**Trabalho Aps – TRIO**

**1)Qual sua primeira ação?**

Primeiro dizer ao cliente como eu trabalho, mostrar meu portfólio e quais linguagens eu uso. Depois fazer uma entrevista com perguntas básicas sobre como o cliente deseja o software. Alguns exemplos de perguntas seriam: Qual a finalidade?; qual o público-alvo?; se a empresa possui maquinas de bom desempenho caso o software fique pesado; qual seria o design do software?; qual o orçamento do cliente?

Apresentar e dar uma explicação básica de cada linguagem para o cliente saber especificamente como o software vai funcionar tanto pelo back-end quanto pelo front-end.

Alguns exemplos são:

-C

-Python

-Lua

-Java

-React

**2)** Como será a sua proposta? Elabore a estrutura de uma

Finalidade

Cliente: Um jogo para a plataforma Roblox, no estilo MMORPG, inspirado no anime Sword Art Online. Alguns exemplos no próprio Roblox são: Swordburst 1 & 2, Grand Piece Online (GPO), Project Slayers, World Zero.

Empresa (nós): Podemos desenvolver um jogo em Lua com a temática do anime, e mecânicas dos outros jogos que você citou.

Público-alvo

Cliente: Nosso público-alvo é tanto o público que já conhece do universo de Sword Art Online, quanto pessoas novas que não conhecem e se interessem pelo jogo apenas pelo banner ou pela descrição fazendo as pessoas se interessarem.

Empresa (nós): Já trabalhamos com este público, e obtivemos bons resultados, fazendo pessoas que não conheciam sobre tal assunto, se interessarem.

Desempenho da máquina

Cliente: O objetivo do jogo é rodar primeiro em um PC mediano, ter um gráfico bom e bonito, mas tendo a opção de um modo performance dentro do próprio jogo, para que uma pessoa com um PC não tão bom, ou com um celular, possa jogar o nosso jogo e aproveitar ele todo.

Empresa (nós): Podemos fazer o jogo com um gráfico bom, e com alta performance, em ambas placas de vídeo AMD e NVIDIA, trabalharemos no modo de performance com que não perca tanta qualidade, e sendo possível os jogadores mobile terem o acesso ao jogo pelo menos 1 mês depois do lançamento.

Design

Cliente: Nós pensamos em um jogo com a temática de Sword Art Online, com andares e etc, mas com o cenário e traços de Berserk, mais rústico ou medieval; no menu poderíamos além de ter as partes com os botões para jogar, opções e etc, ter a possibilidade de ter uma customização vasta do personagem, além de ter uma opção para um código que dê itens dentro do jogo, e que você possa entrar na mesma partida que o seu amigo, apenas digitando o nome da conta dele; as animações poderiam ser parecidas com as de GPO (Grand Piece Online), os equipamentos, armas e acessórios, podem ser da temática de Sword Art Online; e o banner pode ser algo minimalista, mas chamativo.

Empresa (nós): Nossa equipe de design irá trabalhar para que possamos entregar primeiro um protótipo de como seria o design e as mecânicas de jogo, e iremos contatando vocês para polirmos o design, e ir melhorando sempre até chegar na ideia final.

Orçamento do Cliente

Cliente: Temos a ideia de que, como o jogo será bem completo, com várias mecânicas e gráficos bons, pensamos em algo em torno de R$50.000,00.

Empresa (nós): Podemos fazer por este preço, nossa equipe dará tudo de si para termos um projeto final excelente, e que agrade a todos.

**3)** Abordará sobre Engenharia de Software ou métodos de desenvolvimento?

Vamos usar método de desenvolvimento para melhorar a qualidade e ter um custo não muito alto.