

Arthur Veloso da Silva – 22.221.038-7

Yuri Bykoff – 22.121.045-3

**1. Especifique os requisitos de domínio da LPS Jogos Sérios para Reabilitação, classifique os requisitos em comuns, opcionais e alternativos.**

**Comuns**

1. Área de Aplicação: Reabilitação cognitiva e reabilitação física.
2. Tecnologia de Interação: Métodos tradicionais (mouse ou teclado) e métodos baseados em realidade virtual (dispositivos de rastreamento de movimento).
3. Interface do Jogo: Bidimensional (2D) ou tridimensional (3D).
4. Número de Jogadores: Suporte para um único jogador.
6. Feedback do Desempenho: Capacidade de transmitir os resultados da iteração para o usuário, dando uma medida do seu progresso.
7. Adaptabilidade: Capacidade do sistema de se adaptar dinamicamente à dificuldade do jogo ou desafio, de acordo com o desempenho do usuário durante o jogo.

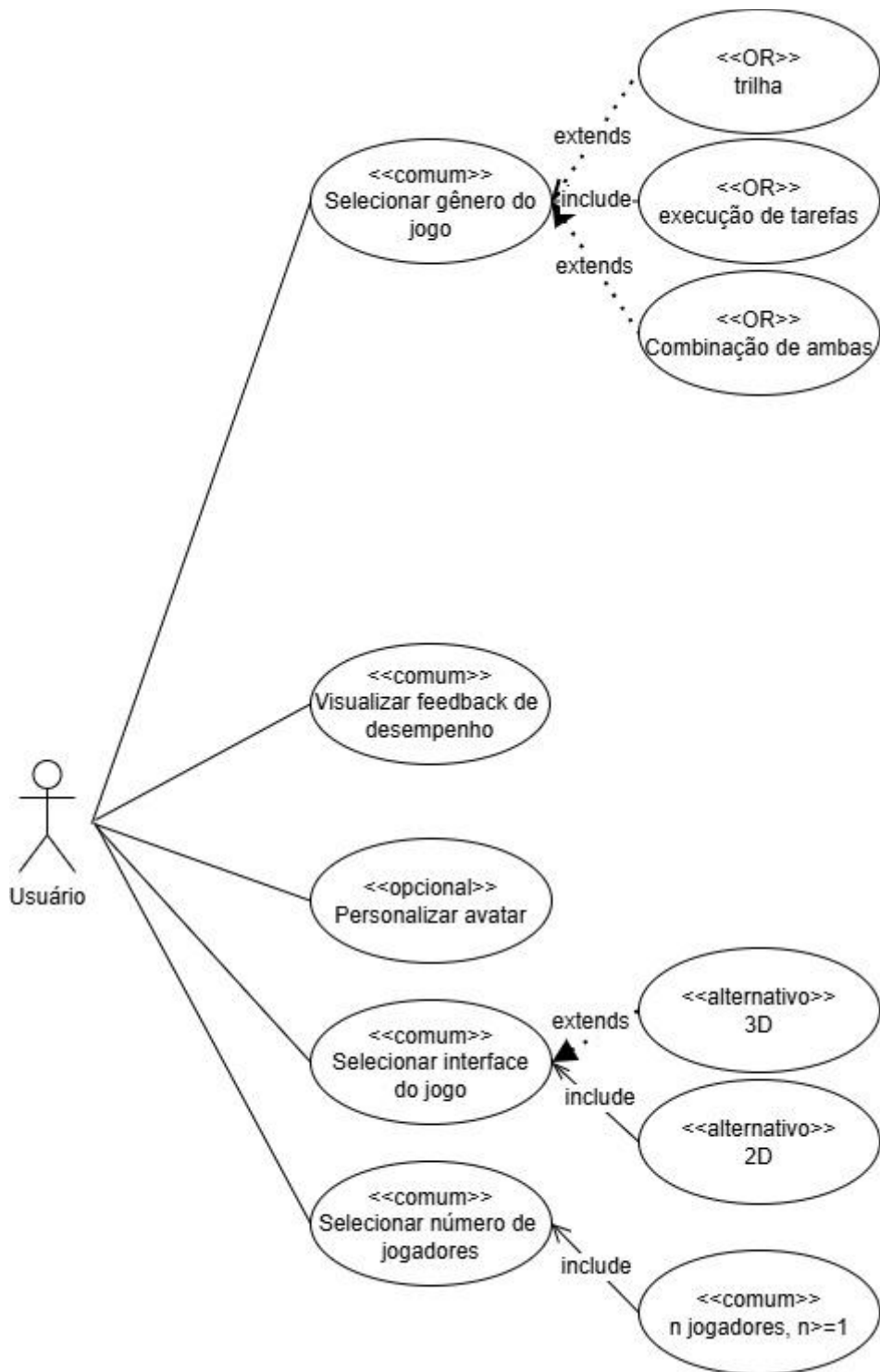
**Requisitos Opcionais**

1. Número de Jogadores: Suporte para vários jogadores.
2. Gênero do Jogo: Classificações diversas, como trilha, execução de tarefas ou a combinação de ambas.
3. Criação e Personalização de Avatar: Possibilidade de o jogador criar e personalizar seu próprio avatar.
4. Opções ou Decisões no Jogo: Capacidade de o jogador tomar decisões dentro do jogo, mudando o rumo de uma situação ou caminho.
5. Conexão com Rede: Jogos que requerem uma conexão com rede (online).

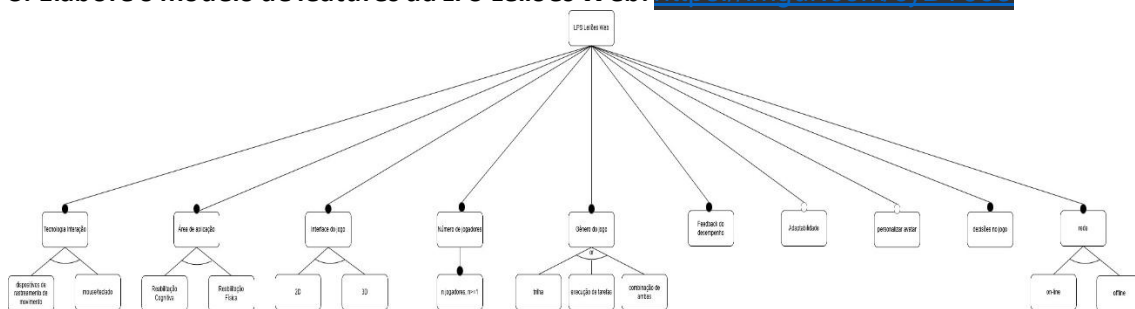
**6. Requisitos Alternativos**

7. Tecnologia de Interação: Exclusivamente métodos baseados em realidade virtual.
8. Interface do Jogo: Exclusivamente tridimensional (3D).
9. Multilinguismo: Suporte para múltiplos idiomas.
10. Realidade Aumentada (AR): Integração de elementos virtuais no ambiente real.
11. Jogos Offline: Jogos que podem ser jogados sem conexão com rede.

**2. Elabore o diagrama de casos de uso, identificando os casos de uso em: comuns, opcionais e alternativos.**



3. Elabore o modelo de features da LPS Leilões Web. <https://imgur.com/eyBY6o3>



#### 4. Descreva dois produtos que podem ser extraídos da LPS.

##### Jogo de Reabilitação Cognitiva

- **Foco:** Recuperação de habilidades cognitivas.
- **Tecnologia:** Métodos tradicionais e dispositivos de rastreamento de movimento.
- **Interface:** Bidimensional (2D).
- **Jogadores:** Único jogador.
- **Gênero:** Execução de tarefas.
- **Feedback:** Progresso do usuário.
- **Adaptabilidade:** Ajuste dinâmico da dificuldade.
- **Avatar:** Criação e personalização de avatar.
- **Decisões:** Mudança de rumo no jogo.
- **Conexão:** Online.

##### Jogo de Reabilitação Física

- **Foco:** Recuperação de movimentos e funções motoras.
- **Tecnologia:** Realidade virtual (VR) e dispositivos de rastreamento de movimento.
- **Interface:** Tridimensional (3D).
- **Jogadores:** Vários jogadores.
- **Gênero:** Trilha e execução de tarefas.
- **Feedback:** Progresso do usuário.
- **Adaptabilidade:** Ajuste dinâmico da dificuldade.
- **Decisões:** Mudança de rumo no jogo.
- **Conexão:** offline.