FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

FORCA

SÃO PAULO

2019

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

|  |  |
| --- | --- |
| Grupo - Forca | |
| Nº matrícula | Nome |
| 16200236 | Alexandre Nakano Marques |
| 16211490 | Anna Paula de Jesus Braz |
| 17200061 | Camilla Martins de Sales |
| 16200648 | Eusébio Almeida Martins |
| 16211507 | Isabel Noguti |
| 16200067 | Kaleby Barbosa Jaun Rodrigues |
| 16213557 | Naomi Cristina Tabata |
| 16113571 | Rafael Santana Arruda |
| 16200693 | Roberta Cristina Ruedas Martins |
| 16200165 | Thiago Pena Guedes |
| Data: 12/03/2019 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Disciplina: | Engenharia de Software III |
| Prof.: | Victor Troitiño |

SÃO PAULO

2019

# 1. Documento

Termo de Abertura do Projeto

# 2. Organização

Companhia Engenharia de Software 3

# 3. Projeto

Jogo da forca online

# 4. Cliente

Companhia Engenharia de Software 3

# 5. Patrocinador do Projeto

Victor Antonio Troitiño Troitiño

# 6. Gerente do Projeto

Camilla Sales

# 7. Previsão de Início

12 de março de 2019

# 8. Previsão de Término

13 semanas após o início (11 de junho de 2019)

# 9. Oportunidade que está sendo aproveitada por meio deste projeto

Este projeto busca aproveitar a oportunidade na criação de um jogo de forca online, pelo qual dois jogadores competem entre si para descobrir a palavra oculta. Pela falta de uma plataforma online e de fácil uso no mercado atual, o projeto demonstra possuir grande potencial de uso e de possíveis clientes.

# 10. Objetivos do Projeto

Criação de um jogo online com a interação entre dois jogadores (humanos) no jogo da forca, que consiste em descobrir a palavra oculta por meio de palpites de letra que compõe a palavra. As letras que forem sugeridas e que pertencerem à palavra são reveladas aos dois jogadores e as que não pertencerem ao conjunto serão penalizadas por meio do desenho de partes do corpo de um boneco na forca (um para cada jogador).

O jogo termina caso um dos jogadores acerte a palavra completa ou caso o desenho do boneco da forma seja finalizado para um dos jogadores.

A ideia é realizar o jogo ou ao menos propor possíveis funcionalidades para monetização do jogo, como compra de itens que possam ajudar o jogador a adivinha a palavra e mesmo atrapalhar o outro jogador.

# 11. Entregas Previstas para o Projeto

* Documentações solicitadas pelo patrocinador;
* Entrega do Minimal Viable Product (MVP) na data final do projeto.

# 12. Entregas e Critérios de Aceitação

* **Entrega 1**: documentação solicitada pelo patrocinador ao longo do processo de produção do jogo até a entrega final.

**Critérios de Aceitação**: o projeto deve ser produzido dentro do prazo e no formato estipulado.

* **Entrega 2**: demonstração do MVP na data final de entrega com apresentação ao patrocinador do jogo sendo utilizado por dois competidores.

**Critérios de Aceitação**: o jogo estar em funcionamento com dois competidores simultaneamente.

# 13. Premissas do Projeto

* As definições do jogo devem ser fornecidas pelo patrocinador para que a especificação de construção do jogo atenda às necessidades dos envolvidos.
* A correta formalização de todas as necessidades e formas de comunicação com a gerente de projetos para a organização de divisão de tarefas à equipe do projeto.

# 14. Cronograma Preliminar

* Levantamento de requisitos.
* Planejamento.
* Modelagem de dados.
* Desenvolvimento de telas.
* Testes.
* Entrega final.

# 15. Orçamento Preliminar / Horas Dedicadas

* Planejamento – 30 horas
* Produção da documentação – 40 horas.
* Modelagem de dados – 30 horas.
* Desenvolvimento do design – 95 horas.
* Desenvolvimento do jogo – 95 horas.
* Testes – 30 horas.
* Correções – 40 horas.
* Reserva gerencial – 30 horas
* **Total:** 390 horas de trabalho.

# 16. Riscos Iniciais Relacionados ao Projeto

* **Risco:** Necessidade de ferramentas externas (hospedagem em servidores) para a execução do projeto.
* **Mitigação:** Prospecto de parceiros que possam suprir a hospedagem, em último caso, utilização de rede local para a apresentação do MVP na data de entrega.

# 17. Pré-designação da Equipe

* Autores e desenvolvedores

Anna Paula, Alexandre Nakano Marques, Camilla Sales, Eusébio, Isabel, Kaleby, Naomi, Rafael, Roberta, Thiago.

* Gerente do Projeto

Camilla Sales

# 18. Aprovação

|  |  |
| --- | --- |
| **Victor Antonio Troitiño Troitiño**  Patrocinador | **Camilla Sales**  Gerente |

Aprovado em:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_