



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CAMPUS SOROCABA**

Bacharelado Ciência da Computação

Projeto Startup - Little Marks

Definição MVP1

Caio Henrique Giacomelli - 620297

Gabriela Ramos - 620360

Matheus Augusto Thomaz - 620599

Ricardo Mendes Leal Junior - 562262

17/09/2017

Projeto e Desenvolvimento de Software

Profº Drº Alexandre Álvaro

Sumário

1	DEFINIÇÃO DO PRODUTO	3
1.1	Objetivo	3
1.2	Funcionalidades do jogo	3
1.2.1	Requisitos funcionais e não-funcionais	4

1 Definição do Produto

1.1 Objetivo

O objetivo deste documento é definir as funcionalidades básicas que serão desenvolvidas no sistema da disciplina. Tal sistema será um jogo, chamado Little Marks, que será mobile e irá atender dois segmentos de clientes:

- Empresas do ramo alimentício;
- Potenciais consumidores das empresas parceiras e jogadores de jogos mobile.

O objetivo deste jogo será proporcionar aos jogadores a experiência de jogabilidade livre de propagandas abusivas. Para isso, pretendemos incluir tais propagandas no cenário do jogo de tal forma que esteja sempre visível, porém sem incomodar o usuário.

Além disso, o jogo permitirá que as empresas inovem no modo de realizar propagandas e promover benefícios aos seus clientes, uma vez que iremos permitir uma bonificação na respectiva empresa à medida que o jogador avança no jogo.

Sendo assim, para que isto se realize, utilizaremos no desenvolvimento do jogo as seguintes tecnologias:

- Unity;
- Script em C#;
- Android Studio, uma vez que o jogo será apenas para sistema Android;
- Photoshop;

1.2 Funcionalidades do jogo

O jogo Little Marks será baseado em pontuação à medida que o jogador avança na partida. Assim, quando este obter 100 pontos irá receber uma premiação. Essa premiação estará relacionada a uma de nossas empresas parceiras, ou seja, o jogador receberá algum benefício dela e poderá retirar, de fato, seu prêmio na própria empresa.

O jogo irá conter um veículo, como uma nave espacial, e haverá obstáculos, no caso meteoros, para que o jogador possa desviar. Caso o jogador encoste em algum meteoro, irá perder e terá que iniciar o jogo novamente. Além disso, conforme a pontuação do jogador cresce durante a partida, a velocidade a qual o veículo anda aumentará também.

1.2.1 Requisitos funcionais e não-funcionais

- RF1: O jogo permitirá que o jogador utilize um veículo como forma de locomoção no jogo;
- RF2: O sistema permitirá que o jogador, com o veículo, desvie de obstáculos;
- RF4: O jogo será baseado em pontuação;
- RF3: O jogo permitirá que o usuário ganhe benefícios em empresas parceiras;
- RF5: O jogo permitirá que o veículo aumente de velocidade à medida que o usuário continue avançando;
- RNF1: O jogo será desenvolvido em Unity;
- RNF2: O jogo será compatível com o sistema operacional Android;