
BGMDW

DecisionMakerLPA
Visão do Negócio

Versão 6.0

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
04/05/2019	1.0	Preenchimento dos tópicos	BGMDW
11/05/2019	2.0	Preenchimento dos tópicos 6 e 7	Bruno de Paula
31/05/2019	3.0	Revisão do documento	Bruno de Paula, Gustavo Marques
01/06/2019	4.0	Revisão do documento	Bruno de Paula
12/10/2019	5.0	Revisão do documento	Bruno de Paula
30/10/2019	6;0	Reformulação do documento	Gustavo Marques

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

Índice Analítico

1.	Introdução	4
1.1	Finalidade	4
1.2	Escopo	4
1.3	Definições, Acrônimos e Abreviações	4
1.4	Referências	4
1.5	Visão Geral	4
2.	Posicionamento	4
2.1	Oportunidade de Negócios	4
2.2	Descrição do Problema	4
2.3	Sentença de Posição do Produto	5
3.	Descrições dos Envolvidos e dos Clientes	5
3.1	Demografia do Mercado	5
3.2	Resumo dos Envolvidos	5
3.3	Resumo dos Usuários	5
3.4	Ambiente do Usuário	6
3.5	Perfis dos Envolvidos	7
3.5.1	BGMDW	7
3.6	Perfis dos Clientes	7
3.6.1	Desenvolvedor de Jogos	7
3.7	Necessidades dos Principais Envolvidos ou dos Clientes	8
3.8	Alternativas e Concorrência	8
4.	Objetivos da Modelagem de Negócios	8
4.1	Entendimento do Cliente	8
4.2	Excelência no produto	8
5.	Restrições	8
6.	Faixas de Qualidade	8
7.	Precedência e Prioridade	8
8.	Outros Requisitos	9
8.1	Padrões Aplicáveis	9
8.2	Requisitos do Sistema	9
8.3	Requisitos de Desempenho	9
8.4	Requisitos Ambientais	9
	Apêndice 1 – Atributos dos Objetivos	9

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

Visão do Negócio

1. Introdução

Apresentação da documentação com foco na visão de negócio.

1.1 Finalidade

Este documento tem como objetivo apresentar a área de negócio do projeto, permitido à equipe de desenvolvimento uma visão sobre o negócio.

1.2 Escopo

Desenvolver uma biblioteca que auxiliará no desenvolvimento de jogos de cartas na plataforma Unity aplicando a lógica paraconsistente para tomada de decisão.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

LPA – Lógica Paraconsistente
TCG – Trading Card Game

1.4 Referências

Não se aplica.

1.5 Visão Geral

Nesse documento expõem sobre problema que produto se propõem a resolver, as definições do produto, as pessoas envolvidas e uma visão demográfica do mercado cuja o produto está inserido.

2. Posicionamento

Detalha a relação entre o produto e problema que mesmo é proposta a resolver.

2.1 Oportunidade de Negócios

Criar novas mecânicas de jogar para gênero TCG, que se beneficia da lógica da paraconsistente para tomada de decisão e resolver conflito de valores contraditórios.

2.2 Descrição do Problema

O problema de	Tomada de decisão para saber qual conjunto de carta é mais forte.
afeta	Nos jogos do gênero TCG.
cujo impacto é	Decisão de quais cartas são mais fortes no combate.
uma boa solução seria	Utilização da biblioteca que implementa a lógica paraconsistente.

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

2.3 Sentença de Posição do Produto

Para	Desenvolvedores de jogos que usa a plataforma <i>Unity</i> .
Quem	Cria jogos do gênero TCG.
O DecisionMakerLPA	É uma biblioteca que aplica a lógica paraconsistente para tomada de decisão.
Que	Trata os valores contraditórios na hora de decidir quais cartas são mais fortes.
Diferente de	Aplicações que utiliza método básico de ataque contra defesa.
Nosso produto	Criação de novas mecânicas de jogos.

3. Descrições dos Envolvidos e dos Clientes

Descreve sobre empresa, os envolvidos diretamente, os usuários do produto e clientes.

3.1 Demografia do Mercado

A BGMDW é uma nova empresa de tecnológica que tem como foco no desenvolvimento de jogos para plataforma mobile e em soluções que de suporta nas etapas de desenvolvimento. Tem como meta ser uma empresa que cria produtos que agilize e melhores os processos de desenvolvimento de jogos. O DecisionMakerLPA é primeira criação que visa disponibilizar aos desenvolvedores uma biblioteca que usufrui da lógica paraconsistente.

3.2 Resumo dos Envolvidos

Nome	Descrição	Responsabilidades
Bruno de Paula	Gerência do projeto	Garantir que o projeto seja concluído e os objetivos alcançados, definindo objetivo geral do projeto, objetivos individuais, cronograma de atividades, responsabilidades e recursos.
Daniel Oliveira	Desenvolvedor Unity	Preencher documentação e desenvolver um jogo que servirá para demonstrar as funcionalidades da biblioteca.
Gustavo Marques	Analista de Desenvolvimento	Desenvolver a biblioteca DecisionMakerLPA, prestar suporta na integração com o jogo. Documentar as funcionalidades da biblioteca.
Marcelo Bueno	Designer e desenvolvedor	Criar as artes do para jogo de demonstração, além de auxiliar no desenvolvimento.
Wesley Luiz	Assistente do projeto	Toda documentação referente ao projeto.

3.3 Resumo dos Usuários

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvido
Desenvolvedores de jogos	Criador de jogos mobile do gênero TCG utilizando a plataforma Unity.	Mecânica do jogo e suas interações com os usuários.	Usuário direto.

3.4 Ambiente do Usuário

Usuário-alvo trabalha utilizando a plataforma *Unity* para desenvolvimento de jogos mobile, essa plataforma tem uma loja de produto que contém funções relativas a criação de jogos já implementadas com física, artes, áudio, entre outros.

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

3.5 Perfis dos Envolvidos

3.5.1 BGMDW

Representante	Bruno de Paula, Daniel Oliveira, Gustavo Marques, Marcelo Bueno, Wesley Luiz
Descrição	Equipe responsável pelo projeto DecisionMakerLPA.
Tipo	Gerente, desenvolvedor, designer, assistente
Responsabilidades	Captar as necessidades dos desenvolvedores de jogos que desejam criar jogos de cartas e criar uma biblioteca que auxilie nas tomadas de decisões.
Crítérios de Sucesso	Desenvolver um produto de qualidade que supra a necessidade dos desenvolvedores de jogos de cartas no quesito qual conjunto de cartas é mais forte.
Envolvimento	Analistas de desenvolvimento do software, abrangendo todas as etapas do processo
Produtos Liberados	Não
Comentários e Problemas	Dificuldade na gerência do projeto.

3.6 Perfis dos Clientes

3.6.1 Desenvolvedor de Jogos

Representante	Não possui
Descrição	Desenvolvedor de jogos do tipo TCG na plataforma Unity
Tipo	Usuário final
Responsabilidades	Desenvolver a mecânicas do jogo.
Crítérios de Sucesso	O sucesso será que o framework a ser desenvolvido supra suas necessidades e ajude na tomada de decisão para saber qual conjunto de cartas venceu o combate.
Envolvimento	Informar os requisitos necessários.
Produtos Liberados	Pode ser utilizado em produtos já criados ou não, desde que seja jogo do tipo TGA e desenvolvido na plataforma Unity.
Comentários e Problemas	Não possui comentário.

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

3.7 Necessidades dos Principais Envolvidos ou dos Clientes

Necessidade	Prioridade	Preocupações	Solução Atual	Soluções Propostas
Lidar com valores contraditórios na toma de decisão de quais cartas são mais fortes no campo.	Alta	Facilidade de utilização do framework	Utilizar o conceito básico de atributo ataque contra defesa para decidir qual carta é mais forte.	Utilizar a DecisionMakerLPA para implementar novas mecânicas de jogos

3.8 Alternativas e Concorrência

As alternativas e concorrência ao produto são, utilizar o modelo básico de combate em jogos de cartas, cuja a decisão é feita através do maior entre os atributos de ataque e defesa. Outra opção é utilizar a lógica *Fuzzy* para implementar uma nova mecânica de jogo.

4. Objetivos da Modelagem de Negócios

Descreve de ponto de vista de negócios os objetivos que envolve o projeto.

4.1 Entendimento do Cliente

Com a modelagem de negócios, a intenção principal é identificar a necessidade do cliente para desenvolver um framework que supra as suas necessidades

4.2 Excelência no produto

A partir do desenvolvimento da modelagem de negócios, após ter identificado o problema, e assim possamos entregar um framework de qualidade, para que possamos deixar um legado para o desenvolvimento de jogos

5. Restrições

Um jogo do gênero TCG desenvolvido na plataforma Unity.

6. Faixas de Qualidade

A biblioteca precisa simplificar o uso da lógica paraconsistente e ter um mínimo de falhas na hora de processar e apresentar o resultado.

7. Precedência e Prioridade

A prioridade é criar um framework que vai auxiliar na tomada de decisão de qual conjunto de cartas é maior forte, possibilitando explorar novas mecânicas de jogo.

DecisionMakerLPA	Versão: 6.0
Visão do Negócio	Date: 30/11/2019
APS-VN-12-10-2019	

8. Outros Requisitos

Os requisitos de hardware do framework estão diretamente ligados com requisitos do Unity. Os requisitos para utilização do framework são ser um jogo do tipo TCG e ser desenvolvido na plataforma Unity.

8.1 Padrões Aplicáveis

Não se aplica.

8.2 Requisitos do Sistema

Os requisitos para utilizar a DecisionMakerLPA está ligado com requisitos da plataforma Unity. Segue a lista:

- OS: Windows 7 SP1+, 8, 10, 64-bit versão somente; macOS 10.12+; Ubuntu 16.04, 18.04, e CentOS 7.
- CPU: Suporte para o conjunto de instruções SSE2
- GPU: placa gráfica com recursos DX10 (shader model 4.0).
- Android: Android SDK e Java Development Kit (JDK); O scripting backend IL2CPP necessita do NDK de Android.
- OS: Mac computador executando no mínimo macOS 10.12.6 e Xcode 9.4 ou superior
- Plataforma Universal do Windows: Windows 10 (64 bits), Visual Studio 2015 com componente C++ Tools ou posterior e SDK para Windows 10.

8.3 Requisitos de Desempenho

Não se aplica.

8.4 Requisitos Ambientais

Não se aplica.

Apêndice 1 – Atributos dos Objetivos

- Biblioteca – Crítico – Aprovado
- Jogo de demonstração – Importante – Aprovado