

DOCUMENTO DE REQUISITOS

SISTEMA
BRAVUS COMBATENTES – BC

VERSÃO
V1.0

ATENÇÃO: LEGENDA DE CORES

vermelho: requisitos que faltam fazer ou informações que faltam confirmar
preto: requisitos concluídos
lilás: requisitos ou dados em revisão
rosa: recém editado

SUMÁRIO

1. REQUISITOS FUNCIONAIS..... 2

1.1 Cenários..... 2

[RFC001] CENÁRIOS DO JOGO..... 2

[RFC002] FLORESTAS 2

1.2 Animações 3

[RFA001] ATIVAR ANIMAÇÕES..... 3

[RFA002] CAMADA WALK..... 3

[RFA003] CAMADA ATK..... 4

[RFA004] CAMADA IDLE 4

1.3 Ações 5

[RFA001] ANDAR 5

[RFA002] ATACAR..... 5

1. REQUISITOS FUNCIONAIS

1.1 Cenários

[RFC001] CENÁRIOS DO JOGO
<p>Descrição do requisito: Os cenários do jogo devem envolver características que remetem aos biomas naturais como florestas, campos, desertos, tundras, vegetação mediterrâneas e etc.</p> <p>Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/>. Essencial <input type="checkbox"/>. Importante <input type="checkbox"/>. Desejável</p> <p>Entradas e pré-condições: Os cenários devem conter jogadores, criaturas passivas/selvagens, objetos que bloqueiam caminho, objetos que fornecem benefícios aos jogadores/criaturas, objetivos (missões, competições) e etc.</p> <p>Saídas e pós condição: Os cenários são encerrados assim que o jogador completa o objetivo (tenha sucesso), quando o tempo do cenário é encerrado ou quando o jogador morre (falha).</p>

[RFC002] FLORESTAS
<p>Descrição do requisito: Deve ser um ambiente natural com montanhas, árvores, flores e etc., nele deve conter criaturas de níveis iniciais que tenham relação com os aspectos naturais estabelecidos.</p> <p>Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/>. Essencial <input type="checkbox"/>. Importante <input type="checkbox"/>. Desejável</p> <p>Entradas e pré-condições: O cenário deve conter jogadores, criaturas passivas/selvagens, objetos que bloqueiam caminho, objetivo e etc. podem ser estabelecido novas condições caso seja relevante.</p> <p>Saídas e pós condição: O cenário é encerrado assim que o jogador completa o objetivo (tenha sucesso), quando o tempo do cenário é encerrado ou quando o jogador morre (falha).</p>

1.2 Animações

[RFA001] ATIVAR ANIMAÇÕES
<p>Descrição do requisito: Toda criatura do jogo deve conter uma aparência única e com animações.</p> <p>Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/>. Essencial <input type="checkbox"/>. Importante <input type="checkbox"/>. Desejável</p> <p>Entradas e pré-condições: As animações são ativadas através das camadas (layers) quando a criatura realizar uma ação. É preciso que a criatura tenha animação de andar (walk), atacar (atk), neutra¹ (idle), morte² (die) e outras caso necessário.</p> <p>Saídas e pós condição: Após a animação de morte (die) a criatura não pode alternar mais entre as camadas de animações.</p> <p>Obs¹: A animação neutra é ativa quando a criatura está apenas parada sem realizar ações.</p> <p>Obs²: A animação de morte só é ativa quando a vida da criatura chega a zero.</p>

[RFA002] CAMADA WALK
<p>Descrição do requisito: A camada walk deve conter 4 animações para a criatura se movimentar ao norte, sul, leste e oeste.</p> <p>Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/>. Essencial <input type="checkbox"/>. Importante <input type="checkbox"/>. Desejável</p> <p>Entradas e pré-condições: A camada deve alternar as animações com os seguintes parâmetros (sujeitos a mudanças):</p> <ul style="list-style-type: none">• Quando a velocidade na direção y da criatura/objeto for maior que zero ($V_y > 0$) deve ser acionado a animação de movimentação ao norte;• Quando a velocidade na direção y da criatura/objeto for menor que zero ($V_y < 0$) deve ser acionado a animação de movimentação ao sul;• Quando a velocidade na direção x da criatura/objeto for maior que zero ($V_x > 0$) deve ser acionado a animação de movimentação ao oeste;• Quando a velocidade na direção x da criatura/objeto for menor que zero ($V_x < 0$) deve ser acionado a animação de movimentação ao leste. <p>Saídas e pós condição: A camada só deve ser acionada se a criatura estiver com o modulo da sua velocidade maior que zero.</p>

[RFA003] CAMADA ATK

Descrição do requisito: A camada atk deve conter animação para o respectivo ataque de uma criatura.

Prioridade: ☒. Essencial ☐. Importante ☐. Desejável

Entradas e pré-condições: A camada deve ser ativada no momento em que a criatura realizar um ataque e neste momento a animação do respectivo ataque é ativada.

Saídas e pós condição: A camada só deve ser acionada se a criatura estiver com o modulo da sua velocidade igual a zero. Caso a criatura realize um ataque e durante a animação se movimente, a camada deve ser desativada.

[RFA004] CAMADA IDLE

Descrição do requisito: A camada idle deve conter 4 animações para a criatura ficar em posição neutra ao norte, sul, leste e oeste.

Prioridade: ☒. Essencial ☐. Importante ☐. Desejável

Entradas e pré-condições: A camada deve alternar as animações com os seguintes parâmetros (sujeitos a mudanças):

- Quando a criatura realiza um movimento na direção norte e para, deve ser ativada a animação ao norte;
- Quando a criatura realiza um movimento na direção sul e para, deve ser ativada a animação ao sul;
- Quando a criatura realiza um movimento na direção oeste e para, deve ser ativada a animação ao oeste;
- Quando a criatura realiza um movimento na direção leste e para, deve ser ativada a animação ao leste;
- Logo após a realização de um ataque, deve ser ativada a animação na respectiva direção em que o ataque foi executado.

Saídas e pós condição: A camada só deve ser acionada se a criatura estiver com o modulo da sua velocidade igual a zero e não estiver realizando algum ataque.

1.3 Ações

[RFA001] ANDAR
<p>Descrição do requisito: As criaturas do jogo devem ter a capacidade de andar desde que não esteja sob um efeito de paralização.</p> <p>Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/>. Essencial <input type="checkbox"/>. Importante <input type="checkbox"/>. Desejável</p> <p>Entradas e pré-condições: Os monstros devem ter sua movimentação controlada por uma IA (Inteligência Artificial) e a movimentação dos players devem ser controladas por um joystick. Ao andar a camada <i>walk</i> deve ser ativada.</p> <p>Saídas e pós condição: Criaturas não podem realizar um ataque ao andar. Quando uma criatura estiver realizando um ataque e tentar andar, o ataque deve ser cancelado.</p>

[RFA002] ATACAR
<p>Descrição do requisito: As criaturas do jogo devem ter a capacidade de atacar desde que possua a quantidade de estamina necessária para realizar o ataque.</p> <p>Prioridade: <input checked="" type="checkbox"/>. Essencial <input type="checkbox"/>. Importante <input type="checkbox"/>. Desejável</p> <p>Entradas e pré-condições: Os monstros devem ter seus ataques controlados por uma IA (Inteligência Artificial) e para cada ataque dos players deve haver um botão que acionará os respectivos ataques. Ao atacar a camada <i>atk</i> deve ser ativada.</p> <p>Saídas e pós condição: Criaturas não podem realizar um ataque ao andar. Quando uma criatura estiver realizando um ataque e tentar andar, o ataque deve ser cancelado. A criatura não pode realizar um ataque caso não possua a estamina mínima para realiza-lo.</p>