**DES - Documento de Engenharia de Software**

Versão: 0.4

30 de Março de 2017

**Projeto Battle Stats**

Carlos Henrique Jacinto

Daniel Liz Fonseca de Castro

Eduardo Henrique Rotundaro

EC205 - Documento Engenharia de Software.pdf

Tabela de Revisões

| Versão | Principais Autores | Descrição da Versão | Data de Término | Aprovação e data | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| V0.1 | Carlos  Daniel  Eduardo | Introdução, Escopo e Descrição de Funcionamento. | 02/03/2017 | **Daniel Izario** | 02/03/2017 |
| V0.2 | Carlos  Daniel  Eduardo | Estrutura Analítica do Projeto – EAP e Cronograma de Atividades | 09/03/2017 | **Daniel Izario** | 09/03/2017 |
| V0.3 | Carlos  Daniel  Eduardo | Alteração na tabela Cronograma de Atividades(Adicionado coluna de predecessoras e recursos) | 16/03/2017 | **Daniel Izario** | 16/03/2017 |
| V0.4 | Carlos  Daniel  Eduardo | Especificação de Requisitos: Funcionais e Não Funcionais | 30/03/2017 | **Daniel Izario** | 31/03/2017 |

Índice

Tabela de Revisões 2

Índice 3

1. Lista de Figuras 4

2. Lista de Tabelas 5

3. Introdução 6

3.1 Definições, Acrônimos e Abreviaturas 6

4. Visão geral 7

4.1 Introdução 7

4.2 Escopo 7

4.3 Descrição de funcionamento 8

**5.** **Anexos..................................................................................................................................................... 10**

5.1 Estrutura Analítica do Projeto - EAP 10

5.2 Cronograma de Atividades 11

6. Bibliografias de Texto 12

7. Bibliografia de Imagens 13

# Lista de Figuras

**Figura 1 -** Exemplo da implementação. 7

**Figura 2 -** Diagrama do Battle Stats. 8

**Figura 3 -** Fluxograma do Battle Stats. 9

**Figura 4 -** EAP. 10

**Figura 5 -** Cronograma. 11

# Lista de Tabelas

# Introdução

## Definições, Acrônimos e Abreviaturas

**Engine –** no português, motor de jogo. É um programa utilizado para o desenvolvimento de jogos e aplicações gráficas.

**FPS –** do inglês First Person Shooter, que significa tiro em primeira pessoa. É um gênero de games onde o jogador se enxerga do ponto de vista do personagem.

# Visão geral

## Introdução

O BattleField é um game do gênero ação e FPS e um dos mais jogado da atualidade. Ele utiliza uma poderosa engine chamada Frosbite que é o seu diferencial.

Deseja desenvolver um software para que jogadores possam aperfeiçoar sua jogatina comparando e escolhendo os melhores itens entre os diversos disponíveis no game. O software também permitirá que o usuário atualize e gerencie seu perfil. Além de criar um ranking para incentivar a competição entre os mesmos.

## Escopo

Este projeto consiste em desenvolver um software que os jogadores possam compartilhar suas estatísticas no jogo Battlefield. O programa vai dar uma nova possibilidade aos jogadores, onde vão poder acompanhar e planejar seu progresso no jogo.



**Figura 1 -** Exemplo da implementação.

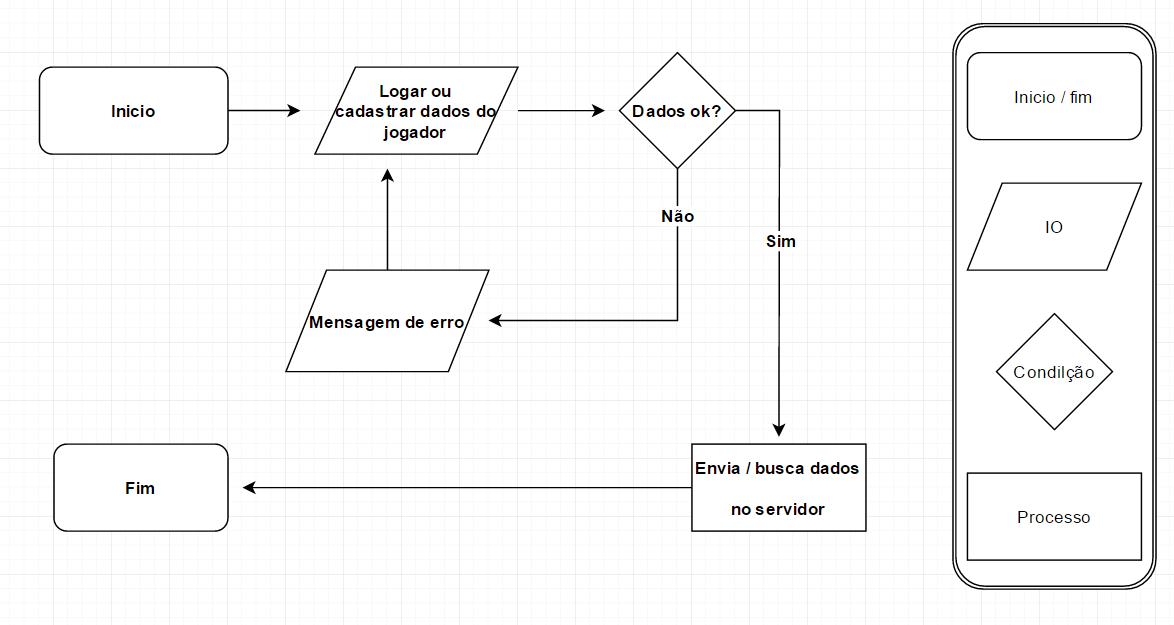
## Descrição de funcionamento

O software deve ser instalado no computador pessoal do cliente, onde será possível o usuário cadastrar seus dados e estatísticas do jogo, que através da rede será armazenado em um banco de dados.



**Figura 2 -** Diagrama do Battle Stats.

E segue o fluxograma abaixo:

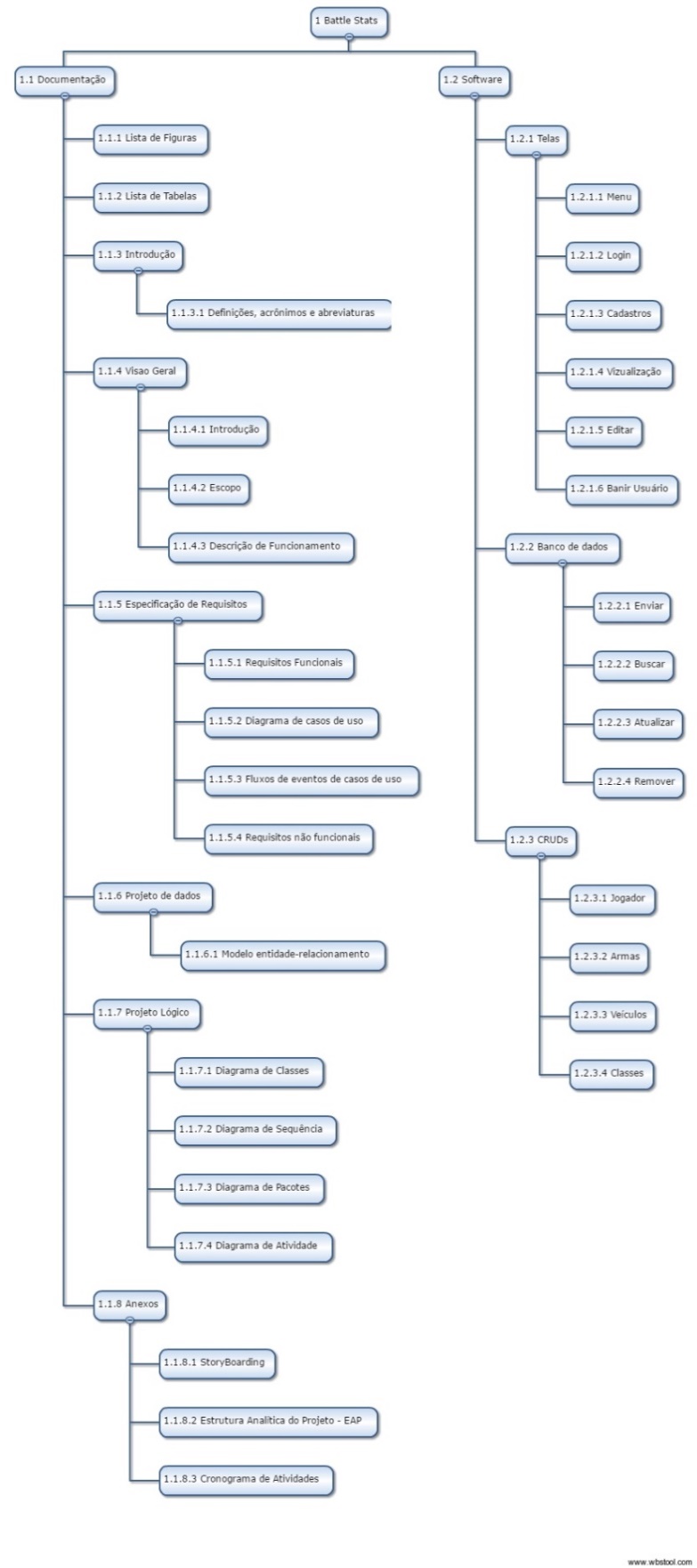


**Figura 3 -** Fluxograma do Battle Stats.

## 

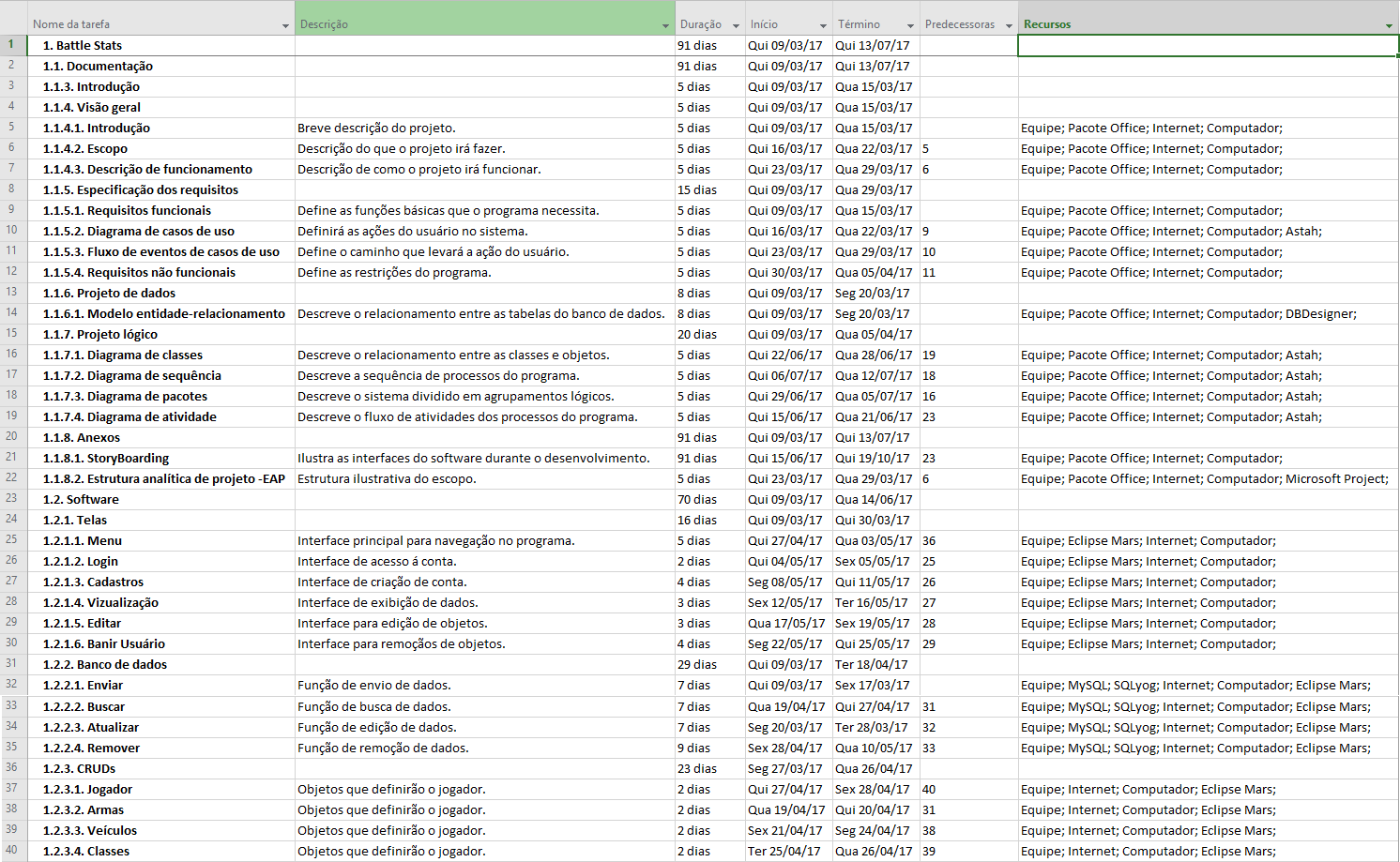
# Anexos

## Estrutura Analítica do Projeto - EAP



**Figura 4 -** EAP.

## Cronograma de Atividades



**Figura 5 –** Cronograma.

# Bibliografias de Texto

# Bibliografia de Imagens