**Show do Milhão - Remake**

Ismael Lucas Costa Viana - 3ºEIB – Professor Fábio

**Declaração de escopo**

**Sumário**

[1. Objetivo do projeto 3](#_Toc24462349)

[2. Características e requisitos do produto 3](#_Toc24462350)

[3. Limites do projeto 3](#_Toc24462351)

[4. Requisitos do projeto 3](#_Toc24462352)

[5. Restrições do projeto 4](#_Toc24462353)

[6. Riscos iniciais definidos 4](#_Toc24462354)

[7. Marcos do cronograma e entrega do projeto 4](#_Toc24462355)

[8. EAP inicial 4](#_Toc24462356)

# **Objetivo do projeto**

**Geral** – Recriar o jogo de *Mega Drive* “Show do Milhão” utilizando a linguagem Java.

**Específico** – Desenvolver um jogo utilizando Java e SQL no qual o jogador deve utilizar seus conhecimentos para responder 16 perguntas corretamente com o objetivo de ganhar um prêmio fictício de R$1.000.000,00. Ao decorrer do jogo, o jogador poderá pedir ajuda para responder uma pergunta ou parar o jogo e receber o dinheiro que ganhou até o momento. Caso o jogador responda uma pergunta incorretamente, perderá metade de seu dinheiro. Na última pergunta, o jogador não pode pedir ajuda, e se errar, irá perder todo seu dinheiro. As perguntas terão o tempo de 40 (quarenta) segundos para serem respondidas. O jogo contará com 100 perguntas por padrão, entretanto o usuário poderá adicionar suas próprias perguntas.

# **Características e requisitos do produto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Características** | **Requisitos** |
| Alto desempenho | Interface para responder as perguntas |
| Disponibilidade | Banco de dados para armazenamento de questões |
| Usabilidade | Cadastro de questões |
| Intuitivo | Instruções para o jogador |

# **Limites do projeto**

**O que não será feito:**

* O programa não terá áudio
* O jogo não salvará o progresso do jogador

# **Requisitos do projeto**

* Coleta e Análise dos requisitos do Sistema
* Elaboração de cronograma
* Entrega/Implantação do Sistema

# **Restrições do projeto**

* O programa não receberá atualizações após o fim do projeto

# **Riscos iniciais definidos**

* Falta de habilidade do desenvolvedor.
* Falta de tempo para desenvolvimento do projeto.
* Programa não funcionar corretamente em todos os dispositivos.
* O programa corromper ou ser perdido.
* A conexão com o banco de dados pode falhar.

# **Marcos do cronograma e entrega do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Data** | **Fase de desenvolvimento** |
| 05/11 | Elaboração do tema do projeto |
| 12/11 | Finalização da declaração de escopo, entrega da declaração de escopo e início do desenvolvimento do projeto |
| 19/11 | Não haverá desenvolvimento do projeto (Motivo: Amostra cultural) |
| 26/11 | Desenvolvimento da interface e do código do programa |
| 03/12 | Finalização do projeto e entrega |

# **EAP inicial**

**GERENCIAMENTO**

• Declaração de Escopo

**ELABORAÇÃO**

• Levantar requisitos para elaboração do projeto.

**MODELAGEM DE BANCO DE DADOS**

• Script.

**HARDWARE**

• Levantar requisitos para executar o programa

**CONSTRUÇÃO**

• Especificar utilidade do programa

• Protótipo do Sistema

• Realizar Testes

**TRANSIÇÃO**

• Implantação

• Desenvolvimento de manuais

• Acompanhamento (Qualidade do Software)

**FECHAMENTO**

• Entrega do projeto completo