## '

**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**Gustavo Rezende Rodrigues da Silva**

**GOLDEN ORDER**

## 

**Sumário**

**1.Contexto**

**2.Objetivo**

**3.Justificativa**

**4.Escopo**

**5.Premissas e Restrições**



1. **Contexto:** O matchmaking dos jogos desenvolvidos pela From Software sempre foram uma incógnita para os jogadores. A grande maioria não entende ou acaba não tomando conhecimento desse sistema e se perguntam o do porquê não estão conseguindo se conectar ou encontrar outros jogadores enquanto joga.
2. **Objetivo:** A “Golden Order” tem como objetivo justamente isso, introduzir de maneira rápida de informar exatamente com quem o usuário conseguira se conectar no seu atual level. Além de informar em qual plataforma os usuários cadastrados se encontram de forma gráfica, fornecendo assim o conhecimento de como sua plataforma está no quesito de jogadores ativos.
3. **Justificativa:** Esse projeto tem como puro objetivo auxiliar e ajudar os jogadores, já que atualmente não existem (principalmente com a língua mãe sendo o Português) muitas ferramentas externas que o fazem. O objetivo maior é ajudar a criar uma comunidade de jogadores que auxiliem e ajudem uns aos outros. E para isso a ferramenta de saber onde a maioria deles se encontram e com quem é possível se conectar no momento seria de extrema ajuda, e com certeza teria me ajudado quando eu jogava ativamente.

**4. Escopo**

**O usuário irá se cadastrar e informar (já estando logado) o seu nível dentro do jogo. Com isso é possível identificar com quais levels ele pode se conectar no nível atual, além de ter acesso a informações de outros jogadores, podendo identificar quais leveis são os mais vantajosos para a interação online.**

**5. Premissas e Restrições**

* **O cliente deve possuir acesso a internet;**
* **O usuário deve ter acesso e informar o seu nível atual;**