da linguagem de programação Python. Utilizando uma narrativa visual imersiva em um universo cyberpunk onírico, o jogo promove o aprendizado por meio de perguntas de múltipla escolha, gamificação e decisões com consequências. A proposta é tornar o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente, acessível e lúdico, motivando os alunos a praticar a lógica de programação de forma criativa.

#### Escopo:

O projeto tem como objetivo desenvolver um jogo onde estudantes e entusiastas por programação possam praticar seus conhecimentos de forma interativa e lúdica através de uma narrativa visual imersiva em um universo cyberpunk onírico por meio de perguntas de múltipla escolha com a possibilidade de continuar com mais perguntas ou não.

#### 1. Requisitos Funcionais

O sistema deve apresentar uma narrativa inicial contextualizando o personagem e a prova de Python.

O jogo deve permitir a interação do jogador por meio de escolhas e respostas a perguntas.

O sistema deve contabilizar os acertos e armazenar a pontuação em uma variável interna.

O jogo deve direcionar o jogador para diferentes finais com base na pontuação obtida.

O sistema deve exibir imagens e trilha sonora de acordo com o enredo definido.

#### 2. Requisitos Não Funcionais

O jogo deve funcionar em sistemas operacionais compatíveis com Ren'Py (Windows, Linux, macOS).

O tempo de resposta entre as cenas e perguntas deve ser inferior a 1 segundo.

O jogo deve ser leve e executável em computadores com especificações básicas.

As imagens devem seguir a estética cyberpunk, mantendo identidade visual coerente.

O jogo deve ser acessível offline, sem necessidade de conexão com a internet.

#### 3. Entregáveis do Projeto

Documento de requisitos.

Roteiro estruturado do jogo.

Arquivos de código-fonte do jogo (script.rpy).

Conjunto de imagens e trilhas sonoras utilizadas.

Arquivo executável para teste do jogo.

Documento de visão e artigo.

#### 4. Limitações e Exclusões

O jogo contém um número limitado de perguntas, não abrangendo todo o conteúdo da linguagem Python.

Não possui explicações ou dicas para as respostas erradas.

Versão atual não conta com acessibilidade para pessoas com deficiência visual ou auditiva.

O jogo ainda não foi testado em ambientes escolares formais com acompanhamento docente.

Não há sistema de salvamento ou carregamento de progresso do jogador.

#### 5. Cronograma

Fase 1 – Planejamento e Levantamento de Requisitos: 1 mês

Fase 2 – Desenvolvimento do Sistema: 1 mês

Fase 3 – Testes e Integração: 1 mês

#### 6. Recursos Necessários

Equipe de Desenvolvimento: Programadores, analistas de sistemas e game designer.

Equipamentos: Servidores, computadores, software de monitoramento e ferramentas de integração.

Back log Inicial:

1. Definir roteiro, personagens e estética
2. Definir ferramenta para construir o jogo
3. Definir estrutura do jogo
4. Definir perguntas do jogo
5. Definir finais do jogo
6. Implementar escolha entre acordar ou avançar
7. Criação de logo
8. Criar imagens de personagens e backgrounds
9. Criar imagens dos dois finais
10. Contador de acertos de perguntas
11. Sistema de salvamento e carregamento
12. Integração de sons de efeito