

# Roadmap – Sistema de Inventário

**Projeto:** "baronet"

**Responsável:** Back-End + Design

**Data:** [27/07/2025]

## 1. Objetivo do Sistema

Criar um sistema de inventário funcional e intuitivo, que permita gestão eficiente de itens, recursos e equipamentos, com divisão clara entre os modos de combate e exploração.

## 2. Divisão de Inventário

O inventário será segmentado em duas partes:

Tipo	Características
Inventário Geral	Estilo livre, usado fora de combate
Inventário de Combate	Espaço limitado, configurado antes do combate, com slots para acesso rápido

## 3. Gestão de Itens

- **Organização por categorias:** equipamentos, consumíveis, recursos, chaves, artefatos
- **Filtros e ordenação por raridade, tipo ou uso**
- **Interface com suporte a mouse e atalho por teclado**
- Capacidade de **arrastar, dividir, combinar** ou descartar itens

## 4. Integração com Sistemas Relacionados

- **Equipamentos:** gerenciamento de armas, armaduras e acessórios
- **Combate:** uso de poções e itens durante a batalha via inventário de combate

- **Missões e eventos:** uso de itens-chave e recursos específicos
- **Progressão:** desbloqueio de espaço ou upgrades via nível/classe

## 5. Restrições e Expansões

- O inventário de combate possui **limite de espaço fixo**, podendo crescer com habilidades ou equipamentos
- O inventário geral é **inicialmente livre**, mas pode ganhar seções ou baúses organizadores
- Artefatos raros poderão afetar organização ou eficiência de inventário

## 6. Considerações Finais

O sistema de inventário deve contribuir com a estratégia e personalização do jogador, sem comprometer a fluidez do gameplay. Deve haver um cuidado especial com o balanceamento entre liberdade e limitação, garantindo escolha significativa em cada combate e na exploração em BARONET.