# **Documento de Especificação de Requisitos**

A Maldição de Strahd - Jogo de Escolhas

Versão 0.15

[**Documento de Especificação de Requisitos**](#_oi1s5scuzduz) **1**

[**Histórico de Alterações**](#_pbujrjowcrpj) **2**

[**1. Introdução**](#_efo77gg5u5i) **3**

[1.1 Propósito](#_azw3ocnsbn3v) 3

[1.2 Escopo do produto](#_ktl175qvfns5) 3

[**2. Descrição Geral**](#_9isc7i8srm0k) **3**

[2.1 Perspectiva do Produto](#_kxi1j8yyme0t) 3

[2.2 Funções do Produto](#_aljdth8d8elo) 3

[**3. Requisitos Funcionais**](#_43h9j75x1i6w) **3**

[3.1 [RF001] Ação](#_fxevddstmmio) 3

[3.2 [RF002] Narrativa](#_k8x4a7bhmpzd) 3

[3.3 [RF003] Efeitos Sonoros](#_xjv6976entv3) 4

[3.4 [RF004] Música de Fundo:](#_g8d6xy9wld03) 4

[3.5 [RF005] Persistência de Progresso](#_dgz7apupb9r9) 4

# Histórico de Alterações

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** |
| 07/09/2018 | 0.1 | Criação do documento de requisitos, identificação dos requisitos, descrição dos requisitos funcionais. |
| 07/09/2018 | 0.15 | Correção de erros de digitação. |

# **1. Introdução**

## 1.1 Propósito

Este documento especifica os requisitos do software A Maldição de Strahd - Jogo de Escolhas, fornecendo aos usuários informações necessárias para que o software possa ser entendido e aproveitado em sua plenitude.

## 1.2 Escopo do produto

O produto apresenta a história ao usuário em formato de texto e imagens, dando à este escolhas que podem impactar no desenrolar da história. Um dos objetivos deste software é proporcionar uma história cuja qual o usuário se sinta envolvido como um protagonista, sabendo que suas ações podem alterar o mundo a volta de seu personagem.

# **2. Descrição Geral**

## 2.1 Perspectiva do Produto

Visto que nos últimos anos os jogos de escolhas, ou ficção interativa, tem ressurgido e, mais importante, tem tido ótimas avaliações nas lojas de aplicativos esse software tem como perspectiva aproveitar desta alta e proporcionar uma liberdade maior de escolhas, e resultados, do que seria normal para este tipo de aplicação.

## 2.2 Funções do Produto

O usuário deve poder ler a narrativa a ele apresentada, escolher uma ação, ter seu progresso salvo.

# **3. Requisitos Funcionais**

## 3.1 [RF001] Ação

**3.1.1 Descrição**:

O sistema deve permitir que o usuário possa escolher uma ação correspondente a situação na qual o personagem está.

**3.1.2 Prioridade:**

Essencial.

**3.1.3 Requerimentos Funcionais:**

Para que uma ação possa ser tomada é necessário que o usuário saiba da situação de seu personagem. Portanto o texto narrativo deve estar disponível para leitura.

## 3.2 [RF002] Narrativa

**3.2.1 Descrição:**

O sistema deve mostrar ao usuário o texto narrativo correspondente às ações que foram tomadas no passado.

**3.2.2 Prioridade:**

Essencial.

**3.2.3 Requerimentos Funcionais:**

Para que o texto correto esteja amostra na tela é necessário que o sistema conheça a ramificação de narrativa criada pelas diferentes ações disponíveis.

## 3.3 [RF003] Efeitos Sonoros

**3.3.1 Descrição:**

O sistema deve dar um retorno sonoro ao usuário quando este escolher alguma ação tanto dentro da narrativa quanto no software em si.

**3.3.2 Prioridade:**

Importante.

## 3.4 [RF004] Música de Fundo:

**3.4.1 Descrição:**

O sistema deve oferecer música de fundo.

**3.4.2 Prioridade:**

Desejável.

## 3.5 [RF005] Persistência de Progresso

**3.5.1 Descrição:**

O sistema deve salvar o progresso do usuário na narrativa e permitir que este possa continuar ou iniciar um novo jogo.

**3.5.2 Prioridade:**

Essencial.