

BRAWL STARS

REQUISITOS FUNCIONAIS:	4
RF. 1. MOEDAS DO JOGO:	4
RF. 2. JOYSTICK:	4
RF. 3. ESCOLHA DE BRAWLER:	4
RF. 4. DESBLOQUEAR BRAWLER:	4
RF. 5. MELHORAR BRAWLER:	5
RF. 6. HABILIDADES DE BRAWLER:	5
RF. 7. ESCOLHA DE SKIN DO BRAWLER (PERSONAGEM):	5
RF. 8. INFORMAÇÕES DOS BRAWLERS NA TELA DE ESCOLHA DE CADA BRAWLER:	5
RF. 9. BOTÃO DE TIRO:	5
RF. 10. SUPER:	6
RF. 11. LOJA DO JOGO:	6
RF. 12. TROFÉUS:	6
RF. 13. PERFIL:	6
RF. 14. RANQUES DE TROFÉUS DE BRAWLERS:	6
RF. 15. CAMINHO DE MAESTRIA DE BRAWLERS:	6
RF. 16. TEMPORADAS:	7
RF. 17. SPRAYS:	7
RF. 18. EMOJIS:	7
RF. 19. CAMINHO DE TROFÉUS:	7
RF. 20. PASSES:	7
RF. 21. MISSÕES:	8
RF. 22. FICHAS DE BATALHA:	8
RF. 23. STAR DROPS:	8
RF. 24. RANQUEADA:	8
RF. 25. TRILHA ESTELAR:	9
RF. 26. RARIDADE DE BRAWLERS:	9
RF. 27. CAIXA DE TROFÉUS:	9
RF. 28. PLACAR DE LIDERANÇA DE TROFÉUS:	9
RF. 29. CLUBES:	9
RF. 30. CRIAR CLUBES:	10
RF. 31. BUSCA DE CLUBES:	10
RF. 32. AMIGOS:	10
RF. 33. CONVITES DE AMIZADES:	10
RF. 34. CRIAR EQUIPE:	10
RF. 35. ENTRAR EM EQUIPE:	10
RF. 36. ENVIAR LINK DE EQUIPE POR REDES SOCIAIS:	11

RF. 37. PROCURAR JOGADOR:	11
RF. 38. NOTÍCIAS:	11
RF. 39. MENU:	11
RF. 40. CONFIGURAÇÕES:	11
RF. 41. EFEITOS SONOROS:	11
RF. 42. MÚSICA:	11
RF. 43. RESPOSTA TÁTIL:	12
RF. 44. BLOQUEAR PEDIDOS DE AMIZADES:	12
RF. 45. SILENCIAR CONVITES DE EQUIPE:	12
RF. 46. ALTERAR CONTROLES:	12
RF. 47. TERMOS DE USO:	12
RF. 48. POLÍTICA DE PRIVACIDADE:	12
RF. 50. CHAT :	13
RF. 51. SOLICITAÇÃO DE IDADE NA PRIMEIRA VEZ DO JOGADOR:	13
RF. 52. SELEÇÃO DE IDIOMA:	13
RF. 53. LOCALIZAÇÃO:	13
RF. 54. CRÉDITOS:	13
RF. 55. GUIA PARA PAIS:	13
RF. 56. CHANCES DE STAR DROPS:	14
RF. 57. VOLTAR PARA O LOBBY:	14
RF. 58. BRAWL STARS ID:	14
RF. 59. HISTÓRICO DE PARTIDA:	14
RF. 60. BOTÃO DE RETORNAR:	14
RF. 61. BRAWL TV:	14
RF. 62. CAIXA DE ENTRADA:	14
RF. 63. BATALHA AMISTOSA:	15
RF. 64. MODIFICADORES DE PARTIDAS:	15
RF. 65. CRIAÇÃO DE MAPAS:	15
RF. 66 CAIXAS:	15
RF. 67. GÁS:	15
RF. 68. MODO DE JOGO COMBATE:	15
RF. 69. MODO DE JOGO FUT BRAWL:	16
RF. 70. MODO DE JOGO PIQUE-GEMA:	16
RF. 71. FILTRAGEM DE PERSONAGEM:	16
RF. 72. BOTÃO DE TESTE DE BRAWLER:	16
RF. 73. CATÁLOGO:	16
RF. 74. RECURSOS:	16
RF. 75. VISUAIS:	16
RF. 76. DETALHES DE EVENTO:	17
RF. 77. DETALHES DE TRILHA ESTELAR:	17
RF. 78. LOBBY:	17
RF. 79. VOZES DE PERSONAGENS:	17
RF. 80. ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS:	17
RF. 81. INATIVIDADE:	17

RF. 82. BOTÃO DE ACELERAÇÃO DE PASSE POR GEMAS:.....	17
RF. 83. BOTÃO DE MISSÃO COM BRAWLER:.....	18
RF. 84. VISUALIZAÇÃO DE STATUS NO PERFIL:.....	18
REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:.....	19
RNF. 1. TEMPO DE RESPOSTA:.....	19
RNF. 2. SEGURANÇA:.....	19

OBJETIVO

CRIAÇÃO: A criação de um jogo multiplayer, onde jogadores poderão jogar juntos, além disso o jogo deve conter vários personagens e variedade de habilidades, deverá conter mecânicas de moedas, o jogador poderá usar qualquer personagem que ele tiver, melhorar o personagem para ganhar novas habilidades.

REQUISITOS FUNCIONAIS:

RF. 1. MOEDAS DO JOGO:

O jogo deve conter recursos como moedas, blings, gemas, pontos de poder, blings e ficha de personagens, esses recursos serão usados para muitas coisas, moedas e pontos de poder serão usadas para upar brawlers, moedas também servirão para comprar algumas habilidades passivas e ativas como acessórios, poderes estrelas e hipercargas, já a gemas e blings serão usadas para comprar skin dos personagens, fichas de personagens serão usadas para desbloquear um personagem.

RF. 2. JOYSTICK:

Durante as partidas o usuário terá um joystick que será usado para controlar seu personagem, esse joystick poderá ser usado na parte esquerda da tela, em qualquer lugar que o usuário colocar o dedo desde que esteja no lado esquerdo ele poderá usar o joystick.

RF. 3. ESCOLHA DE BRAWLER:

O usuário tem a escolher o brawler que ele usará no jogo, o usuário terá um limite de personagens para escolher, os personagens serão chamados de brawlers.

RF. 4. DESBLOQUEAR BRAWLER:

Para o usuário escolher algum brawler ele terá que desbloquear esses brawlers através de alguns recursos como moedas, blings (que são pontinhos coloridos usado como uma moeda no jogo) , gemas e fichas de personagem.

RF. 5. MELHORAR BRAWLER:

Todos os brawlers vem de padrão nível um, porém o usuário tem a oportunidade de melhorar os atributos do brawler como pontos de saúde, pontos de dano e todo brawler tem nível 11 como nível máximo usando ponto de poder e ouro.

RF. 6. HABILIDADES DE BRAWLER:

Conforme o jogador os brawler quando o brawler chegar no nível 7 ele desbloqueará uma habilidade do personagem, essa habilidade será visível no canto inferior direito da tela durante a partida com um limite máximo de 3 usos por partida e cada habilidade dessa que será chamada de acessório custa 1000 moedas, quando o brawler chegar no nível 9 será desbloqueada uma nova habilidade ativa que custará 2000 moedas, quando o brawler do usuário chegar ao nível 11 o usuário poderá gastar 5000 moedas para comprar esta habilidade passiva, o usuário poderá ativar esta habilidade no canto superior direito, o usuário poderá upar os brawlers na tela de escolha de personagem.

RF. 7. ESCOLHA DE SKIN DO BRAWLER (PERSONAGEM):

Na tela de escolha de brawler o usuário poderá trocar a skin do brawler, mas para desbloquear essas skins ele terá que usar as moedas do jogo como bling e gema.

RF. 8. INFORMAÇÕES DOS BRAWLERS NA TELA DE ESCOLHA DE CADA BRAWLER:

Quando o usuário acessar a tela de escolha de cada brawler estará visível para ele algumas informações como o nível do personagem, os pontos de vida do brawler, os pontos de dano do brawler, as habilidades do brawler como acessório, poder estrela e hipercarga, lembrando que o brawler precisa ter um nível mínimo para que o usuário possa utilizar essas habilidades, uma descrição do brawler, em que cada brawler tem uma descrição diferente, o nome do brawler, o tipo de brawler por exemplo, Assassino, Algoz, Tanque, Suporte, Lançador.

RF. 9. BOTÃO DE TIRO:

No lado direito o usuário poderá clicar em um botão de tiro da cor vermelha, que tem a função de realizar o disparo do ataque básico do brawler escolhido, e que cada brawler tem um ataque diferente.

RF. 10. SUPER:

Conforme o brawler controlado pelo usuário causa danos em outros brawlers ele carrega uma barra amarela que quando cheia ele o usuário pode clicar em um botão amarelo no canto inferior direito que o brawler realiza um ataque especial que cada brawler tem um diferente, esse ataque especial pode ser uma mecânica de cura, mecânica de dano, mecânica de teletransporte e mecânica de lentidão.

RF .11. LOJA DO JOGO:

O jogo deverá ter uma loja que poderá ser acessada pelo lobby, nesta loja o usuário poderá comprar skins,sprays, emojis, brawlers recursos do jogo e ícones de perfil.

RF. 12. TROFÉUS:

Quando um usuário ganha uma partida ele ganha troféus, quando ele perde uma partida ele perde troféus, quanto mais troféu um brawler tem menos troféus ele ganha tendo um limite de 1 troféus por partida e quanto menos troféus ele tem com o brawler mais troféus ele ganha com aquele brawler com um limite de 10 troféus por partida.

RF. 13. PERFIL:

O usuário através do lobby poderá visualizar seu perfil algumas informações como quantos troféus o usuário tem, qual o brawler favorito, o ícone de perfil do usuário, o nome da conta do usuário, título de brawler escolhido pelo usuário, o número de brawlers que o usuário possui, quantas partidas o usuário ganhou em cada modo de jogo, os usuários poderão visualizar o perfil de outros usuários.

RF. 14. RANQUES DE TROFÉUS DE BRAWLERS:

Conforme o usuário vai ganhando troféus ele aumenta ranque de determinado brawler, então cada brawler começa com ranque um e a cada 20 troféus ele aumenta o ranque do brawler, o ranque máximo é cinquenta com 1000 troféus, porém o usuário pode continuar ganhando troféus com aquele brawler mas o ranque permanecerá, a cada 5 ranques o usuário ganha uma quantidade predeterminada de blings.

RF. 15. CAMINHO DE MAESTRIA DE BRAWLERS:

Conforme o usuário vai ganhando partidas no jogo ele vai ganhando maestria com aquele brawler, todo brawler tem um caminho de maestria em que nesse caminho ele avança conforme ganha maestria nas partidas em que durante o caminho tem várias recompensas como pontos de poder, moedas, fichas de brawlers e no final do caminho o usuário recebe um título do brawler, cada brawler tem um título diferente, esse título poderá equipar este título no perfil e será visível para o próprio usuário quanto para outros usuários que visitarem seu perfil, brawlers com mais troféus recebem mais maestria por vitória, a cada 100 troféus em determinado brawler o número de maestria ganha por partida aumenta, esse caminho de maestria é dividido em patentes e são elas, bronze 1, bronze 2, bronze 3, prata 1, prata 2, prata 3, ouro 1, ouro 2 e ouro 3 sendo o fim do caminho de maestria.

RF. 16. TEMPORADAS:

A Cada 30 dias uma temporada acaba e outra começa, quando uma temporada acaba cada brawler que o usuário tiver com mais de 500 troféus terá 10% desses troféus perdidos, apesar do usuário perder troféus no resete de temporada ele ganhará recompensas como skins, blings, moedas, gemas, sprays, ícones e emotes.

RF. 17. SPRAYS:

São desenhos simples que o usuário pode colocar no chão através de um botão de balão que ficará na parte superior direita, este spray poderá ser visto por todos os players que estiverem nas partidas, com um limite de um spray no chão, quando o usuário que já estiver colocado um spray no chão colocar outro spray no chão o primeiro sumirá, esses sprays poderão ser obtidos na loja do jogo e também em passes.

RF. 18. EMOJIS:

O usuário poderá usar emojis durante a partida que será visível para todos os jogadores da partida, e tem um cooldown de 10 segundos após o uso de cada emoji, esses emojis poderão ser obtidos na loja e também em passes.

RF. 19. CAMINHO DE TROFÉUS:

Conforme o usuário vai ganhando troféus ele irá progredir em um caminho de troféus que vai de 0 troféus até 100 mil troféus, a cada 250 troféus o usuário ganhará recompensas como fichas de poder de brawler, fichas de batalha, moedas, blings, novos

modos de jogo e star drops míticos e lendários, e nesse caminho de troféus é somado todos os troféus de todos os brawlers que o usuário possui.

RF. 20. PASSES:

Junto com o término e início de temporadas chegará novos passes, esses passes após a chegada ficarão 30 dias no jogo, e neste passe possuirá um sistema de missões e recompensas por nível de passe, em que todo dia o usuário receberá 4 missões por dia em que quando o usuário completa uma missão ele recebe fichas de batalhas que são usadas para upar o nível do passe do jogo, cada nível precisa de 900 fichas de batalhas, o passe também oferece uma skin exclusiva de um brawler que só pode ser coletada no passe para quem comprar além disso o usuário pode comprar o passe plus que é uma extensão do passe normal que custa um valor maior porém com recompensas extras, além disso o passe plus dá mais 2 skins exclusiva do brawler do passe da temporada, esses dois passes o usuário tem que pagar um valor para poder recolher eles mas também terá um passe grátis, em que nesse passe virá menos recompensas que os outros porém ainda será uma boa fonte de recursos para os usuários.

RF. 21. MISSÕES:

As missões de passes tem ciclos, além disso o usuário pode trocar missões em um botão que estará no lado direito superior da tela de missões do jogo após ele fazer isso as missões selecionadas serão substituídas por outras, porém ele poderá trocar cinco missões por semana.

RF. 22. FICHAS DE BATALHA:

Poderá ser obtido na loja, realizando missões e jogando partida, e essas fichas serão usadas para ganhar xp no passe de batalha, cada jogador tem um limite diário de 600 fichas, sem incluir as missões.

RF. 23. STAR DROPS:

A Cada dia o usuário poderá ganhar 3 star drops diários em que nesses star drops vem recompensas como moedas, blings, pontos de poder, ficha de brawler, brawlers de qualquer raridade, skins raras, comuns, épicas, míticas e lendárias, esses star drops estão divididos em comuns, raros, épicos, míticos e lendários, em que quanto maior a raridade do star drop melhor recompensas virão.

RF. 24. RANQUEADA:

Além dos modos casuais o jogo deve ter um modo chamado ranqueada, em que nesse modo o jogador pode jogar sozinho ou em trio e neste modo deve possuir um sistema de banimentos em que cada um dos 6 players da partida tenha a capacidade de banir um brawler desejado para que assim ninguém possa utilizar este brawler, neste modo será sorteado um modo aleatório do jogo junto com um mapa do modo sorteado, assim deixando imprevisível para os players, os players escolherão os brawlers após o mapa e o modo ser escolhido os players terão uma ordem específica para escolher brawler, ou seja um escolhe um brawler por vez assim dando a oportunidade dos players mudarem de estratégia dependendo do brawler escolhido pelo adversário, conforme os players ganharem as partidas eles vão ganhar pontos de ranqueadas e com esses pontos eles irão subir de rank, os ranks disponíveis serão bronze, prata, ouro, diamante, mítica, lendária e mestre, a cada 30 dias o ranque de todos os player será resetado, a cada novo rank alcançado o player ganhará uma recompensa aleatória podendo ser blings ou skin exclusivas.

RF. 25. TRILHA ESTELAR:

Nesta parte será um caminho em que os jogadores poderão desbloquear novos brawlers usando ficha de personagens que dependendo da raridade dos brawlers será necessário uma quantidade de ficha de personagens, o player poderá acelerar esse processo com gemas.

RF. 26. RARIDADE DE BRAWLERS:

Todos os brawlers tem uma raridade, as raridades serão comum, rara, super rara, épica, mítica e lendária, conforme a raridade do brawler for maior mais difícil será de pegar.

RF. 27. CAIXA DE TROFÉUS:

Após o player passar dos mil troféus com um brawler específico todos os troféus que ele ganhar utilizando o brawler irá para uma caixa de troféus, em que nesta caixa conforme mais troféus de brawlers acima de 1000 mil troféus tiver melhor será a caixa, então existe 5 caixas de troféus, uma que o player ganhará assim que ele atingir mil troféus com o primeiro brawler, outra ele ganhará após 100 troféus acima de mil troféus conquistados, outra com 400, outra com 1000 e a última requisitando 3 mil troféus, conforme maior a caixa melhor será a recompensa.

RF. 28. PLACAR DE LIDERANÇA DE TROFÉUS:

Os 1000 jogadores com mais troféus aparecerão em uma tabela assim tendo seu perfil visível para todos os jogadores do servidor, terá um placar de mais troféus global e do país dos jogadores, então para todos os jogadores estará visível o placar global e para cada

jogador estará visível outro placar diferente que varia de acordo com o país do jogador, neste placar também estará disponível os clubes com mais troféus e outro em que quando o jogador clicar em um botão chamado placar de brawler e após ele selecionar o brawler desejado ele poderá ver quais são os players com mais troféus no brawler escolhido.

RF. 29. CLUBES:

Os jogadores poderão criar e entrar em clubes criados por outros jogadores em que nesse clube terá uma capacidade total de 30 players, em que os players que estiverem no clube serão numerados de acordo com a quantidade de troféus de cada um, em que os jogadores com mais troféus estarão nos primeiros lugares na lista de jogadores do clube.

RF. 30. CRIAR CLUBES:

Quando o jogador entrar na aba de clube ele poderá clicar em um botão de criar clube e que após isso ele poderá escolher o nome do clube, a descrição, o tipo do clube (se qualquer um poderá entrar ou se precisará pedir permissão do dono do clube para entrar), os troféus necessários que cada jogador precisará para entrar no clube, a localização do clube, e para ele criar o clube ele precisará pagar mil moedas.

RF. 31. BUSCA DE CLUBES:

Quando os jogadores clicar na aba de busca por clubes eles poderão clicar em botão de pesquisa de clubes, em que neste botão ele poderá buscar um clube podendo ser pelo nome de clubes ou por id dos clubes. Porém o jogador pode visualizar outros clubes sem precisar pesquisar algum nome ou id, nesta visualização ele poderá ver o nome dos clubes, a quantidade de jogadores e os troféus somados de todos os jogadores que estão no clube.

RF. 32. AMIGOS:

Os jogadores poderão adicionar outros jogadores para assim jogarem partidas juntos, os jogadores poderão adicionar outros jogadores pelo id único de cada jogador, nesta tela os jogadores poderão ver seu id, todos os amigos adicionados.

RF. 33. CONVITES DE AMIZADES:

Quando o jogador abrir a tela de amigos deverá estar disponível para o jogador um botão de convites em que quando o jogador clicar neste botão ele poderá ver todos os convites de amizades que ele recebeu.

RF. 34. CRIAR EQUIPE:

Através da tela do lobby todos os jogadores poderão criar equipes, assim podendo chamar para a equipe do jogador os amigos que ele tiver adicionado ou até mesmo os outros jogadores do clube (caso o jogador esteja em um clube).

RF. 35. ENTRAR EM EQUIPE:

Este botão estará disponível na tela de criar equipe e este botão permitirá os jogadores a colocar o código de alguma equipe já criada para que deste modo os jogadores consigam entrar em uma equipe sem precisar ter algum integrante daquela equipe adicionado.

RF. 36. ENVIAR LINK DE EQUIPE POR REDES SOCIAIS:

Na tela de criar equipe o jogador poderá mandar o link de sua equipe para outros jogadores por meio de redes sociais, quando o jogador clicar neste link o link será copiado, jogadores com este link poderão chamar outros jogadores sem precisar adicionar eles.

RF. 37. PROCURAR JOGADOR:

Aqui o jogador poderá procurar por jogadores desconhecidos, esta é uma ferramenta para jogadores que querem jogar com alguém mas não tem nenhum amigo para jogar.

RF. 38. NOTÍCIAS:

Será um botão em que quando o jogador clicar ele será redirecionado para uma tela de notícias do jogo, sejam atualizações ou alterações em atributos de brawlers como buffs e nerfs.

RF. 39. MENU:

Será um botão no canto superior direito da tela que o jogador poderá clicar enquanto estiver no lobby, este botão abrirá várias outras opções como histórico e caixa de entrada.

RF. 40. CONFIGURAÇÕES:

Após o jogador clicar no botão de menu estará disponível para ele outro botão de configurações em que ali o jogador poderá mudar algumas configurações gerais do jogo.

RF. 41. EFEITOS SONOROS:

O jogo deve conter efeitos sonoros em todos os momentos, como quando um brawler atirar ou usar uma habilidade como super ou hiper carga, quando começa partida, quando o jogador abrir um stardrop e quando upar um brawler, esses efeitos sonoros podem ser desativados na aba de configurações gerais do jogo.

RF. 42. MÚSICA:

O jogo deve conter músicas na hora que o jogador começa uma partida, durante esta partida, quando o jogo é aberto e no lobby, essas músicas podem ser desativadas a qualquer momento pelo jogador na aba de configurações gerais do jogo.

RF. 43. RESPOSTA TÁTIL:

Na aba de configurações o jogo deve oferecer ao jogador a opção de ativar ou desativar resposta tátil, resposta tátil é um vibração que acontece quando o jogador toma dano ou acerta tiros.

RF. 44. BLOQUEAR PEDIDOS DE AMIZADES:

O jogador poderá bloquear pedidos de amizades na aba de configurações gerais para que assim ele não receba mais pedidos.

RF. 45. SILENCIAR CONVITES DE EQUIPE:

Também disponível na tela de configurações gerais será um botão onde o jogador poderá ativar ou desativar que permite silenciar convites de equipes feito por outros jogadores.

RF. 46. ALTERAR CONTROLES:

Disponível na aba de configurações gerais, será um botão em que o jogador poderá manipular e ajustar os seus botões, ou seja as posições dos botões e o tamanho deles.

RF. 47. TERMOS DE USO:

Disponível na aba de configurações gerais, é aqui onde o jogador poderá ver alguns termos de serviço como questões de propriedades, conteúdos de usuário e taxa de termos de compras.

RF. 48. POLÍTICA DE PRIVACIDADE:

Disponível na aba de configurações gerais do jogo e este botão redirecionará o jogador para outra aba e é aqui onde o jogador poderá ver as condutas e regras da empresa em

relação às informações e dados fornecidos pelo jogador, as razões pela quais a empresa pega esses dados e o que ele fará com esses dados, o jogador também poderá entrar em contato com a empresa em caso de alguma dúvida, o email para o contato estará no final da página.

RF. 49. AJUDA E SUPORTE:

É aqui onde o jogador poderá entrar em contato com a empresa para tirar dúvidas em relação a qualquer assunto, seja exclusão de conta ou recuperação de conta, entre outras dúvidas dos jogadores.

RF. 50. CHAT :

O jogo disponibiliza um chat para os jogadores conversarem, estes chats estarão disponíveis na aba de clubes para que os integrantes do mesmo clube consigam conversar entre si, e quando os jogadores estiverem em equipes, porém se o jogador tiver menos de 16 anos o chat de equipe será desativado, porém ele ainda poderá conversar no chat do clube.

RF. 51. SOLICITAÇÃO DE IDADE NA PRIMEIRA VEZ DO JOGADOR:

Quando o jogador estiver entrando pela primeira vez no jogo será solicitado para o jogador que ele coloque sua idade, algumas ferramentas mudarão de acordo com a idade do jogador.

RF. 52. SELEÇÃO DE IDIOMA:

Disponível na aba de configurações gerais do jogo, este botão permitirá ao jogador trocar o idioma do jogo, o jogo no lançamento terá 3 idiomas, português (brasil), inglês e russo, quando o jogador trocar o idioma do jogo o jogo será fechará e abrirá para que assim aconteça a alteração do idioma.

RF. 53. LOCALIZAÇÃO:

Disponível na aba de configurações gerais do jogo, nesta opção o jogador poderá trocar a localização da onde ele está jogando, esta opção irá alterar algumas ferramentas do jogo como placares regionais.

RF. 54. CRÉDITOS:

Disponível na aba de configurações gerais do jogo, nesta aba o jogador poderá ver todas as pessoas que participaram e participaram no desenvolvimento do jogo, nas atualizações e manutenções do jogo.

RF. 55. GUIA PARA PAIS:

Aqui mostrará algumas informações importantes que os pais devem saber como a idade recomendada para jogar o jogo, políticas de privacidade e segurança, filtros dos chats do jogo, como reportar um problema e como desativar as opções de compras.

RF. 56. CHANCES DE STAR DROPS:

Também disponível na aba de configurações gerais do jogo, aqui o jogador poderá ver algumas informações como as chances de vir star drops de diferentes raridades, quais recompensas podem vir em cada stardrop.

RF. 57. VOLTAR PARA O LOBBY:

Neste botão o jogador poderá voltar para o lobby assim agilizando o processo.

RF. 58. BRAWL STARS ID:

Na aba de configurações gerais do jogo o jogador poderá criar e entrar em uma conta no brawl stars id, o brawl stars id serve para que o jogador não perca a conta caso desinstale o jogo ou queira jogar em outro dispositivo, para o jogador criar esta conta ele deverá inserir um email e uma senha, essas informações serão sempre pedidas quando ele entrar na conta depois de apagar o aplicativo ou quando for entrar na conta por outro dispositivo.

RF. 59. HISTÓRICO DE PARTIDA:

Disponível na aba de menu, aqui o jogador poderá ver o seu histórico de batalhas, será visível todas as batalhas que o jogador jogou em um período de 24 horas, após esse período as batalhas não estarão mais visíveis para o jogador, neste histórico o jogador poderá ver o replay da partida, e poderá espetar todos os jogadores da partida, o jogador também poderá ver todos os brawlers usados naquela batalha.

RF. 60. BOTÃO DE RETORNAR:

Este será um botão que o usuário poderá clicar a qualquer momento exceto se o jogador estiver em uma partida, este botão será usado para o jogador voltar para a aba anterior.

RF. 61. BRAWL TV:

Um botão disponível no menu, e neste botão jogador poderá espectar uma partida aleatória ao vivo, o jogador poderá ver a visão de qualquer player da partida.

RF. 62. CAIXA DE ENTRADA:

Disponível na aba de menu, aqui o jogador poderá ver as notícias que são enviadas para a sua conta como aviso de manutenção, notificação de recompensas e avisos de atualizações.

RF. 63. BATALHA AMISTOSA:

Disponível na aba de menu, aqui o jogador poderá criar salas personalizadas, nessas salas o jogador poderá chamar outro jogadores para jogar junto o número máximo de jogadores será de acordo com o modo escolhido pelo dono da sala, ou seja o jogador que criar a sala poderá escolher um modo de jogo e um mapa para jogar com amigos, além disso ele poderá ativar ou desativar modificadores de partidas.

RF. 64. MODIFICADORES DE PARTIDAS:

Disponível na aba de batalhas amistosas, o dono da sala personalizada poderá ativar ou desativar modificadores, esses modificadores estarão presentes nas partidas, e existem vários tipos de modificadores como modificadores de vida que é uma mecânica que no meio da partida surgirá uma área de cura que os jogadores que estiverem nessa área receberão um boost de cura, modificador de dano, durante a partida surgirá no mapa um energético que quando um jogador pegar ele receberá uma melhora no atributo de dano.

RF. 65. CRIAÇÃO DE MAPAS:

Na aba de menu o usuário terá acesso a um botão de criação de mapas, neste botão o usuário poderá criar mapas, ele poderá escolher o modo de jogo e poderá criar um mapa da maneira que quiser, ele terá a opção de postar esse mapa para que outros jogadores possam testar o mapa, o mapa com mais curtidas do dia entrará como um mapa fixo durante um dia..

RF. 66 CAIXAS:

Em alguns modos de jogo terão algumas caixas no mapa que quando quebradas darão um aumento de 10% nos atributos do brawler, esses aumentos são acumulativos sem uma quantidade máxima.

RF. 67. GÁS:

Em alguns modos de jogo conforme o tempo de partida passa das bordas do mapa surgirá uma nuvem de gás, que ao passar do tempo ele aumentará assim diminuindo a área do mapa, assim os jogadores serão obrigados a se enfrentar até sobrar o último jogador ou equipe.

RF. 68. MODO DE JOGO:

O jogo deve conter modos de jogo, o jogador conseguirá selecionar o modo de jogo através do lobby, com cada modo de jogo tendo suas próprias características e estilos diferentes, todos os modos de jogo tem diversos mapas, a rotação de mapa acontece a cada 1 dia.

RF. 69. MODO DE JOGO FUT BRAWL:

Neste modo de jogo duas equipes de 3 jogadores irão se enfrentar em um jogo de futebol, cada jogador irá com um brawler escolhido e o objetivo das equipes é fazer gol com uma bola que nasce no meio do mapa, existem dois gols no mapa, a primeira equipe a fazer dois gols vence a partida.

RF. 70. MODO DE JOGO PIQUE-GEMA:

Neste modo duas equipes de 3 jogadores se enfrentarão com objetivo de coletar 10 gemas, a equipe que coletar gemas primeiro e conseguir manter essas gemas por 15 segundos vence a partida, para a outra equipe evitar isso ela pode eliminar o player que estiver carregando as gemas ou coletar 10 gemas também.

RF. 71. FILTRAGEM DE PERSONAGEM:

Na tela de visualização dos brawlers no canto inferior esquerdo terá um botão de filtragem de personagem onde o jogador poderá filtrar os brawlers por raridade, nível, classe de brawler e ordem alfabética dos brawlers.

RF. 72. BOTÃO DE TESTE DE BRAWLER:

Na tela de seleção de personagem o jogador poderá testar o brawler em uma batalha de treino que seria uma batalha de teste do personagem contra bots.

RF. 73. CATÁLOGO:

Na tela de seleção de personagem no canto superior esquerdo estará disponível, e aqui o jogador poderá ver todas as skins do brawler selecionado pelo jogador.

RF. 74. RECURSOS:

Será uma extensão da loja em que o jogador poderá comprar recursos como moedas e gemas com dinheiro, as compras da loja por dinheiro podem ser desativadas pelo jogador.

RF. 75. VISUAIS:

Outra extensão da loja onde todo dia será disponibilizado para o jogador 4 skins com desconto, essas skins mudam a cada 24 horas.

RF. 76. DETALHES DE EVENTO:

Em todos os eventos os jogadores poderão ver detalhes sobre o evento, falando informações sobre evento como objetivo e mini mapa.

RF. 77. DETALHES DE TRILHA ESTELAR:

Disponível na trilha estelar, será um botão que explica com detalhes como acontece o funcionamento da trilha estelar.

RF. 78. LOBBY:

Neste jogo deve ter um lobby, em que neste lobby o usuário possa escolher o modo de jogo, entrar na loja do jogo, escolher os brawlers que serão usados, visualização do perfil, acesso a caminho de troféus, visualização de rank na ranqueada, acesso a trilha estelar, acesso ao passe, acesso às missões, o usuário poderá selecionar o modo de jogo desejado, acesso a clubes, acesso a lista de amigos, acesso ao menu, o usuário poderá visualizar seus recursos e acesso as notícias.

RF. 79. VOZES DE PERSONAGENS:

Cada personagem terá vozes e falas, em situações como sofrer dano e morte o personagem soltará falas de acordo com a situação.

RF. 80. ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS:

Cada personagem tem animações diferentes, tanto em situações de vitórias e situações de derrota, o brawler também fará uma animação quando foi selecionado pelo jogador.

RF. 81. INATIVIDADE:

Quando um jogador ficar 30 segundos sem interagir com nenhum botão da tela o jogador receberá na tela um aviso de inatividade, se o jogador ficar mais 15 segundos sem interagir com nenhum botão do jogo ele será banido da partida.

RF. 82. BOTÃO DE ACELERAÇÃO DE PASSE POR GEMAS:

Todo jogador tem a opção de pular para o próximo nível do passe com gemas, o jogador pagará 30 gemas para fazer esta aceleração de passe.

RF. 83. BOTÃO DE MISSÃO COM BRAWLER:

Na escolha de brawlers o jogador poderá clicar em um botão no meio da tela na parte superior, e neste botão jogador poderá visualizar os brawlers que tem alguma missão atribuída a eles.

RF. 84. VISUALIZAÇÃO DE STATUS NO PERFIL:

Na aba de perfil o jogador poderá ver algumas informações da sua conta como data de criação e nível da conta.

RF. 85. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA MONITORAMENTO DE JOGADORES:

O jogo deve conter uma inteligência artificial para monitorar os jogadores que estiverem sabotando a equipe durante a partida ou até mesmo ações tóxicas fora de partidas, essa inteligência artificial deve atribuir punições para estes jogadores, entre essas punições estão banimento por 3 horas, banimento por 1 dia, banimento por 1 semana e banimento permanente.

RF. 86. CADASTRO E LOGIN:

Cada jogador poderá criar uma conta no Supercell Id, que é um sistema de criação e login de contas, para um jogador criar uma conta ele deve cadastrar um email, toda vez que ocorrer alguma tentativa de login em qualquer email, deve se receber um código de

verificação no email cadastrado para verificar se aquela tentativa de login é autêntica do próprio jogador dono da conta.

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:

RNF. 1. TEMPO DE RESPOSTA:

O jogo deve ter um tempo de resposta de 0.5 segundos, para que assim o jogador não desista de executar algum processo.

RNF. 2. SEGURANÇA:

O jogo deve oferecer uma segurança de dados excelente, como o jogo irá guardar os dados de email e senha de jogadores o sistema de segurança deve ser robusto, sempre adotando novas tecnologias.

RNF. 3. USABILIDADE:

O sistema deve ser simples de ser usado, como vai ser um jogo direcionado ao público juvenil deve ter uma interface que permita os usuários a não se perder dentro do jogo.

RNF. 4. ESCALABILIDADE:

O jogo deve suportar até 1 milhão de jogadores ao mesmo tempo sem prejudicar o desempenho ou tempo de resposta do jogo.

RNF. 5. IMPLEMENTAÇÃO:

O jogo deve ser programado na linguagem de programação C + +.

RNF. 6. DESIGN DO JOGO:

O jogo deve ter um design colorido, com paleta de cores chamativas, essa paleta deve estar por todo o aplicativo para assim chamar a atenção do público alvo, com esse design é esperado que com apenas uma olhada rápida já seja possível perceber que o jogo tem um estilo cartoon.

O QUE SÃO REQUISITOS FUNCIONAIS:

Requisitos funcionais são basicamente o que o sistema deve ter, nestes requisitos devem conter todas as funcionalidades do sistema e o que ele deve fazer, então tudo o que o sistema tiver de funcionalidade deve estar nos requisitos funcionais.

O QUE SÃO REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:

Requisitos não funcionais é como o sistema deve fazer tal funcionalidade, os requisitos não funcionais são questões como a velocidade do sistema, a segurança de dados do sistema, escalabilidade e usabilidade do sistema, entre outras.

RASTREABILIDADE:

Para uma boa identificação será usado “ RF “ para requisitos funcionais e “ RNF “ para requisitos não funcionais, isto facilitará na hora de fazer o reconhecimento e identificação de requisitos do sistema.