



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CAMPUS SOROCABA**

## **Bacharelado Ciência da Computação**

**Projeto Startup - Little Marks**

**Definição MVP2**

**Caio Henrique Giacomelli - 620297**

**Gabriela Ramos - 620360**

**Matheus Augusto Thomaz - 620599**

**Ricardo Mendes Leal Junior - 562262**

**30/10/2017**

**Projeto e Desenvolvimento de Software**

**Profº Drº Alexandre Álvaro**

# Sumário

<b>1</b>	<b>MINIMUM VIABLE PRODUCT 2 . . . . .</b>	<b>3</b>
1.0.1	Requisitos funcionais e não-funcionais . . . . .	3

# 1 Minimum Viable Product 2

Após concluída a entrega do primeiro produto mínimo de nosso projeto, validamos o mesmo com ambas as diretrizes de clientes que possuímos. Em relação aos jogadores de jogos mobile, estes apontaram problemas na jogabilidade e dificuldade do jogo, que já estavam previamente no plano de mudanças para o MVP 2. Já, em relação às empresas, conversamos e decidimos algumas técnicas de validação de propagandas e pontuação do jogo que será especificado pelos requisitos funcionais (RF6, RF7 e RF8) desta etapa do projeto.

Para o MVP 2, o jogo possuirá uma interface contendo um menu e informações detalhadas para os jogadores, assim como uma tela de troca de prêmios. Em relação a dificuldade do jogo, será adicionado novos obstáculos, permitindo a diferenciação quanto a jogabilidade. Também, será acrescentado novos objetos de segundo plano.

Em relação aos prêmios dentro do jogo, possuíremos quatro objetos que representarão moedas para adquirir os prêmios. As recompensas foram estipuladas conforme a validação com a empresa e são elas:

- Refrigerante grátis na compra de um lanche
- Batata frita grátis na compra de um lanche
- Refrigerante e batata frita grátis na compra de um lanche
- Na compra de uma pizza, ganhe outra

Estes prêmios poderão ser obtidos de forma incremental conforme a ordem apresentada acima. Para resgatar os prêmios, na tela de menu, incluíremos uma opção onde o jogador pode visualizar seu QR Code, tirar uma foto e validá-lo posteriormente.

## 1.0.1 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;

- RF6: O jogo irá mostrar um código QR ao usuário quando ele desbloquear um prêmio;
- RF7: O jogo terá uma tela de menu com as opções, jogar, trocar prêmios e ajuda ao cliente;
- RF8: O jogo terá 4 tipos de prêmios diferentes;
- RNF1: O jogo será desenvolvido em Unity;
- RNF2: O jogo será compatível com o sistema operacional Android;