1. **Por quê?**
   * Justificativa: Desenvolver um jogo de Ludo em linguagem C como uma ferramenta educacional interativa para escolas e orfanatos em todo o Brasil.
   * Objetivo SMART: Criar um jogo específico, mensurável, alcançável, relevante e com tempo determinado para proporcionar uma experiência de aprendizado atrativa para os alunos.
   * Benefícios:
     + Facilitar o entendimento de conceitos de programação de forma prática e lúdica.
     + Estimular o interesse dos alunos pela programação e tecnologia desde cedo.
     + Oferecer uma ferramenta de aprendizado acessível e divertida para escolas em todo o Brasil.
2. **O quê?**
   * Produto: Desenvolver um jogo de Ludo em linguagem C que funcione no console do Windows.
   * Requisitos:
     + Implementar as regras básicas do jogo de Ludo de forma clara e precisa.
     + Criar uma interface simples e intuitiva para o jogador interagir com o jogo através do console do Windows.
     + Garantir que o jogo seja executável em qualquer computador que suporte o console do Windows, sem a necessidade de recursos adicionais.
3. **Quem?**
   * Stakeholders:
     + Escolas e orfanatos em todo o Brasil, que serão os destinatários finais do projeto, utilizando o jogo de Ludo como uma ferramenta educacional.
   * Equipe:
     + Bruno Alves e Nicolas Keyno, os criadores do projeto, responsáveis pelo desenvolvimento do jogo de Ludo em linguagem C.
4. **Como?**
   * Premissas:
     + O projeto será desenvolvido exclusivamente em linguagem C.
     + O jogo de Ludo deve ser capaz de ser executado em máquinas com suporte ao console do Windows.
     + O jogo deve apresentar cinco telas distintas para diferentes partes do jogo: tela de menu, tela de seleção de jogadores, tela de jogo, tela de ranking e tela de encerramento.
     + Deve ser possível jogar o jogo com 2 a 4 jogadores.
     + O projeto deve ser concluído e entregue até o dia 20 de junho de 2024.
   * Grupo de entregas:
     + Implementação das regras básicas do jogo de Ludo.
     + Desenvolvimento da interface do usuário para as cinco telas do jogo.
     + Implementação do sistema de ranking para acompanhar o desempenho dos jogadores.
     + Testes e correções para garantir que o jogo esteja funcionando corretamente.
     + Preparação e entrega final do projeto até o prazo estabelecido.
   * Restrições:
     + O projeto deve ser desenvolvido apenas em linguagem C.
     + O jogo deve ser capaz de rodar nas máquinas disponíveis nas escolas e orfanatos, que geralmente têm recursos limitados.
     + O jogo deve ser finalizado dentro do prazo estipulado, sem a possibilidade de extensões.
5. **Quando e quanto?**
   * Riscos:
     + Problemas na programação, como bugs e erros de lógica que podem atrasar o desenvolvimento.
     + Limitação de conhecimento técnico da equipe em certas áreas específicas do desenvolvimento do jogo.
     + Possíveis obstáculos relacionados ao ambiente de desenvolvimento, como incompatibilidade de ferramentas ou dificuldades técnicas.
   * Linha do tempo:
     + Mês 1: Desenvolvimento das telas do jogo.
     + Mês 2: Implementação das regras básicas do jogo e lógica do sistema.
     + Mês 3: Desenvolvimento do sistema de ranking e testes finais.
     + Mês 4: Correções de bugs e ajustes finais antes da entrega.
   * Custos:
     + Considerando a complexidade do projeto e o tempo necessário para desenvolver todas as funcionalidades, o preço estimado para o projeto é de R$ 10.000,00.