**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 Souza |
| **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 classe e interface para seleção de personagem, cria diferentes tipos de arquetipos, adiciona atributos básicos do personagem e tipo de energia a ser usada.*** | ***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 adiciona a possibilidade de um combate contra outro personagem criado pelo usuário, também cria as raças do personagem.*** | ***nº 4*** |
| **[RF003]** | ***Desenvolver um sistema de progressão de personagem, ataque especial e inimigos a serem enfrentados, também cria interface para apresentar as disputas*** | ***nº 5*** |
| **[RF004]** |  |  |

**Estimativa de Esforço**

**Sprint 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[RF00x]** | ***Criar classe e interface do Personagem.*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Cria classe abstrata Archetype e a extende aos arquétipos Mago, Necromante, Guerreiro e Ranger.*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Cria atributos do personagem assim como seus getters e setters.*** | ***nº 2*** |
| **[RF00x]** | ***Cria classe Energy e um enum com os tipos de energia.*** | ***nº 2*** |

**Sprint 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[RF00x]** | ***Cria classe abstrata Race e a extende às raças Anão, Elfo, Hobbit e Orc.*** | ***nº 4*** |
| **[RF00x]** | ***Implementar a classe abstrata Battle e metodo fight que retorna se o personagem ganhou a batalha*** | ***nº 1*** |
| **[RF00x]** | ***Implementar Combate PVE*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Implementar Combate PVP*** | ***nº 3*** |

**Sprint 3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[RF00x]** | ***Cria monstros a serem combatidos*** | ***nº 2*** |
| **[RF00x]** | ***Retorna determinada quantia de moeda sempre que um inimigo e derrotado*** | ***nº 2*** |
| **[RF00x]** | ***Cria método em personagem para subir de nível e método de ataque especial.*** | ***nº 3*** |
| **[RF00x]** | ***Cria interface para apresentar as lutas*** | ***nº 4*** |

**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**

<https://github.com/itaji-create/RPG-Game/tree/sprint-1>

<https://github.com/itaji-create/RPG-Game/tree/sprint-2>

<https://github.com/itaji-create/RPG-Game/tree/sprint-3>

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