**PROJETO**

**Linguagem de Programação I**

**Informações do Projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Disciplina** | LP1 |
| **Professora** | Fernanda Dias |
| **Nome do projeto** | RPG-Game |
| **Equipe** | Itaji de Carvalho Brito, João Victor |
| **Líder** | Itaji de Carvalho Brito |

**Descrição do Problema**

A diversidade de classes, habilidades e itens no jogo de RPG em Java torna a implementação de um sistema de balanceamento desafiadora. Como podemos desenvolver um backend que permita ajustes dinâmicos de balanceamento, garantindo que todas as classes sejam viáveis e contribuam para uma experiência de jogo equilibrada?

**Requisitos do Sistema**

**Backlog**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[RF001]** | ***Criar personagem com seleção de classe e atributos, criar modelo de dados para armazenar informações de personagem, desenvolver interface de usuário para seleção de classe*** | ***nº 3*** |
| **[RF002]** | ***Desenvolver mecanismo de combate por turnos de forma que toda ação feita por um personagem seja seguida de uma reação inimiga e adicionar a possibilidade de um combate contra outro personagem criado pelo usuário*** | ***nº 4*** |
| **[RF003]** | ***Desenvolver um sistema de progressão de personagem, baseado em atributos como força, vitalidade, energia...*** | ***nº 5*** |
| **[RF004]** |  |  |

**Estimativa de Esforço**

**Sprint 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[RF00x]** | ***Criar banco da dados sql*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Criar classe do Personagem*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Implementar lógica para atribuição inicial de atributos baseado na classe selecionada*** | ***nº 2*** |
| **[RF00x]** | ***Criar funcionalidade para nomeação e criação do personagem*** | ***nº 2*** |

**Sprint 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[RF00x]** | ***Criar classes de inimigos*** | ***nº 4*** |
| **[RF00x]** | ***Implementar a estrutura de turnos*** | ***nº 5*** |
| **[RF00x]** | ***Implementar Combate PVE*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Implementar Combate PVP*** | ***nº 3*** |

**Sprint 3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[RF00x]** | ***Implementar moeda de troca*** | ***nº 2*** |
| **[RF00x]** | ***Retorna determinada quantia de moeda sempre que um inimigo e derrotado*** | ***nº 2*** |
| **[RF00x]** | ***Usar moeda de troca para aumentar atributos*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Atribuir valores necessários para subir de nível*** | ***nº 3*** |

**Controle de versões**

**Sprint 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Membro1** | RF00X, RF00Y, RF00Z |
| **Membro2** | RF00X, RF00Y, RF00Z |
| **Membro3** | RF00X, RF00Y, RF00Z |

**Sprint 2**

|  |  |
| --- | --- |
| **Membro1** | RF00X, RF00Y, RF00Z |
| **Membro2** | RF00X, RF00Y, RF00Z |
| **Membro3** | RF00X, RF00Y, RF00Z |

**Sprint 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **Membro1** | RF00X, RF00Y, RF00Z |
| **Membro2** | RF00X, RF00Y, RF00Z |
| **Membro3** | RF00X, RF00Y, RF00Z |

**Link de Acesso para o GITHUB**

Sprint 1 <Link>

Sprint 2 <Link>

Sprint 3 <Link>

Aqui DEVE ser disponibilizado o link referente ao projeto para fins de correção