DOCUMENTO DE REQUISITOS

SISTEMA VERSÃO

***BRAVUS COMBATENTES – BC 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.** **INTRODUÇÃO** 2](#_Toc26792580)

[**2.** **REQUISITOS FUNCIONAIS** 2](#_Toc26792581)

[**2.1** **Ações** 2](#_Toc26792582)

[**[RFA001] Andar** 2](#_Toc26792583)

[**[RFA002] Atacar** 2](#_Toc26792584)

[**[RFA003] Morrer** 3](#_Toc26792585)

# **INTRODUÇÃO**

No desenvolvimento de um game é necessário a união de um conjunto de funcionalidades. Dentro destas funcionalidades é incluído a criação de ações, animações e cenários, onde além da elaboração de scripts, é necessário desenvolver algumas dessas funções através de ferramentas ofertadas por engine’s especificas para games.

A criação dos cenários do jogo deve envolver características que remetem aos biomas naturais como florestas, campos, desertos, tundras, vegetação mediterrâneas e etc.

Toda criatura do jogo deve ter uma aparência única e com animações. 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), neutra(idle), morte (die) e outras caso necessário. Além disso, as criaturas também devem ter a possibilidade de realizar ações.

# **REQUISITOS FUNCIONAIS**

# **Ações**

|  |
| --- |
| [RFA001] Andar |
| **Descrição do requisito:** As criaturas do jogo devem ter a capacidade de andar desde que não esteja sob um efeito de paralização.  **Prioridade:** ■. Essencial ◻. Importante ◻. Desejável  **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 [*walk*](#_[RFA002]_Camada_Walk) deve ser ativada.  **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. |

|  |
| --- |
| [RFA002] Atacar |
| **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.  **Prioridade:** ■. Essencial ◻. Importante ◻. Desejável  **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 [*atk*](#_[RFA003]_Camada_Atk) deve ser ativada.  **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. |

|  |
| --- |
| [RFA003] Morrer |
| **Descrição do requisito:** Todas as criaturas do jogo devem ser sujeitas a morte.  **Prioridade:** ■. Essencial ◻. Importante ◻. Desejável  **Entradas e pré-condições:** Quando a criatura estiver com a vida igual zero a camada [*die*](#_[RFA004]_Camada_Die) deve ser acionada e a criatura morre.  **Saídas e pós condição:** Criaturas não podem realizar um ataque ou andar após morrer. |