Gerente de Projeto: Matheus

JUSTIFICATIVA

- Dificuldade no aprendizado da matéria de "Raciocínio logico-Matemático".
- Falta de interesse na matéria.

PRODUTO

Um jogo que ajuda a aprender e praticar raciocínio logico através de Quizzes e Puzzles.
Contendo rankings, vidas e uma estrutura de temporadas atualizada a cada 3 meses que o jogo estiver ativo. Mantendo um histórico de Ranking.

STAKEHOLDERS externos

Alunos de computação ou alunos que tem alguma matéria relacionada com o conteúdo do jogo.

<u>PREMISSAS</u>

- 1 Estarão disponíveis os recursos necessários (Google Meet, Discord, Code Blocks etc.)
- 2 Lugar onde o jogo será publicado.
- 3 Concorrentes.

RISCOS

- 1 Disponibilidade dos participantes envolvidos no projeto.
- 2 Laboratório não disponível para uso.
- 3 Falta de comprometimento da equipe com o projeto.
- 4 Participantes não familiarizados com os recursos computacionais.
- 5 Não dar tempo de fazer tudo que foi planejado para este projeto.

OBJ SMART

Criar um jogo que auxilie no aprendizado da matéria de raciocínio logico-matemático através de Puzzles e Quizzes, que ao mesmo tempo faca com que a pessoa se divirta aprendendo a matéria e treinando seus conhecimentos, desafiando a si mesmo com rankings.

<u>BENEFÍCIOS</u>

- 1- Um melhor entendimento da matéria "Raciocínio Lógico-Matemático.
- 2- Aprimoramento na interpretação de textos.
- 3- Um jeito mais divertido e descontraído de se aprender e praticar a matéria.

REQUISITOS

- 1 Cadastro de usuário (novo).
- 2 Login (já cadastrado).
- 3 Introdução ao jogo / Tutorial.
- 4 Puzzles e Quizzes. (De qual tipo devem ser)
- 5 Opções de dificuldades (amador intermediário experiente)
- (amador: terá 3 minutos para cada etapa, 8 vidas e 3 pula-etapas)
- (intermediário: terá 6 minutos para cada etapa, 5 vidas e 3 pula-etapas
- (Experiente: terá 9 minutos para cada etapa, 3 vidas e 5 passes)
- (níveis diferentes terão Quizzes e Puzzles com dificuldades alteradas, sendo do mais fácil para o mais complexo e demorado, visando tempo e dificuldade)
- 6 Retirado.
- 7 Retirado.
- 8 Retirado.
- 9 Sistema que da ao jogador "vidas", e podendo perdê-la ao errar um desafio, ao chegar a 0 de vidas a próxima vez que perder será retornado ao início
- 10 Sistema que da ao jogador possibilidades de pular etapas, enquanto tiver uma quantidade maior que zero, caso não queira arriscar.
- 11 o jogo terá a quantidade de (12 Quizzes e 10 puzzles) até a versão final do game.

EQUIPE

- 1 Leonardo
- 2 Luiz Gustavo
- 3 Maycon
- 4 Pedro
- 5 Victor
- 6 William
- 7 Matheus

Grupos de ENTREGAS

- 1 Planejamento;
- 2 Descrição Narrativa;
- 3 Fluxograma;
- 4 Desenvolvimento da Beta;
- 5 Apresentação da Beta.
- 6 Desenvolvimento da versão final.
- 7 Apresentação do Projeto Final.

LINHA DO TEMPO

- 1 Entrega do Canvas 27/03/20
- 2 Entrega da Descrição Narrativa 27/03/20
- 3 –Entrega do Fluxograma
- 4 Entrega do Beta 29/04/2020
- 5 Entrega do Projeto Final 24/06/2020

RESTRIÇÕES

- 1 Uso da linguagem C.
- 2 Uso do CodeBlock.
- 3 Uma BETA do projeto deverá ser entregue no dia 29/04/2020.
- 4 O projeto durará em média 3 meses.
- 5 O projeto com versão final deve ser entregue no final do semestre 24/06/2020.

<u>CUSTOS</u>

Por enquanto 0