
Especificação - Game Design

Nome do Projeto: Catch the Pigeon

Responsáveis pela especificação: time de Game Design da Mosaic

Idealizador do Jogo: Jamilson Batista

Copyright © 2006 by <Client Name> Inc. - <Client Name> Confidential Property

This document and the information contained in it is CONFIDENTIAL INFORMATION of <Client Name>, and shall not be used, or published, or disclosed, or disseminated outside of <Client Name> in whole or in part without <Client Name>'s consent. This document contains trade secrets of <Client Name>. Reverse engineering of any or all of the information in this document is prohibited. The copyright notice does not imply publication of this document.

HISTÓRICO DE REVISÕES

Version	Date (dd/mm/yyyy)	Name	Reason	CR
01.01	20.04.2011	Angela Lima Peres e Jamilson Batista	1ª versão do jogo – Sprint 0 - conceito	
01.02	08.05.2011	Angela Lima Peres, Lenin Abadie e Jamilson Batista	2ª versão do jogo – Sprint1 – alterações efetuadas em instruções de relatórios de problemas, modos do jogo, requisitos de níveis, mundo do jogo, requisitos não funcionais, os jogadores e personagens, visual e interface, e acréscimos de testes no apêndice.	

Table of Contents

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	Propósito	6
1.2	Escopo	6
1.3	Referências.....	6
1.4	Definições, Acrônimos, and Abreviações	6
1.5	Visão Geral do Documento.....	6
1.6	Local do documento	7
1.7	Instruções de relatórios de problemas	7
2	CONCEITO DO JOGO	9
2.1	Descrição	9
2.2	Objetivos do Jogo.....	9
2.3	Principais características.....	9
2.4	Gênero	10
2.5	Número de Jogadores	10
2.6	Plataforma	10
2.7	Jogos Similares.....	10
2.8	Público-alvo	11
2.9	Resultado do Cliente	11
3	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	12
3.1	Requisitos de Produto.....	12
3.1.1	Interação com usuário (usabilidade e jogabilidade)	12
	[RNF001] Usabilidade	12
	[RNF002] Jogabilidade	12
	[RNF003] Desempenho e Performance	12
	[RNF004] Segurança	13
	[RNF005] Escalabilidade	13
	[RNF006] Manutenibilidade	13
	[RNF007] Portabilidade.....	13
	[RNF008] Robustez	13
	[RNF009] Unicidade.....	13
3.2	Requisitos de Processo	13
	[RNF010] Corretude	13
	[RNF011] Reuso.....	13
3.3	Requisitos Externos.....	13
4	TELAS DO JOGO E NAVEGAÇÃO	14
4.1	Modelo de Navegação	14

4.2	Descrição das Telas	15
5	MECÂNICA DO JOGO	17
5.1	Núcleo do jogo	17
5.2	Modos de jogo.....	18
5.3	Resumos de controles	18
5.4	Regras do Jogo	18
5.5	Pontuando no jogo.....	19
5.6	Visão geral de Inteligência Artificial	19
5.7	Inimigo AI.....	19
5.8	Movimento.....	20
6	MUNDO DO JOGO	21
6.1	Localização	21
6.1.1	Ambiente.....	21
6.1.2	Humor	21
6.1.3	Objetos	21
6.1.4	Tempo	21
6.2	Os jogadores e personagens	22
6.2.1	Player characters (PC).....	22
6.2.2	Non-player characters (NPC)	23
6.3	Itens	27
6.3.1	Itens interativos.....	27
6.3.2	Itens não interativos	28
7	PLOT.....	29
7.1	Bastidores.....	29
7.2	Cenas	29
8	FLUXOGRAMA DO JOGO	30
9	REQUISITOS DE NÍVEIS	31
9.1	Visão geral dos níveis.....	31
9.2	Tutorial de níveis.....	31
9.3	Diagrama de nível	31
9.4	Gráfico de fluxo de dados.....	32
10	VISUAL E INTERFACE.....	33
10.1	Camera View (s).....	33
10.2	Elementos de interface.....	33

10.3	Efeitos especiais	33
11	MÚSICA E EFEITOS SONOROS.....	34
11.1	Efeitos sonoros	34
11.1.1	GUI	34
11.1.2	Efeitos especiais	35
11.1.3	Personagens	35
11.1.4	Elementos de jogo.....	35
11.1.5	Sons do Ambiente.....	35
11.2	Música	35
11.2.1	Evento jingles	35
11.2.2	Telas	35
11.2.3	Temas de nível.....	35
12	APÊNDICE	36
12.1	TESTES FUNCIONAIS	36
12.2	TELAS	38

1 INTRODUÇÃO

1.1 Propósito

Este documento tem como objetivo especificar o jogo “Catch the Pigeon” e será utilizado pelos stakeholders, clientes, desenvolvedores durante a conceituação, desenvolvimento e pós-implantação do projeto.

1.2 Escopo

Este documento será utilizado pelos stakeholders, clientes, desenvolvedores durante a conceituação, desenvolvimento e pós-implantação do projeto.

1.3 Referências

1.4 Definições, Acrônimos, and Abreviações

Term	Description
AI	Artificial Intelligence
CCB	Change Control Board
GUI	Graphical User Interface
NA	Not applicable
NPC	Non Player Character
PC	Player Character
SCMP	Software Configuration Management Plan

1.5 Visão Geral do Documento

Este documento está organizado nas seguintes seções:

- **Seção 1 – Introdução do Documento:** Esta seção contém informação geral sobre este documento. Objetivo, escopo, referências, definições e localização.

- **Seção 2 – Conceito do Jogo:** esta seção contém as características gerais do jogo para divulgação: uma breve descrição, gênero, plataforma, etc.
- **Seção 3 – Requisitos Não Funcionais:** esta seção descreve os requisitos não funcionais que devem ser atendidos pelo jogo.
- **Seção 4 – Telas do Jogo e Navegação:** esta seção descreve as telas e como os jogadores navegarão entre elas.
- **Seção 5 – Mecânica do Jogo:** esta seção descreve o jogo com detalhes como regras, pontuação, algoritmos de IA utilizados, etc.
- **Seção 6 – Mundo do Jogo:** esta seção descreve os elementos principais do jogo: cenários, personagens e outros itens de interação.
- **Seção 7 – Enredo:** Esta seção descreve o enredo do jogo incluindo “the game backstory” (ex: história dos personagens) e “cutscenes”.
- **Seção 8 – Fluxograma do Jogo:** Esta seção inclui um diagrama de estado de todo jogo descrevendo como o jogador continua desde o primeiro momento que ele acessa o jogo até o momento ele termina o jogo.
- **Seção 9 – Requisitos de nível:** Esta seção explica cada nível com detalhes do funcionamento do mesmo.
- **Seção 10 – Visual e Interface:** Esta seção lista diretrizes para a interface gráfica do jogo.
- **Seção 11 – Música e efeitos sonoros:** Esta seção tem a descrição da música e efeitos sonoros necessários para o jogo e onde eles devem ser usados.
- **Seção 12 – Apêndice:** Esta seção é um espaço para anexar tabelas, desenhos e qualquer outro elemento que complementarão as informações descritas em todo o documento.

1.6 Local do documento

Este documento é armazenado em: www.mosaic.eng.br/gamedesign

1.7 Instruções de relatórios de problemas

Problemas ou correções neste documento devem ser relatadas pelo uso Firescrum, ou comunicação direta a equipe de Game Design.

Evolução do Documento

Após entrar em uma linha de base, as alterações neste documento devem ser também relatadas usando Firescrum, ou comunicação direta a equipe de Game Design. Este documento será atualizado de acordo com as solicitações de alteração aprovadas pelo CCB.

2 CONCEITO DO JOGO

2.1 Descrição

Este jogo é baseado no conceito de caça aos Pombos Correios. Seu objetivo é proteger os Pombos Correios na entrega das mensagens as redes sociais (Twitter e Facebook). Sua mecânica se baseia-se na tentativa de fulga do Pombos Correios dos inimigos que querem interferir na entrega da mensagem. Você terá que matar todos os Pombos inimigos que tentarem interferir e matar seu Pombo correio. Caso você consiga passar de fase sua mensagem será postada na rede social com a hashtag do jogo indentificando que você foi um dos vencedores do desafio.

Ao passar de fase os inimigos se tornam mais fortes, numerosos e ágeis dificultando assim o trabalho do seu Pombo Correio. Se você se manter entre os jogadores que mais conseguiram passar de fase e postar mensagens nas redes sociais, você poderá entrar para o top five do “Catch the Pigeon”. Cada mensagem postada nas cinco fases do jogo tem sua devida pontuação.

2.2 Objetivos do Jogo

Destruir os Pombos do clã “BadPig” que tentarem interferir na entrega/postagem da mensagem na redes sociais. E se manter entre no “top five do Catch the Pigeon”, ou seja, os jogadores que mais protegeram seus Pombos.

2.3 Principais características

Integração com as redes facebook e twitter;

Diferentes níveis de dificuldade;

Possibilidade de jogar on/off, ou seja, com ou sem conexão a internet;

Personagens com características diversas – escolha do seu avatar (Pombo Correio);

Multiplataforma (Web e Móvel);

Inteligência Artificial no voo dos Pombos;

Comunicação em tempo real quando estiver conectado a internet;

2.4 Gênero

Socialização e aventura.

2.5 Número de Jogadores

O jogo é singleplayer.

2.6 Plataforma

O jogo deve rodar na plataforma Android e na plataforma web (Flash) integrado a rede social Facebook, além de se comunicar com a rede social Twitter.

2.7 Jogos Similares

Filmes e desenhos:

Esquadrilha Abutre

A lenda dos Guardiões

Jogos:

Duck Hunt

2.8 Público-alvo

Qualquer pessoa sem distinção de idade e sexo que possua um aparelho móvel (Smartphones ou Tablets) com sistema operacional Android versão 2.2 ou superior, ou tenha conta na rede social Facebook. Aos que possuem conta apenas no twitter será possível acessar o jogo apenas do aparelho móvel (Smartphones ou Tablets).

2.9 Resultado do Cliente

O cliente tem a intenção de influenciar os usuários ao usarem o jogo para divulgação de uma determinada Hashtag do seu produto ou marca oferecendo assim prêmios aos que permanecerem no top Five em um determinado horário.

3 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Esta seção está dividida em requisitos de produto, de processo e externos.

3.1 Requisitos de Produto

Os seguintes requisitos não funcionais relativos ao produto foram especificados: requisitos de interação com o usuário (usabilidade e jogabilidade), performance e segurança.

3.1.1 Interação com usuário (usabilidade e jogabilidade)

[RNF001] Usabilidade

Identificar a partir do público-alvo, os personas que interagirão com o jogo e realizar a aferição de usabilidade/jogabilidade para cada um dos personas.

Usabilidade (Interface Intuitiva) - Oferecer ao usuário a possibilidade de usufruir das principais funcionalidades do jogo de maneira rápida e fácil. Uniformidade, intuitividade e simplicidade são requisitos importantes para que este RNF seja cumprido.

[RNF002] Jogabilidade

Para que o jogo atenda este RNF, é necessário cumprir os seguintes requisitos:

- a- Personalização** - aumentar a conexão do jogador com o jogo. Em nosso caso, a empatia com os avatares permite criar uma sensação de maior intimidade com o jogo;
- b- Descoberta gradual e progressiva** - os desafios têm que ser graduais, pois aumentam o aprendizado inicial, ao mesmo tempo que permitem maiores desafios conforme a curva de aprendizado aumenta, motivando também os que já têm a habilidade de jogar;
- c- Recompensa e desafios** - os desafios devem ser acompanhados de recompensas. Além disso, quanto mais as recompensas estão inter-relacionadas com toda a história do jogo, mais o usuário se envolve;
- d- Pequenos efeitos** - às vezes, parecem supérfluos, mas enriquecem a experiência. Exemplos: os ruídos bem escolhidos para os pássaros do mal ao atacar ou mesmo ao sobrevoar a tela tornam a experiência mais motivadora;
- e- Código livre** - permitir que a comunidade contribua para melhorias no jogo;
- f- Help** - a forma mais efetiva de ajuda é que esta só esteja disponível quando necessária (sensitiva ao contexto) e sem "atrapalhar" a experiência do usuário.

[RNF003] Desempenho e Performance

Identificador variáveis a serem analisadas de forma a medir o desempenho do jogo na plataforma Android, verificando, por exemplo, aquecimento após algumas interações.

Tempo de Resposta. O usuário não deve esperar mais de n(especificar) segundos, em média, para visualizar a nova posição dos personagens e para detectar o toque do usuário na tela.

[RNF004] Segurança

O jogo deve ser capaz de impedir acessos indevidos à base de dados do sistema (banco de usuários e de pontuação).

[RNF005] Escalabilidade

O jogo deve ser capaz de atender entre x a y (especificar) usuários ao mesmo tempo e entre x a y (especificar) usuários cadastrados.

[RNF006] Manutenibilidade

Para cumprir este RNF, deve-se seguir cuidadosamente as técnicas de orientação a objetos.

[RNF007] Portabilidade

Especificar browsers, versões de sistemas operacionais que o jogo suporta.

[RNF008] Robustez

- a- Assegurar que a probabilidade de corrupção de dados após a ocorrência de uma falha é, idealmente, igual a zero.
- b- Assegurar que o tempo de reinício após falha é de até n (especificar) segundos.
- c- Assegurar que o percentual de eventos causando falhas

[RNF009] Unicidade

O sistema deve garantir que cada usuário terá apenas um cadastro associado a ele no jogo.

3.2 Requisitos de Processo

Os seguintes requisitos não funcionais relativos ao processo foram especificados: corretude e reuso.

[RNF010] Corretude

Todos os módulos devem ser testados em relação aos comportamentos esperados e às situações de exceção.

[RNF011] Reuso

De forma a facilitar a implementação, a evolução, os testes, o projeto deve maximizar o reuso.

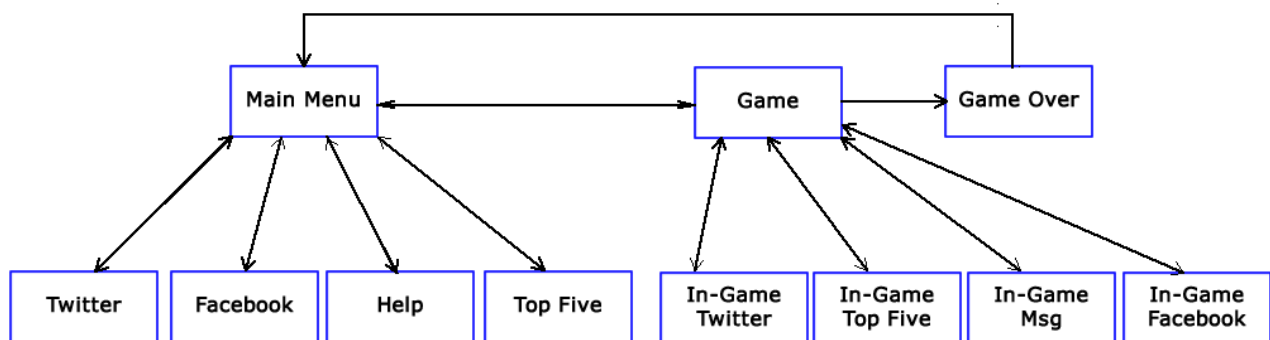
3.3 Requisitos Externos

Não foram especificados, até o momento, requisitos externos a serem atendidos.

4 TELAS DO JOGO E NAVEGAÇÃO

O jogo será composto pela tela de menu principal, no qual é possível ver o Top Five, conectar a conta do Twitter, conectar a conta do Facebook e Ajuda. Depois de efetuado todas as configurações básicas, é possível ir à tela onde todo o jogo é executado. Esta é composta por telas internas com a possibilidade de se conectar as redes sociais, escrever mensagens e ver o “Top Five” durante a execução do jogo.

4.1 Modelo de Navegação



4.2 Descrição das Telas

1. Menu principal

Sketch



Descrição

Esta tela provê a possibilidade de escolha do Pombo Correio, conexão a redes sociais, acesso ao “Top Five” e ajuda.

Elementos

- 1) Personagens principais (Pombos Correios)
- 2) Ícones para conexão as redes sociais
- 3) Ajuda
- 4) Top Five

2. Game

Sketch



Descrição

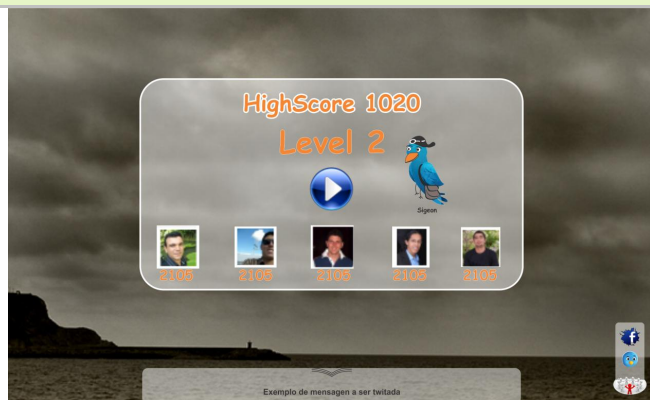
Esta é a tela onde ocorre todo o jogo.

Elementos

- 1) Pombo Correio
- 2) Inimigos
- 3) Campo para digitar a mensagem
- 4) Ícones para conexão as redes sociais
- 5) Informações com total de pontos
- 6) Level

3. Mudança de nível

Sketch



Descrição

Esta tela refere-se a mudança de nível, nela é possível ver o Top Five.

Elementos

- 1) Informações do total de pontos e nível
- 2) Top Five
- 3) Ícones para conexão as redes sociais
- 4) Campo para digitar a mensagem
- 5) Seu Pombo Correio

5 MECÂNICA DO JOGO

5.1 Núcleo do jogo

O jogo inicia com a escolha de seu avatar (Pombo Correio). É possível se conectar a uma rede social para envio da mensagem. Após efetuado os passos anteriores, será exibida uma caixa de texto para digitar a mensagem a ser enviada pelo Pombo Correio a rede social.

No meio da execução do jogo é possível alterar a mensagem ou mudá-la ao trocar de fase.

O Pombo Correio inicia seu voo em busca de cumprir seu papel, levar a mensagem, mas no meio do caminho ele encontra Pombos do Clã “BadPig” que tem como desejo interferir na entrega das mensagens pelos Pombinhos, pois eles não querem ver a pessoas se divertindo, interagindo...eles pretendem viver em um mundo escuro e sobrio. Por isso sempre tentam matar o Pombo Correio e não deixar que a informação chegar ao destino final...e que o mundo crie um laço de amizade através da comunicação.

Os Pombos Malvados não contavam com sua ajuda. E você pode deixar as pessoas mais conectadas e bem informadas...seu objetivo é exterminar os Pombos malvados e deixar o caminho livre para seu Pombo Correio. Porém não será uma tarefa fácil, a cada fase a sua tarefa se torna mais difícil. Os Pombos malvados aumentam em número, em velocidade e se tornam mais inteligentes pois, conhecem muito bem a trajetória do seu Pombo.

O Pombo Correio enfrentará inimigos terríveis, mas em cada ataque sofrido vai perdendo sua força...não deixe que o inimigos atinjam seu Pombo, mostre aos seus amigos nas redes sociais que você é bom protetor...lute contra os inimigos, enfrente todas as fases e mantenha todos informados o máximo possível; seja um dos cinco maiores protetores do “Catch the Pigeon”.

A cada mensagem postagem em uma rede social (Twitter ou Facebook) será anexado a Hastag “CatchPigeon” para identificar que você está nessa luta.

5.2 Modos de jogo

O jogo será sempre single-player, o que diferencia os modos do jogo são as fases/níveis:

Level 1 – o usuário terá que matar 6 (seis) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás) e vertical (por cima). Essa fase terá 2 (dois) cenários;

Level 2 – o usuário terá que matar 10 (dez) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás) e vertical (por cima e por baixo). Essa fase terá 2 (três) cenários;

Level 3 – o usuário terá que matar 14 (quatorze) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás e pela frente) e vertical (por cima e por baixo). Essa fase terá 4 (três) cenários;

Level 4 – o usuário terá que matar 18 (dezoito) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás e pela frente) e vertical (por cima e por baixo) Essa fase terá 5 (cenários) cenários;

Level 5 – o usuário terá que matar 20 (vinte) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás e pela frente) e vertical (por cima e por baixo). E o chefe do clã “BadPig”. Essa fase terá 6 (seis) cenários;

5.3 Resumos de controles

O jogo não poderá ser jogado em modo de controles. Será necessário uma tela touch screen no caso do aparelho móvel ou mouse para aplicação web.

Todos os eventos serão disparados através de cliques, exceto para pausar ao jogo que poderá usar a tecla “backspace” no aplicativo web.

5.4 Regras do Jogo

Regras gerais:

O Pombo Correio poderá sofrer apenas dois ataques da primeira fase a última fase, e 3 ataques da segunda a quarta fase;

Ao ser derrotado em uma fase, o jogador permanecerá nela durante apenas mais 3 (três) tentativas. Após isso retornará a fase inicial;

Ao ser derrotado na última fase, o jogador retornará a fase inicial automaticamente;
O jogo poderá ser pausado para mudança ou envio de uma nova mensagem;
O Pombo malvado chefe do clã terá que ser destruído 3 (três) vezes;
A conexão ou desconexão de uma rede social só acontecerá na mudança de nível ou derrota no mesmo nível;

Para o aplicativo web:

É necessário ter uma conta no facebook.

Para o aplicativo móvel:

Se o jogador pressionar a tela com dois toques ao mesmo tempo, o aplicativo escolherá apenas um toque, de preferência o primeiro;

5.5 Pontuando no jogo

Cada mensagem enviada com sucesso na primeira fase acumula 1 ponto;
Na segunda fase 2 pontos;
Na terceira fase 3 pontos;
Na quarta fase 4 pontos;
Na quinta fase 5 pontos.

5.6 Visão geral de Inteligência Artificial

Serão utilizadas técnicas de IA para simular o voo independente dos Pombos Correios e as perseguições dos inimigos.

5.7 Inimigo AI

Em cada fase o inimigo se comportará diferente, deixando de ser um alvo fácil dos jogadores.

Quando um dos inimigos sofrer um ataque, os demais vão mudar a trajetória do seu voo e a forma de ataque ao Pombo Correio.

5.8 Movimento

Os Pombos Correios movem-se aleatoriamente. Eles se movem em direção horizontal variando o voo de acordo com o personagem escolhido, entre subidas e descidas.

6 MUNDO DO JOGO

6.1 Localização

O jogo se desenvolve em diversos cenários. Espalhados pelas fases.

6.1.1 Ambiente

O ambiente é composto por 4 (quatro) cenários, 2 (dois) na primeira fase e 2 (dois) na segunda fase.

6.1.2 Humor

Em todos os níveis, o céu está associada à sensação de perigo, mas em cada nível a sensação aumenta de acordo com os personagens. No nível 1, os inimigos são mais tranquilos para que a trajetória não se torne muito difícil. No nível 2, os obstáculos aumentam, a velocidade e o número de ameaças. O jogador sente mais adrenalina para chegar ao fim do trajeto. No nível 3, mais Pombos inimigos aparecem por todos os lados. No nível 4 e 5 o jogador fica tenso para conseguir proteger seu Pombo Correio, e terá que ser mais ágil para derrotar os inimigos, pois, o número e a velocidade deles são grandes.

6.1.3 Objetos

Os objetos compõem a paisagem do plano fundo, no entanto, não há interação com eles.

6.1.4 Tempo

A distância ou tamanho da tela são convertidas em tempo. Assim no decorrer do jogo os inimigos vão aparecendo.

Ao passar de nível, o jogo será pausado para possibilitar a conexão a uma rede social. Mas o jogador terá a opção de continuar caso já esteja conectado ou não queira se conectar.


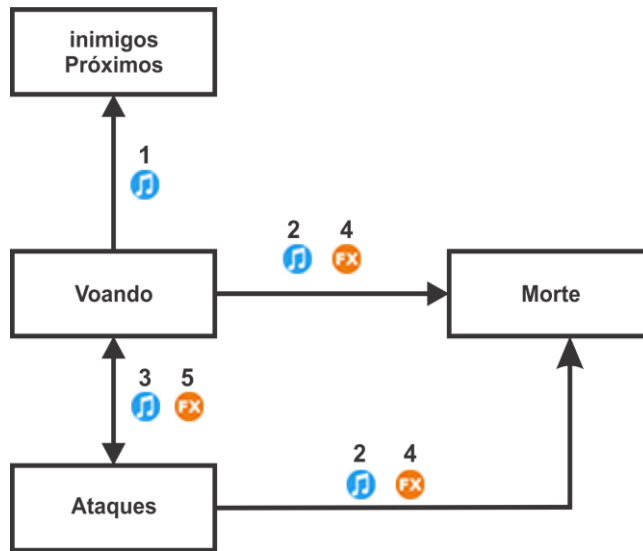
6.2 Os jogadores e personagens

Os personagens principais do jogo.

6.2.1 Player characters (PC)

NA

6.2.2 Non-player characters (NPC)

1. FIGEON		
Aparência	Descrição/história	
	<i>Figeon é rechonchudo, forte e com isto, consegue levar mensagens mais longas. Mas atrai os inimigos porque é uma refeição saborosa. Voa mais baixo e mais lento. Mas tem muita força.</i>	
	Atributos	Animações
	<i>Ele consegue sofrer 2 ataques na primeira e ultima fase, e 3 nas demais. E consegue sofrer dois ataques do chefe.</i>	<i>Asas batendo com uma certa lentidão, cabeça se mexendo. Ao morrer, explode junto com sua mala.</i>
Máquina de Estado		
		
Comportamentos		

2. SIGEON

Aparência



Descrição/história

Sigeon é ágil e veloz, para espíritos mais arrojados, não consegue levar mensagens longas. Atrai os inimigos mais rápidos e competitivos. Vôa mais alto, mais rápido, faz manobras mais radicais. Não é tão forte mas seu ponto forte é mesmo agilidade e rapidez.

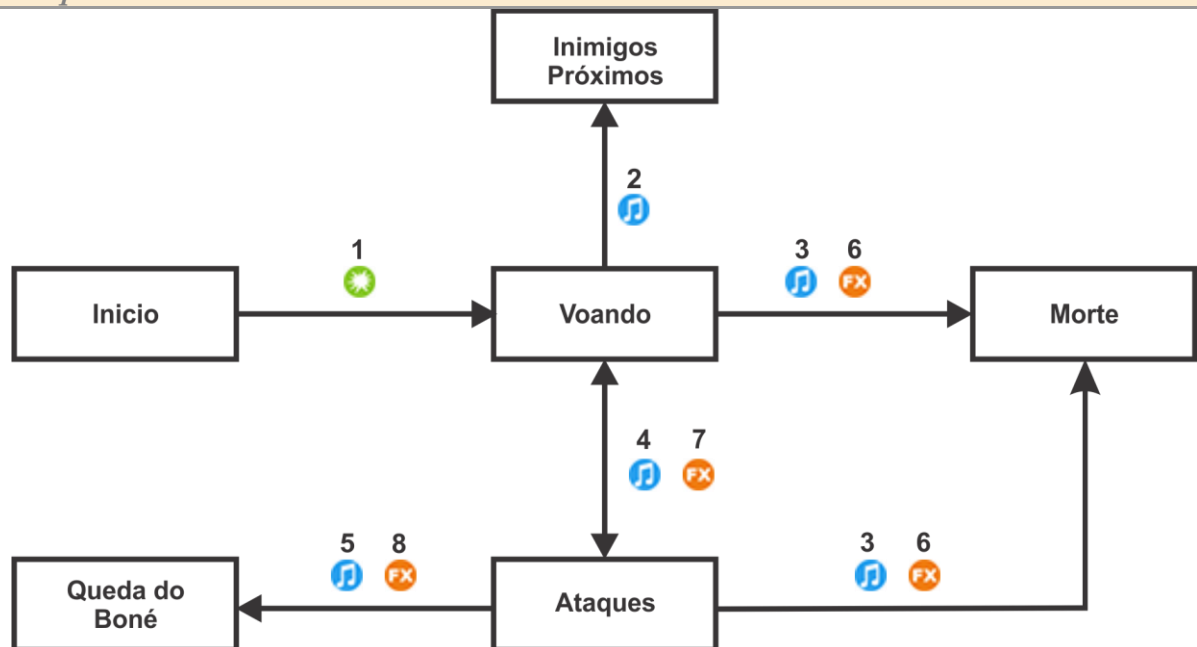
Atributos

Ele consegue sofrer 2 ataques na primeira e ultima fase, e 3 nas demais. E consegue sofrer apenas 1 ataque do chefe.

Animações

Asas batendo muito rápido, abre o bico para dar um grito (“Iurruuuuu”). Ao morrer seu boné cai ao chão.

Máquina de Estado



Comportamentos

3. FIGEAN

Aparência



Descrição/história

Figean é nossa personagem feminina. É ágil, consegue carregar mensagens bem longas pois, as mulheres gostam de conversar muuuuito. Não se enganem com a aparente fragilidade. Faz manobras arrojadas também.

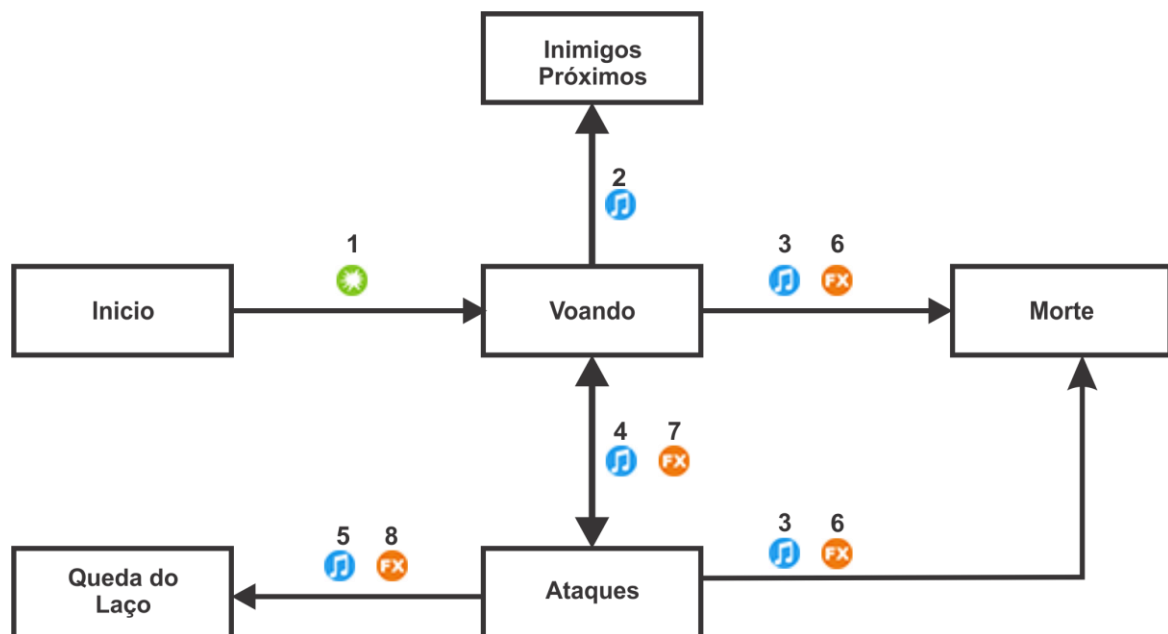
Atributos

Ele consegue sofrer 2 ataques na primeira e ultima fase, e 3 nas demais. E consegue sofrer apenas 1 ataque do chefe.

Animações

Asas batendo com velocidade média, perde o laço ao ser atacada. Quando morre sua malinha cai ao chão.

Máquina de Estado



Comportamentos

4. FELLPIG

Aparência



Descrição/história

FellPig é o líder do Clã “BadPig”. Era o melhor entregador de mensagens do “Catch the Pigeon”, porém em triste dia o seu protetor o abandonou no meio de vários inimigos o atacando, ele passou muito tempo sem poder enxergar por causa dos machucados. Quando sarou revoltou contra os mensageiros, e todas as pessoas que desejam se comunicar nas redes sociais. Juntou-se ao Clã do mal ate se tonar lider para exterminar todos os Pombos Correios. Assim os protetores não poderiam mais se comunicar.

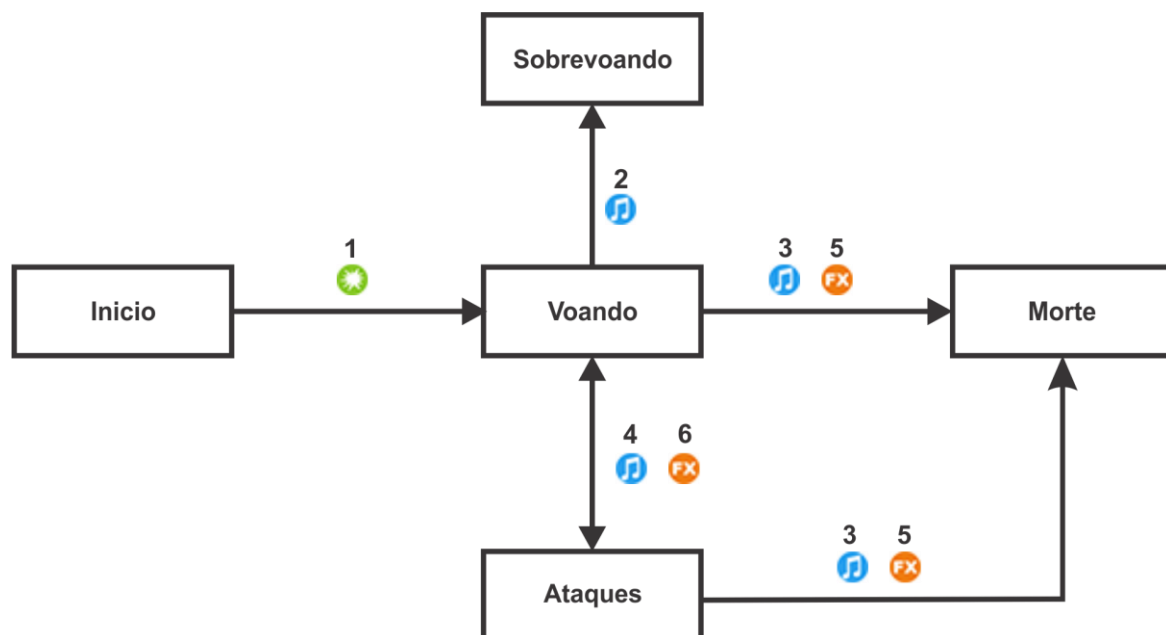
Atributos

Ele ataca com as garras e bico.

Animações

Vôos e gritos aterrorisadores.

Máquina de Estado



Comportamentos

6.3 Itens

6.3.1 Itens interativos

<i>1. < Inserir > item nome.</i>		
<i>Aparência</i>	<i>Descrição/história</i>	
	<i>Atributos</i>	<i>Animações</i>
<i>Máquina de Estado</i>		
<i>Comportamentos</i>		

6.3.2 Itens não interativos

<i>1. < Inserir > item nome.</i>		
<i>Aparência</i>	<i>Descrição/história</i>	
	<i>Atributos</i>	<i>Animações</i>

7 PLOT

7.1 Bastidores

7.2 Cenas

1. Introdução

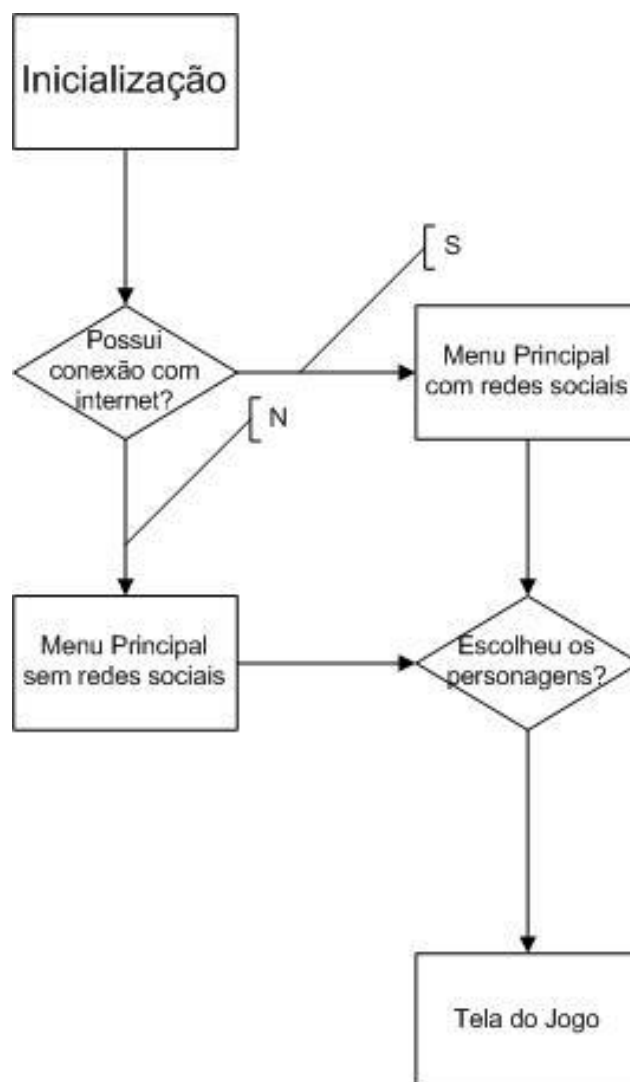
Storyboard



Descrição

Gatilho	Elementos

8 FLUXOGRAMA DO JOGO



9 REQUISITOS DE NÍVEIS

9.1 Visão geral dos níveis

Level 1 – o usuário terá que matar 6 (seis) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás) e vertical (por cima). Essa fase terá 2 (dois) cenários;

Level 2 – o usuário terá que matar 10 (dez) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás) e vertical (por cima e por baixo). Essa fase terá 2 (três) cenários;

Level 3 – o usuário terá que matar 14 (quatorze) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás e pela frente) e vertical (por cima e por baixo). Essa fase terá 4 (três) cenários;

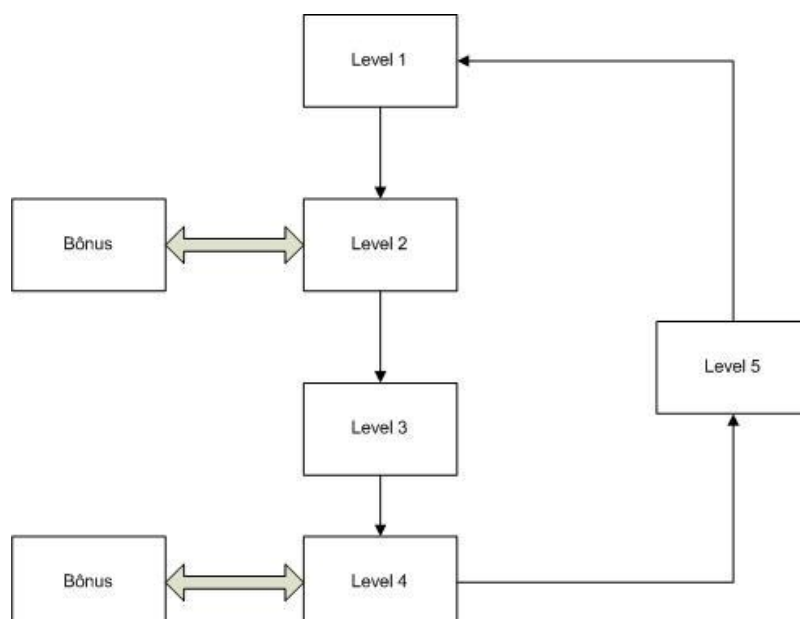
Level 4 – o usuário terá que matar 18 (dezoito) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás e pela frente) e vertical (por cima e por baixo) Essa fase terá 5 (cenários) cenários;

Level 5 – o usuário terá que matar 20 (vinte) inimigos. Os Pombos correios sofreram ataques na horizontal (por trás e pela frente) e vertical (por cima e por baixo). E o chefe do clã “BadPig”. Essa fase terá 6 (seis) cenários;

9.2 Tutorial de níveis

NA

9.3 Diagrama de nível



9.4 Gráfico de fluxo de dados

NA

10 VISUAL E INTERFACE

10.1 Camera View (s)

Plataforma 2D, vista interior.

10.2 Elementos de interface

Level – nível em que o jogador se encontrar;

Highscore – quantidade total de pontos do jogador;

Status – qual rede social que o jogador está conectado.

Campo de texto – Digitar a mensagem

10.3 Efeitos especiais

Explosão – penas dos Pombos espalhadas para todos os lados ao serem destruídos;

Ataques em geral – penas caindo dos Pombos Correios ao serem atacados;

Ataque Figean – laço caindo

Ataque Sigeon – boné caindo

11 MÚSICA E EFEITOS SONOROS

Música de plano de fundo e ataque baseado no filme “A Lenda dos Guardiões”.

Música de inicialização baseado do desenho “A esquadrilha abutre” para nova versão do jogo (não tratada nesse documento).

11.1 Efeitos sonoros

- Som de explosão (Pombos mals, e Pombos gordo)
- Som de ataque via garras
- Som de ataque via bico
- Som no menu do jogo
- Som de fundo no jogo
- Som de mudança de nível
- Som emitido pelos Pombos do mal
- Som emitido por Figeon
- Som emitido por Sigeon
- Som emitido por Figeon

11.1.1 GUI





11.1.2 Efeitos especiais

Áudio

11.1.3 Personagens

Em construção...

11.1.4 Elementos de jogo

Em construção...

11.1.5 Sons do Ambiente

Em construção...

11.2 Música

Em construção...

11.2.1 Evento jingles

Em construção...

11.2.2 Telas

Em construção...

11.2.3 Temas de nível

Em construção...

12 APÊNDICE

12.1 TESTES FUNCIONAIS

TC001 - Autenticar usuário com sucesso.

Objetivo: Este caso de teste assegura que o usuário ira se conectar com sucesso.

Precondições: usuário devera possuir cadastro em redes sociais suportada pelo aplicativo.

Passos:

1. Abrir o aplicativo.
2. Incluir as credenciais da rede social selecionada.
3. O usuário permite ao sistema ter acesso ao perfil de rede social do usuário.

Resultado esperado:

1. O jogo devera ser carregado na tela inicial com sucesso.
2. O sistema devera solicitar autorização para utilizar credenciais do usuário no jogo.
3. A autenticação do usuário e feita e o jogo pode ser iniciado.

Pós-condição: não aplicável

TC002 - Usuário não permite acesso à rede

Objetivo: Este caso de teste assegura que o sistema permite jogar sem acesso a rede

Pré-condições: usuário devera possuir cadastro em redes sociais suportada pelo aplicativo.

Passos:

1. Abrir o aplicativo.
2. Incluir as credenciais da rede social selecionada.
3. O usuário não permite ao sistema ter acesso ao perfil de rede social do usuário.

Resultado esperado:

1. O jogo devera ser carregado na tela inicial com sucesso.
2. O sistema devera solicitar autorização para utilizar credenciais do usuário no jogo.
3. A autenticação do usuário não é feita, mas o jogo pode ser iniciado.

Pós-condição: não aplicável

TC003 - Usuário não cadastrado.

Objetivo: Este caso de teste assegura que o usuário não ira se logar se não tem cadastro.

Pré-condições: usuário não devera possuir cadastro em redes sociais suportada pelo aplicativo.

Passos:

1. Abrir o aplicativo.
2. Incluir as credenciais da rede social selecionada.

Resultado esperado:

1. O jogo devera ser carregado na tela inicial com sucesso.
2. O sistema devera solicitar autorização para utilizar credenciais do usuário no jogo.

3. O usuário não permite ao sistema ter acesso ao perfil de rede social do usuário.

4. O jogo pode ser iniciado sem acesso à rede.

Pós-condição: não aplicável

TC004 - Atravessar um nível com sucesso.

Objetivo: Este caso de teste assegura que o usuário consegue atravessar um nível de um lado ao outro.

Pré-condições: usuário conectado a redes sociais.

Passos:

1. Selecionar a opção jogar.
2. Voar com o pombo de um lado a outro.

Resultado Esperado:

1. O sistema deveria apresentar o primeiro nível do jogo.
2. O sistema deveria apresentar todo o percurso corretamente até que o jogador chegue ao seu destino final.

Pós-condições: não aplicável

TC005 - Postar uma mensagem com sucesso.

Objetivo: Este caso de teste assegura que o jogador consegue postar uma mensagem numa rede social após ter concluído um novo nível, desde que ele seja cadastrado e que tenha autorizado.

Pré-condições: atravessar um nível com sucesso.

Resultado Esperado:

1. Mensagem deveria ser postada com sucesso na rede social do usuário.

Pós-condições: não aplicável.

TC006 - Não postar uma mensagem.

Objetivo: Este caso de teste assegura que o jogador não postará uma mensagem numa rede social após ter concluído um novo nível, caso não seja cadastrado ou caso não tenha autorizado.

Pré-condições: atravessar um nível com sucesso.

Resultado Esperado:

1. Mensagem não deveria ser postada na rede social do usuário.

12.2 TELAS

