

**Decision Maker LPA
Visão (Projeto Pequeno)**

Versão 3.0

Decision Maker LPA	Versão: 3.0
Visão (Projeto Pequeno)	Data: 16/11/2019
APS-VS.19-10-2019	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
18/05/2019	1.0	Preenchimento do modelo Visão	Gustavo Marques
19/10/2019	2.0	Revisão de todos os capítulos	Marcelo Bueno
16/11/2019	3.0	Revisão de todos os capítulos	Bruno de Paula

Decision Maker LPA	Versão: 3.0
Visão (Projeto Pequeno)	Data: 16/11/2019
APS-VS.19-10-2019	

Índice Analítico

1.	Introdução	4
1.1	Referências	4
2.	Posicionamento	4
2.1	Descrição do Problema	4
2.2	Sentença de Posição do Produto	4
3.	Descrições dos Envolvidos e Usuários	4
3.1	Resumo dos Envolvidos	4
3.2	Resumo dos Usuários	5
3.3	Ambiente do Usuário	5
3.4	Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários	6
3.5	Alternativas e Concorrência	6
4.	Visão Geral do Produto	6
4.1	Perspectiva do Produto	6
4.2	Suposições e Dependências	6
5.	Recursos do Produto	6
6.	Outros Requisitos do Produto	6

Decision Maker LPA	Versão: 3.0
Visão (Projeto Pequeno)	Data: 16/11/2019
APS-VS.19-10-2019	

Visão (Projeto Pequeno)

1. Introdução

Esse documento fornece uma visão sobre os usuários que utilizarão o produto, dos envolvidos que de alguma maneira participarão no processo de criação, implementação e manutenção do produto e dos produtos, informando os requisitos, recursos e benefício do mesmo.

1.1 Referências

Esse Documento não faz referência a outro documento.

2. Posicionamento

2.1 Descrição do Problema

O problema	A aplicabilidade de lógica não clássica (Paraconsistente) em jogos de cartas.
Afeta	Desenvolvedores de jogos
cujo impacto é	Não pode lidar com contradição ou inconsistências
uma boa solução seria	Encapsulamento da lógica paraconsistente, facilidade da utilização da mesma e criação de dinâmicas de jogos diferentes dos habituais.

2.2 Sentença de Posição do Produto

Para	Desenvolvedores de jogos da plataforma Unity
Quem	Precisa lidar com contradição em jogos de cartas
O (nome do produto)	É uma biblioteca para plataforma Unity
Que	Facilita a utilização da lógica paraconsistente no confronto de duas cartas ou mais pares de cartas, decidindo a cartas vencedoras
Diferente de	Utilizar lógica clássica (Verdadeiro/Falso) ou implementar a lógica manualmente para desenvolver o jogo de cartas.
Nosso produto	Isolar a lógica Paraconsistente, exigindo o mínimo de conhecimento da mesma para utilização

3. Descrições dos Envolvidos e Usuários

3.1 Resumo dos Envolvidos

Bruno de Paula	Gerente de Projeto	Gerências demandas e distribuir entre os membros da equipe, monitora entrega e garantir prazo estabelecido no cronograma sejam cumpridas e que escopo seja seguido.

Decision Maker LPA	Versão: 3.0
Visão (Projeto Pequeno)	Data: 16/11/2019
APS-VS.19-10-2019	

Gustavo Marques	Analista e Desenvolvedor	Desenvolver as funcionalidades core da biblioteca DecisionMakerLPA, documentação, arquitetura Implementação, teste, qualidade, manutenção e melhorias do software.
Marcelo Bueno	Designer e Desenvolvedor Unity	Responsável pelo concept art, storyboard, game design document e estética do jogo de demonstração. Desenvolver as funcionalidades do jogo e aplicar as funcionalidades do framework Cards Game Decision.
Wesley Luiz	Desenvolvedor	Responsável pelo desenvolvimento do framework
Daniel Oliveira	Desenvolvedor Unity	Desenvolver o jogo que utilizará as funcionalidades da biblioteca DecisionMakerLPA, responsável de garantir a usabilidade, confiabilidade, desempenho e testes da biblioteca.

3.2 Resumo dos Usuários

Programadores Unity	Desenvolvedor de jogos	Responsável na parte de programação do jogo na plataforma Unity	Daniel Oliveira, Marcelo Bueno

3.3 Ambiente do Usuário

A plataforma utiliza é Unity que é um motor de jogo proprietário criado pela Unity. A Unity oferece três versões para os usuários, o Personal que é gratuito focado para iniciantes, o Plus que é pago para entusiastas e o Pro que é o mais caro focado para profissionais e estúdios. A biblioteca será um assets de biblioteca que precisa da plataforma Unity no desenvolvimento de jogos de cartas.

Decision Maker LPA	Versão: 3.0
Visão (Projeto Pequeno)	Data: 16/11/2019
APS-VS.19-10-2019	

3.4 Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários

Aplicar tomada de decisão em jogos de cartas	Alta	Lógica de confronto de cartas	Desenvolver manualmente a lógica de tomada de decisão	Biblioteca que já tenha essas funcionalidades implementadas e exigi um mínimo de conhecimento da lógica de tomada de decisão para usa lá

3.5 Alternativas e Concorrência

Alternativas seria ter que implementar a lógica de tomada de decisão (Paraconsistente) manualmente. Concorrência seria utilizar software que aplica a lógica de maneira que especificamente focado em desenvolvimento de jogos.

4. Visão Geral do Produto

4.1 Perspectiva do Produto

DecisionMakerLPA é uma biblioteca que será disponibilizado no assets do Unity e oferece componentes na loja Unity store.

4.2 Suposições e Dependências

Não se aplica a esse produto.

5. Recursos do Produto

O produto fornece recurso de tomada de decisão para decidir quanto de porcentagem de vida todas as cartas atacando juntas conseguem tirar de vida do adversário.

6. Outros Requisitos do Produto

Não se aplica a esse produto.