





Visão geral do jogo

 Políticas Monetárias	 Políticas Cambial	 Políticas Fiscais
Medida 1	<div>Insira um valor</div> <div>EXECUTAR MEDIDA</div>	
Medida 2		
Medida 3		
Medida 4		
Medida 5		
Evento 1...		
Evento 2...		
Evento 3...		
Evento 4...		
Evento 5...		
Evento 6...		
Evento 7...		
Evento 8...		
<div><div><input checked="" type="checkbox"/> PIB <input type="checkbox"/> Desemprego <input type="checkbox"/> Inflação</div><div>Política Financeira ESTATAL</div></div>		

O **E-Conomy Simulator** é um jogo de simulação, que irá representar a economia de um ambiente fictício. A ideia do jogo é propor ao jogador a experiência de poder tomar decisões macroeconômicas e observar as consequências de suas escolhas, simulando uma situação próxima ao que vive um ministro da economia. O usuário irá entrar com as seguintes informações fictícias:

- nome do país;
- nome do presidente;
- nome da moeda;
- nome do ministro da economia;
- número de rodadas do jogo;
- descrição de seu estilo de jogo (opcional);

Ao iniciar o jogo, será apresentado ao usuário os **indicadores econômicos** do país que irá ajudar a governar. A cada rodada o jogador terá a chance de tomar uma decisão que irá afetar esses indicadores, positivamente ou negativamente, dependendo de suas escolhas. Essas escolhas serão apresentadas ao usuário em cada rodada, algumas serão fixas, como as **medidas** econômicas padrões; outras serão apresentadas apenas em

alguns momentos do jogo. Cada medida será salva, assim como a escolha do jogador, para análise posterior.

O jogo irá disponibilizar ao usuário um gráfico que mostra a evolução de cada **indicador econômico** e os últimos eventos registrados do mesmo. Na tela do gráfico, o jogador terá a capacidade de escolher qual indicador ver, podendo exibir ou ocultar vários. Na tela de eventos, será mostrado todos os eventos relacionado ao jogo. Alguns eventos poderão ser exibidos como pontos no gráfico.

Especificações Técnicas:

Timeline

A timeline do jogo criado pelo usuário irá guardar o histórico do jogador a cada rodada, uma rodada representa uma unidade de tempo no jogo. Os dados presentes em cada unidade de tempo serão referentes aquele exato momento do jogo, esse histórico é composto pelas seguintes informações:

- valores dos indicadores econômicos;
- medidas econômicas tomadas naquela rodada, juntamente do valor inserido pelo usuário, se houver;
- notícias referentes ao atual momento;
- decisões;

A timeline também irá rodar até finalizar o jogo, ela irá ter uma quantidade de rodadas inseridas pelo usuário ao iniciar um novo jogo.

Indicadores

Os indicadores serão variáveis macroeconômicas ou representativas que serão alteradas durante o jogo, de acordo com as tomadas de decisão do jogador. Ao iniciar um novo jogo o sistema irá escolher um valor inicial para cada variável. São elas:

- PIB;
- Desemprego;
- Inflação;
- Política Financeira (liberal, estatal ou centro)

Os valores iniciais do jogo deverão ser salvos para comparações durante o jogo, indicando as mudanças originadas pelo jogador na forma de notícias.

Eventos

Os eventos são uma parte importante do sistema, ou até mesmo, o coração dele. Os eventos ocorrem durante o jogo a cada vez que o tempo for avançando. Cada rodada da **timeline** terá o registro dos eventos ocorridos, **podendo ser mais de um por vez, porém sendo limitado a 1 de cada tipo (veja os tipos de evento abaixo)**. Esse registros irão

servir para que o usuário avalie no gráfico gerado, ações que levaram as variáveis a sofrerem alterações. Essa ideia foi inspirada no site **investing.com**, como mostrado na figura abaixo:



Existem tipos diferentes de eventos e cada um possui sua peculiaridade. São eles: **notícias; decisão; crise; medida.**

Notícias

Uma **notícia** é o tipo mais básico de evento, ele só irá exibir uma notícia baseada no momento atual de um determinado indicador econômico, serve apenas para visualização, ou seja, não é necessário o usuário inserir nenhum valor. Serão cadastrados pelo **administrador** do sistema. Ao cadastrar um evento desse tipo o administrador deverá definir para qual indicador será a notícia, e uma condição que servirá como gatilho para a notícia ser disparada.

Exemplos (pseudo códigos):

- Se **Variável PIB** for maior que **10%** que o valor inicial, disparar **notícia**;
- Se **Variável Desemprego** for maior que **5%** que o valor inicial, disparar **notícia**;

A notícia cadastrada deve ter uma imagem e um texto para melhor a experiência com o usuário.

Decisão

Esse evento obriga o usuário a inserir um valor do tipo booleano, a decisão tomada vai afetar algumas variáveis chaves do jogo. O jogador não pode continuar a timeline sem responder esse evento com sim ou não. Assim como o evento **notícia** esse evento irá aparecer em um ponto da timeline quando as variáveis atender os **pré-requisitos**, para que seja necessária uma tomada de decisão do ministro.

Esse evento não pode ser cadastrado pelo administrador, pela complexidade das mudanças desencadeadas, precisando que o programador crie um serviço apenas para ela. Porém, o administrador pode editar a foto e a mensagem que será exibida para o usuário ao ser disparada.

Crise

Esse é um evento aleatório que pode acontecer a qualquer hora do jogo, esse evento irá afetar diretamente as variáveis chaves do sistema, não exige que o usuário tome decisões, apenas aparece e muda as variáveis de acordo com a crise.

Esse evento não pode ser cadastrado pelo administrador, pela complexidade das mudanças desencadeadas, precisando que o programador crie um serviço apenas para ela, porém, o administrador pode editar a foto e a mensagem que aparece para o usuário, além da **porcentagem de chances** de ela aparecer para o usuário.

Medidas

É o evento principal do jogo, esse evento pode ser tomada em qualquer ponto da timeline. São as medidas econômicas que podem ser tomadas no jogo. Elas estão divididas entre **monetárias**, **cambiais** e **fiscais**. Uma medida pode exigir ou não um valor a ser inserido.

Esse evento não pode ser cadastrado nem editado pelo administrador, pela complexidade das mudanças desencadeadas, precisando que o programador crie um serviço apenas para ela.

Diagrama do Banco de dados

Esse diagrama mostra como será realizada a implementação do sistema. É necessário notar que muitos eventos descritos serão fixados no código do sistema, não sendo necessário o cadastro no banco de dados. Alguns só aparecem no banco para guardar as informações inseridas pelo **admin**, se situando através do **code** do evento definido no código.

