

**Projeto:** Shadow Struggles

**Equipe:** BlackJack

- Gabriel Merêncio dos Santos
- Hugo Mitsumori
- Leon Henrique Pires de Brum
- Lucas Hideki Sakurai

**Objetivos:**

- Dar continuidade ao projeto Shadow Struggles iniciado em 2012, completando os seguintes itens:
  - Loja de itens: compra, venda de cartas, e acessórios
  - Edição de baralho: trocar cartas entre o deck em uso e o estoque do jogador
  - Correção de bugs (problemas com gerenciamento de memória)
- Desenvolver produto finalizado na forma de um RPG 2D:
  - Nesta modalidade, o jogador poderá explorar os cenários, em complemento à narrativa
  - Vários inimigos, missões e itens espalhados pelo ambiente
  - Quantidade de experiência e níveis
  - Distribuição de habilidades para cada novo nível que o jogador atingir permitindo que ele melhore seus atributos

**Plano de atividades**

Núcleo principal do jogo:

- Colocar tutorial interativo dentro do jogo
- Terminar modo edição de baralho
- Terminar loja de itens
- Reformular criação de cartas, tornando a adição de novas cartas mais simples
  - Estabelecer alguns efeitos/ações pré-programados
  - Uma nova carta selecionará um conjunto desses efeitos e o configurará de modo específico
- Reformular criação de inimigos, tornando a adição de novos inimigos mais simples
  - Similar à criação de cartas: estabelecer rotinas básicas pré-programadas e permitir que uma IA seja configurada a partir de um arquivo usando essas rotinas
- Otimizar gerenciamento de memória para Android
- Utilizar TWL para reformular a interface dos menus
- Implementar modo RPG
  - Interpretar mapas construídos pelo Tiled Map Editor

- Interpretar NPCs e objetos diversos nos mapas
- Reformular a construção de cenas para permitir cenas mais complexas
- Implementar interação do jogador com o mapa (movimentação do personagem, falar com NPCs etc.)
- Definir e implementar status do jogador
- Implementar sistema de experiência e níveis
- Implementar sistema de distribuição de pontos
- Implementar inventário do jogador
- Tornar a jogabilidade mais intuitiva através de mais informações na tela de batalha
  - Mostrar informações das cartas durante a batalha
  - Exibir formas de representação alternativas das cartas para tornar o visual mais agradável
- Encriptar as informações dos arquivos
- Abranger todo o código existente com testes unitários
- Utilizar Eclipse Modelling Framework para transformar classes existentes em diagramas
- Atualizar as bibliotecas do libgdx

### Ferramentas externas para a construção do jogo

- Edição de cartas e baralhos
- Edição de inimigos
- Edição de cenas e fluxo de jogo
  - Por exemplo, alterar os “pontos de Luz”/”pontos de Trevas” após fazer uma determinada escolha
- Edição de mapas
  - Adicionar NPCs e outros objetos, configurando seus comportamentos

### Outros

- Adaptar o roteiro para o modo RPG
- Adaptar o GDD para o modo RPG
- Fazer a tradução para português
- Terminar a sonoplastia do jogo
- Reformular os cenários de batalha existentes
- Criar mapas do modo RPG
- Criar os personagens para o modo RPG

### **Tecnologias e ferramentas:**

- LibGDX: Framework de desenvolvimento multiplataforma voltada para jogos
- Blender: Ferramenta 3D para criação dos personagens
- JUnit e Android JUnit: Tecnologias para testes unitários
- Logcat e Java Logging: Criação de logs
- Eclipse: IDE de desenvolvimento
- Tiled Map Editor: Editor de mapas (RPG)
- Eclipse Modelling Framework: Transformar diagramas em classes Java e classes em diagramas, permitindo uma maior sincronização entre a documentação e o código e facilitando tomadas de decisão em relação à arquitetura

**Metodologias:**

- **Gerenciamento:** Scrum
- **Desenvolvimento:** Test Driven Development