

Documento de Especificação de Requisitos	
1. Objetivo	
O objetivo da criação da Ontologia de Jogos RPG é estabelecer um modelo que possa identificar, definir, categorizar e descrever elementos essenciais dos jogos MMORPG, permitindo uma representação que auxilia pesquisadores e desenvolvedores a compreender e analisar esses jogos de forma abrangente, abarcando atributos, propriedades e relações entre os elementos do jogo.	
2. Escopo	
O escopo da Ontologia de Jogos RPG está estritamente direcionado ao domínio de jogos MMORPG, abrangendo os elementos essenciais e as relações dentro desse contexto. O nível de detalhamento é definido com base nas necessidades de compreensão e análise do domínio, levando em consideração o conhecimento e os conceitos pertinentes para uma representação precisa e útil dos jogos MMORPG.	
3. Linguagem de Implementação	
A ontologia é representada em OntoUML, com posterior tradução para OWL.	
4. Usuários Finais Previstos	
Usuário 1.	Jogadores e desenvolvedores de jogos MMORPG que buscam entender e aprimorar aspectos relacionados à jogabilidade e ao design de jogos.
Usuário 2.	Pesquisadores e analistas de jogos que desejam avaliar e estudar as dinâmicas de economia virtual, interações sociais e impacto ambiental dentro dos jogos MMORPG.
Usuário 3.	Desenvolvedores de software que buscam integrar ou criar sistemas e aplicativos relacionados a jogos MMORPG, aproveitando a ontologia para melhorar a interoperabilidade e a compreensão dos elementos do jogo.
5. Requisitos da Ontologia	
a. Requisitos não-funcionais	
1.	A ontologia deve prover suporte a cenários multilíngues, em pelo menos dois idiomas (e.g. Português e Inglês);
2.	Os termos e conceitos incorporados na ontologia devem ser estritamente derivados do conhecimento consolidado no campo dos jogos MMORPG;
3.	A ontologia deve ser construída de forma a permitir a extensibilidade e a manutenção contínua, com a capacidade de incorporar novos termos, conceitos e relações à medida que o campo dos jogos MMORPG evolui;
4.	O ontologia e seus documentos estão disponíveis na página: https://github.com/araujolucas3005/rpg-game-ontology
b. Requisitos funcionais: Grupos de Questões de Competência	

1.	Quais são os chefes (<i>bosses</i>) que quando eliminados têm chance de dar armas super raras?
2.	Quais classes são mais predominantes no jogo?
3.	Quais raças são mais predominantes no jogo?
4.	Quais inimigos, quando derrotados, têm a melhor chance de dar armas super raras?
5.	Quais locais do jogo têm um maior potencial de ganho de experiência?
6.	Quais locais do jogo têm um maior potencial de ganho de gold (moeda do jogo)?
7.	Quais locais têm a maior quantidade de tipos de inimigos comuns agressivos?
8.	Quais são os seres vivos mais fortes, em relação ao poder de ataque?