

Projeto Shadow Struggles 2013

Studio Blackjack

.....

Gabriel Merêncio dos Santos N° 7

Hugo Mitsumori N° 11

Leon Henrique Pires de Brum N° 15

Lucas Hideki Sakurai N° 19



Turma 474

O Projeto Shadow Struggles

- Jogo de RPG e estratégia multiplataforma
- Batalhas baseadas em Tower Defense
- Criação de elementos do jogo através de uma ferramenta de edição

Descrição Técnica

- Java + LibGdx
- Desktop + Android*
- Armazenamento: JSON
- MVC (Model – Viewer – Controller)

Tecnologias

- Java 7
- JSON
- Java Logging
- UML

Ferramentas

Desenvolvimento:

- Eclipse
- ObjectAid UML Explorer e AmaterasUML
- FindBugs
- Window Builder
- Subversive (SVN)

Ferramentas

Recursos Externos:

- Blender
- Tiled Map Editor
- Encore

Ferramentas

Gestão:

- ClockingIT
- Email (Outlook, Gmail)
- Skype
- MS Excel











Gestão do Projeto

Metodologia: Scrum

- Sprints mensais
- Reuniões semanais*
- Scrum Master: Gabriel (até agosto)
Hugo (a partir de agosto)
- Equipe de desenvolvimento: BlackJack
- Project owners: Profs Ivan e Renato











ClockingIT

▼ CHAMADOS PRIORITÁRIOS - [MINHAS]

-  ☐  **#10 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir eventos nos mapas [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]
-  ☐  **#39 Como implementador, eu quero utilizar uma interface gráfica para editar as infor [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo] [aproximadamente 1 mês atrás]
-  ☐  **#12 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir novas cartas [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]
-  ☐  **#29 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir novos inimigos [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]
-  ☐  **#2 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir novas cenas [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]



▼ NOVOS CHAMADOS

-  ☐  **#39 Como implementador, eu quero utilizar uma interface gráfica para editar as infor [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo] [aproximadamente 1 mês atrás]
-  ☐  **#36 Como implementador, eu quero ser capaz de utilizar músicas diversas para cenas a [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo] [hoje]
-  ☐  **#34 Como jogador, eu quero adquirir pontos de experiência após batalhas, missões e [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Gabriel Merêncio]
-  ☐  **#33 Como jogador, eu quero ser capaz de transitar entre cenários com meu personagem [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#29 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir novos inimigos [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]



ClockingIT

CHAMADOS / CHAMADOS ABERTOS

CSV Adição Rápida

-  ☐  **#10 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir eventos nos mapas [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]
-  ☐  **#33 Como jogador, eu quero ser capaz de transitar entre cenários com meu personagem [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#39 Como implementador, eu quero utilizar uma interface gráfica para editar as infor [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo] [aproximadamente 1 mês atrás]
-  ☐  **#12 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir novas cartas [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]
-  ☐  **#29 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir novos inimigos [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]
-  ☐  **#21 Retrabalhar mapas de batalha [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#5 Como jogador, eu quero adicionar cartas a baralhos existentes [A Fazer] (0m / 2m)**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hideki]
-  ☐  **#4 Como jogador, eu quero remover cartas de baralhos existentes [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hideki] [hoje]
-  ☐  **#17 Encriptar informações de arquivos [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#28 Como implementador, eu quero ser capaz de alterar o estado do jogador [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Gabriel Merêncio]
-  ☐  **#36 Como implementador, eu quero ser capaz de utilizar músicas diversas para cenas a [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo] [hoje]
-  ☐  **#2 Como implementador, eu quero ser capaz de inserir novas cenas [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hugo]
-  ☐  **#8 Como jogador, eu quero ser capaz de vender cartas e outros itens [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Hideki]
-  ☐  **#25 Como implementador, eu quero utilizar gráficos existentes para criar NPCs [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#6 Como jogador, eu quero criar novos baralhos [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#7 Como jogador, eu quero ser capaz de comprar pacotes de cartas [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#26 Como implementador, eu quero poder utilizar a música-tema do Lockstar [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#27 Como implementador, eu quero poder utilizar a música-tema do Phoenix [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Ninguém]
-  ☐  **#34 Como jogador, eu quero adquirir pontos de experiência após batalhas, missões e [A Fazer]**
BlackJack / Shadow Struggles / [Gabriel Merêncio]



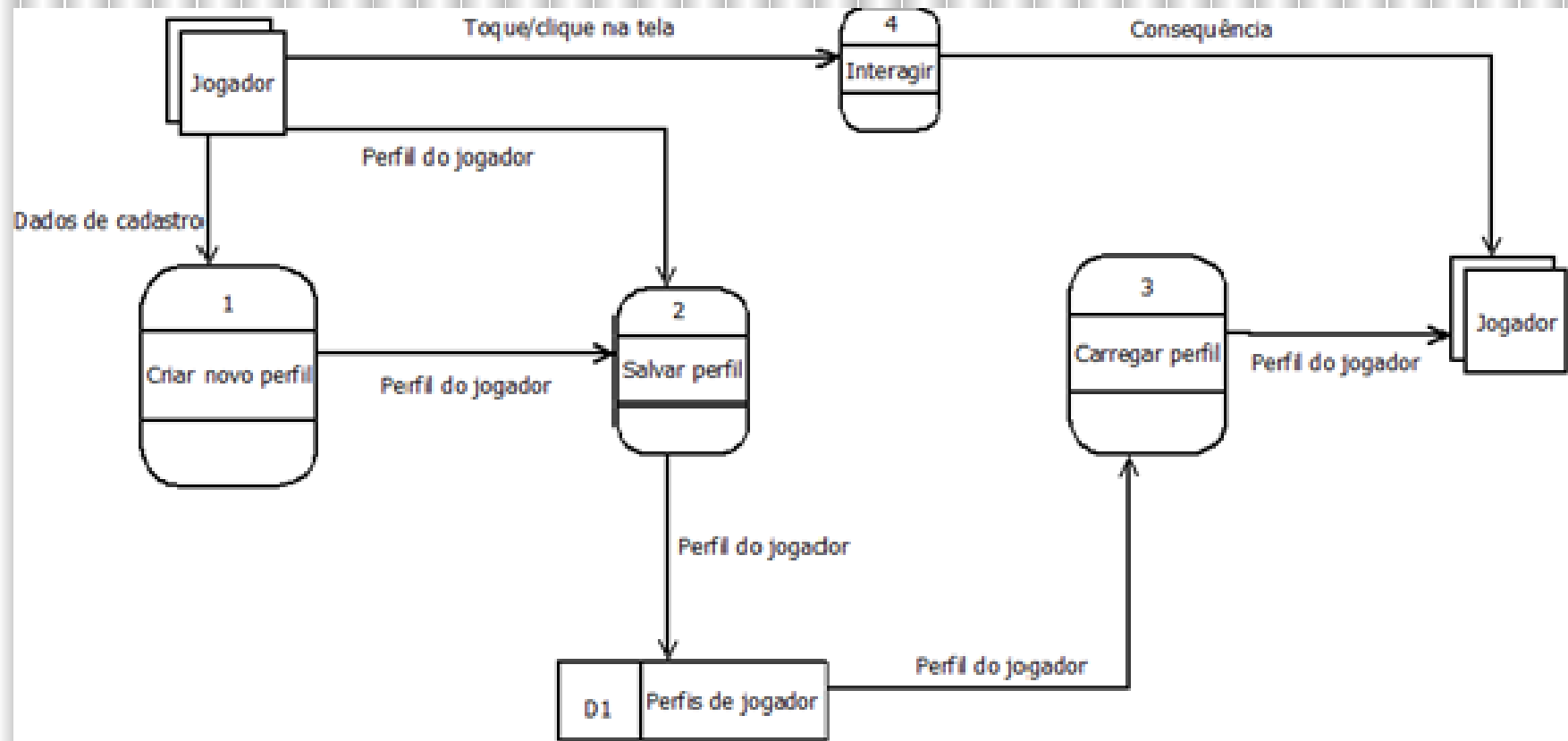
Estrutura Básica

- Exploração => Eventos => Escolhas
- Eventos: Cenas, Batalhas, NPC's, Salvar o Jogo, Comércio, Mudança de Mapa
- RPG => Enredo => Estratégia => Evolução

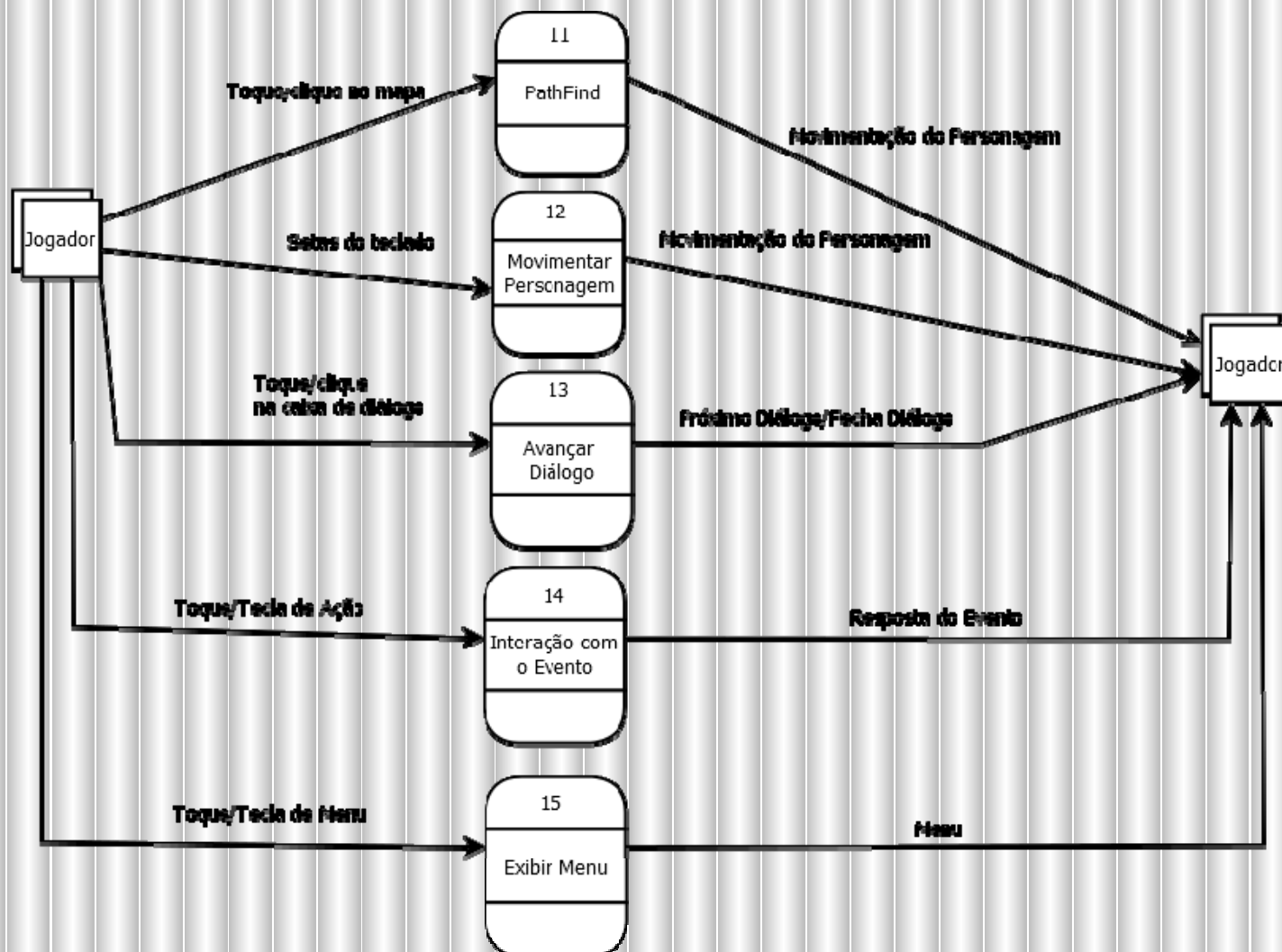
Projeto Tools

- Ferramenta de edição de arquivos de dados do Shadow Struggles 2013
- Geração de Mapas, Ítems, Batalhas, Eventos, Cenas, Missões, etc
- Alto nível de complexidade

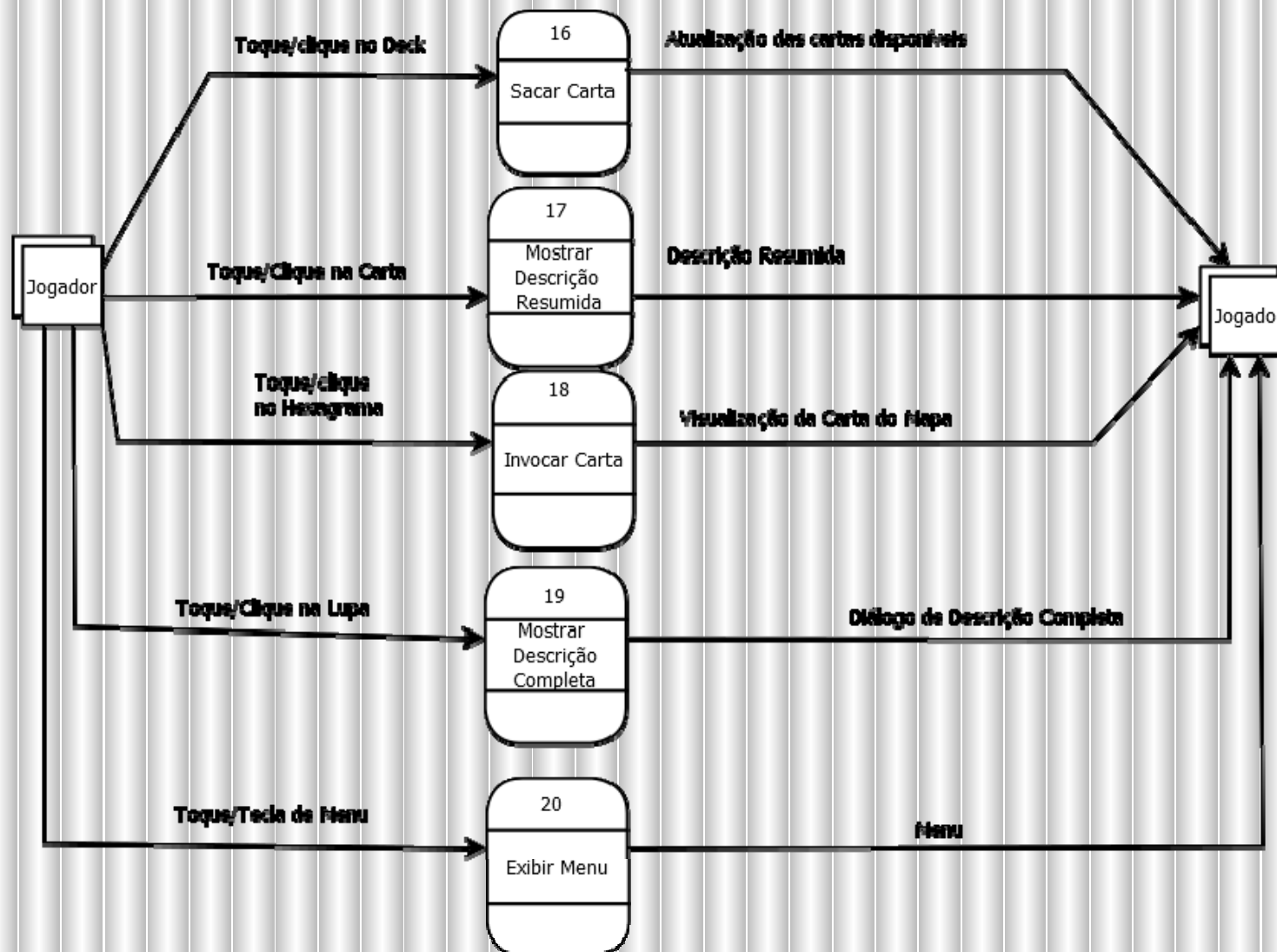
DFD1



DFD2 - RPG



DFD2 - Batalha



Cronograma

- Março

| User story | Atribuído a | Data início | Data término | Pontos | Conclusão (%) | Pontos do sprint |
|--|-----------------------------------|-------------|--------------|--------|---------------|------------------|
| Adaptar o GDD para o modo RPG | Gabriel | 18/mar | 31/mar | 6 | 50 | 3 |
| Otimizar gerenciamento de recursos | Gabriel | 07/mar | 31/mar | 5 | 80 | 4 |
| Retrabalhar interface de menus | Gabriel, Leon | 07/mar | 31/mar | 5 | 10 | 0,5 |
| Abranger o código existente com testes unitários | Hugo, Leon, Lucas Hideki | 07/mar | 31/mar | 4 | 80 | 3,2 |
| Atualizar as bibliotecas do libgdx | Gabriel, Hugo, Leon, Lucas Hideki | 06/mar | 30/mar | 3 | 100 | 3 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Total de pontos do sprint (e velocidade atual): | 13,7 | | | | | |
| Mês (número): | 3 | | | | | |
| Pontos até novembro com esta velocidade: | 109,6 | | | | | |

Cronograma

- Abril

| User story | Atribuído a | Data início | Data término | Pontos | Conclusão (%) | Pontos do sprint |
|---|--------------------|-------------|--------------|--------|---------------|------------------|
| Adaptar o GDD para o modo RPG | Gabriel | 04/abr | 30/abr | 3 | 100 | 3 |
| Otimizar gerenciamento de recursos | Gabriel | 04/abr | 30/abr | 1 | 100 | 1 |
| Retrabalhar interface de menus | Leon | 04/abr | 30/abr | 4,5 | 80 | 3,6 |
| Abranger o código existente com testes unitários | Leon, Lucas Hideki | 04/abr | 30/abr | 0,8 | 100 | 0,8 |
| Como jogador, eu quero ser capaz de selecionar o idioma português | Hugo | 25/abr | 25/abr | 2 | 100 | 2 |
| Como jogador, eu quero aprender as mecânicas de jogo através de um tutorial | Hugo | 04/abr | 30/abr | 4 | 80 | 3,2 |
| Como jogador, eu quero visualizar as informações das cartas durante as partidas | Hugo | 04/abr | 23/abr | 2 | 100 | 2 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Total de pontos do sprint: | 15,6 | | | | | |
| Mês (número): | 4 | | | | | |
| Velocidade atual: | 14,65 | | | | | |
| Pontos até novembro com esta velocidade: | 102,55 | | | | | |

| User story | Atribuído a | Data início | Data término | Pontos | Conclusão (%) | Pontos do sprint |
|---|--------------|-------------|--------------|--------|---------------|------------------|
| Retrabalhar interface de menus | Lucas Hideki | 02/mai | 31/mai | 0,9 | 20 | 0,18 |
| Como jogador, eu quero aprender as mecânicas de jogo através de um tutorial | Hugo | 02/mai | 23/mai | 0,8 | 100 | 0,8 |
| Como implementador, eu quero ser capaz de salvar as informações em arquivos | Gabriel | 02/mai | 31/mai | 3 | 100 | 3 |
| Como implementador, eu quero poder editar as informações salvas em arquivo(s) | Gabriel | 09/mai | 31/mai | 3 | 80 | 2,4 |
| Como implementador, eu quero ser capaz de remover informações | Gabriel | 09/mai | 31/mai | 3 | 80 | 2,4 |
| Como jogador, eu quero ser capaz de mover meu personagem pelo cenário | Leon, Hugo | 02/mai | 31/mai | 4 | 50 | 2 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Total de pontos do sprint: | 10,78 | | | | | |
| Mês (número): | 5 | | | | | |
| Velocidade atual: | 13,36 | | | | | |
| Pontos até novembro com esta velocidade: | 80,16 | | | | | |

| User story | Atribuído a | Data início | Data término | Pontos | Conclusão (%) | Pontos do sprint |
|---|-----------------------|-------------|--------------|--------|---------------|------------------|
| Como implementador, eu quero poder editar as informações salvas em arquivo(s) | Gabriel | 01/jun | 05/jun | 0,6 | 100 | 0,6 |
| Como implementador, eu quero ser capaz de remover informações | Gabriel | 01/jun | 05/jun | 0,6 | 100 | 0,6 |
| Como jogador, eu quero ser capaz de mover meu personagem pelo cenário | Leon, Hugo | 01/jun | 30/jun | 2 | 50 | 1 |
| Retrabalhar interface de menus | Gabriel, Lucas Hideki | 01/jun | 30/jun | 0,8 | 10 | 0,08 |
| Adaptar o roteiro para o modo RPG | Gabriel | 01/jun | 30/jun | 4 | 10 | 0,4 |
| Adaptar modelo e gerenciamento de dados do projeto principal | Gabriel, Hugo | 06/jun | 30/jun | 5 | 100 | 5 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Total de pontos do sprint: | 7,68 | | | | | |
| Mês (número): | 6 | | | | | |
| Velocidade atual: | 11,94 | | | | | |
| Pontos até novembro com esta velocidade: | 59,7 | | | | | |

| User story | Atribuído a | Data início | Data término | Pontos | Conclusão (%) | Pontos do sprint |
|---|-----------------------|-------------|--------------|--------|---------------|------------------|
| Como jogador, eu quero ser capaz de mover meu personagem pelo cenário | Gabriel, Hugo, Leon | 01/jul | 15/jul | 1 | 80 | 1 |
| Retrabalhar interface de menus | Gabriel, Lucas Hideki | 01/jul | 27/jul | 0,7 | 100 | 0,7 |
| Adaptar o roteiro para o modo RPG | Gabriel | 01/jul | 24/jul | 3,6 | 100 | 1,08 |
| Implementar a interface gráfica do editor | Hugo | 01/07/13 | 31/jul | 2 | 30 | 0,6 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Total de pontos do sprint: | 3,38 | | | | | |
| Mês (número): | 7 | | | | | |
| Velocidade atual: | 10,228 | | | | | |
| Pontos até novembro com esta velocidade: | 40,912 | | | | | |

[illegible]

- Setembro

[illegible]

Cronograma

- Outubro

| User story | Atribuído a | Data início | Data término | Pontos | Conclusão (%) | Pontos do sprint |
|-------------------------------------|--------------------|-------------|--------------|--------|---------------|------------------|
| Análise de Nicho | Hideki | 01/out | 03/out | - | 100 | |
| Descrição da Navegação | Hideki | 01/out | 03/out | - | 100 | |
| Ferramentas e Tecnologias | Hideki | 01/out | 10/out | - | 100 | |
| Relatório de testes Unitários | Hideki, Hugo | 01/out | 20/out | - | 100 | |
| Descrição da Mecânica de jogo | Leon | 01/out | 03/out | - | 100 | |
| Caracterização do Projeto | Leon | 01/out | 10/out | - | 100 | |
| Relatório de Escolhas e Descartes | Leon, Hideki | 01/out | 10/out | - | 100 | |
| Relatório de Problemas do Jogo | Leon, Hideki | 01/out | 10/out | - | 100 | |
| Descrição do Armazenamento de Dados | Hugo | 01/out | 03/out | - | 100 | |
| Histórico de Atividades | Hugo | 01/out | 03/out | - | 100 | |
| Relatório de Publicação | Hugo | 03/out | 03/out | - | 100 | |
| Histórico de Reuniões | Hugo | 03/out | 03/out | - | 100 | |
| Manual Técnico | Hugo, Leon, Hideki | 10/out | 22/out | - | 100 | |
| Manual do Usuário | Leon, Hideki | 19/out | 22/out | - | 100 | |
| Organização dos Documentos | Hugo, Leon, Hideki | 22/out | 23/out | - | 100 | |
| Correção de bugs | Hugo, Gabriel | 26/out | 31/out | - | 60 | |
| Editor de Eventos | Hugo | 27/out | 31/out | - | 20 | |

Cronograma

- Novembro

| User story | Atribuído a | Data início | Data término | Pontos | Conclusão (%) | Pontos do sprint |
|---------------------------|-----------------------------|-------------|--------------|--------|---------------|------------------|
| Correção de Bugs | Hugo, Hideki, Leon, Gabriel | 01/nov | - | | 80 | |
| Editor de Eventos | Hugo | 01/nov | - | | 70 | |
| Editor de Cenas | Hugo | 01/nov | - | | 40 | |
| Editor de itens | Hugo | 01/nov | - | | 50 | |
| Editor de Decks (Tools) | Hugo | 01/nov | 10/nov | | 100 | |
| Editor de Cartas | Hugo | 01/nov | - | | 50 | |
| TexturePacker | Leon, Gabriel | 04/nov | 12/nov | | 100 | |
| Menu do RPG | Hideki | 02/nov | - | | 70 | |
| Distribuição de Atributos | Hideki | 02/nov | - | | 90 | |
| Sistema de Eventos | Gabriel | 01/nov | - | | 70 | |
| Loja principal | Hideki, Hugo | 08/nov | | | 50 | |
| Editor de Decks (In Game) | Hideki | 08/nov | | | 10 | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Escolhas

- Atualização das bibliotecas do LibGDX
- Refatoração do código

Descartes

- Smartphones
- Themable Widget Library

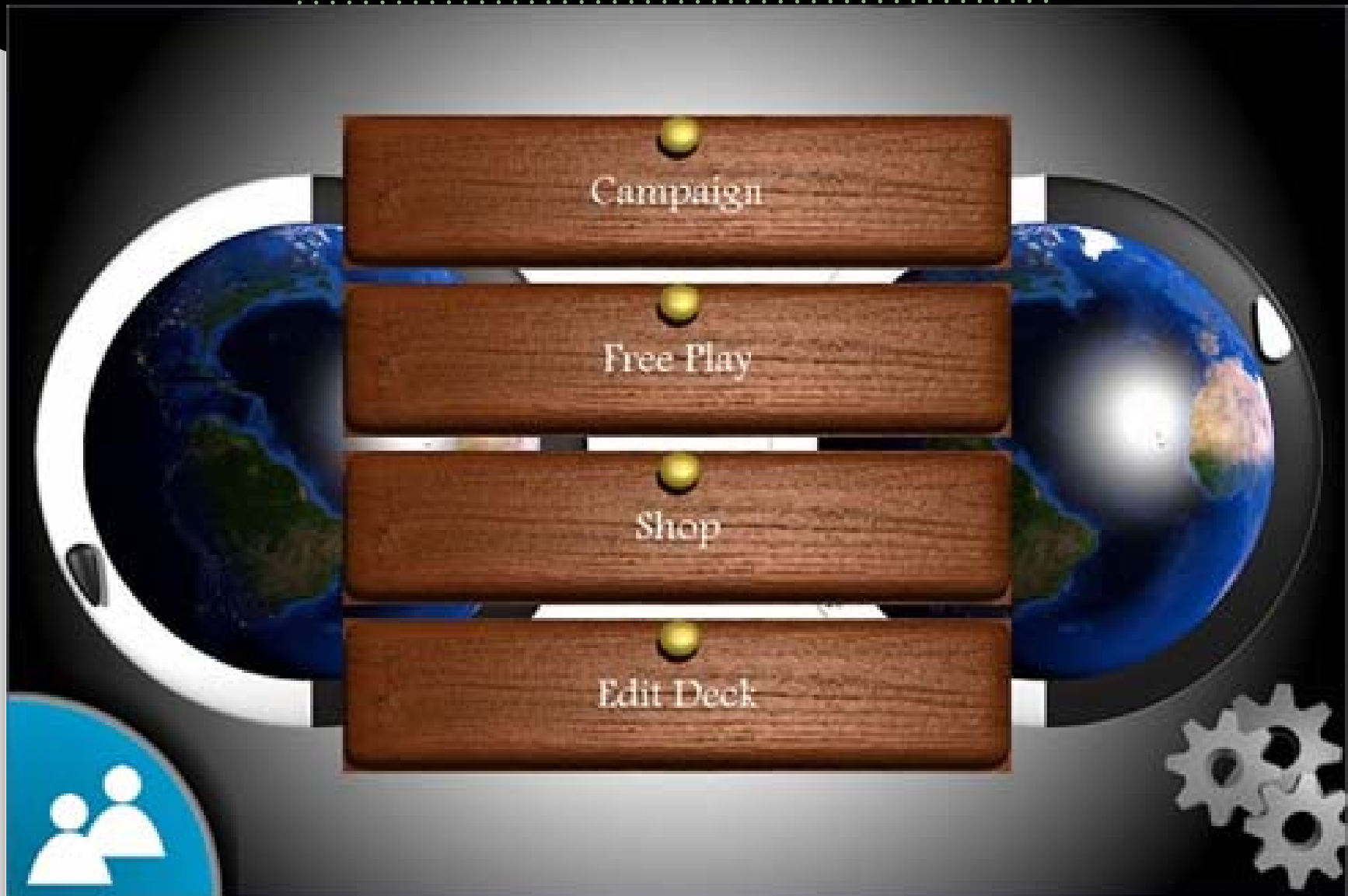
Problemas Enfrentados

- Atualização das bibliotecas LibGDX
- Alta Complexidade do Projeto
- Gerenciamento de Memória
- Dispersão
- Saída de membro da equipe

Tela inicial



Menu Principal



Free Play

.....

Select a Chapter

Chapter 1

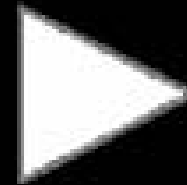
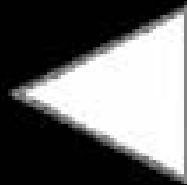


Battle 1

Tutorial

RPG

Reward: 30



Return

Shop

Packs

Extra

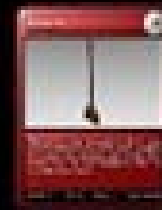
Cards

Sell

Return



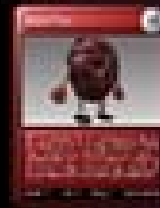
DR-002
1000



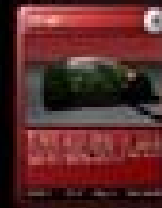
Broomy
1000



Golem
1000



Scrap Boy
1000



DR-003
1000



DR-004
1000



DR-000
1000



Rock
1000




Reconnect_
Circuits
1000

Configurações

Settings

Music: ☒ On

Volume: 

Select your language:

Português
▼
Português
English



Resultados

- Sistemas quase totalmente implementados
- Editor parcialmente implementado
- Shop e Edição de Deck parcialmente implementados
- Mapa de teste de eventos do RPG

Recursos Faltantes

- Finalização do Editor de Deck e da Loja
- Cálculo de Experiência e Nível
- Finalização do Tools (Inimigos, Ações, NPC's e Mapas)
- Adição de Dados para o RPG

Links Externos

.....

- **Blog do Projeto:** <http://studioblackjack.blogspot.com.br/>
- **Endereço do Repositório do IFSP:**
<https://fw.lab.sp.cefetsp.br/svn/a6pgp/A2013-PDS/ShadowStruggles/>
- **Endereço do Repositório do Google Code:**
<https://shadowstruggles.googlecode.com/svn/>
- **Canal do Youtube da Equipe:**
<https://www.youtube.com/user/TheStudioBlackJack>
- **ClockingIT:** <http://blackjack.clockingit.com/>
- **LibGdx:** <http://libgdx.badlogicgames.com/>

Projeto Shadow Struggles 2013

Studio Blackjack

.....

Gabriel Merêncio dos Santos N° 7

Hugo Mitsumori N° 11

Leon Henrique Pires de Brum N° 15

Lucas Hideki Sakurai N° 19



Turma 474