AVENTURA FINANCEIRA: RUMO À RIQUEZA

Especificação de requisitos

Documento 0002

Lucas Ellery Viana

Guilherme Crosera Lobo

Última atualização: 06/06/2024

HISTÓRICO DE REVISÕES DO DOCUMENTO

| DATA | VERSÃO | DESCRIÇÃO DA ALTERAÇÃO | AUTOR |
| --- | --- | --- | --- |
| 05/03/2024 | 1 | CRIAÇÃO DOS REQUISITOS | LUCAS VIANA  GUILHERME LOBO |
| 06/06/2024 | 2 | ATUALIZAÇÃO | LUCAS VIANA  GUILHERME LOBO |
|  |  |  |  |

**PROBLEMA DO NEGÓCIO:**

Jovens estreantes no mercado de trabalho tem dificuldades com o gerenciamento de suas finanças, portanto essa aplicação busca ajudar nesse problema por meio de uma jogo educativo voltado ao âmbito financeiro.

**REQUISITOS FUNCIONAIS**

**R0001 - Salário**

A cada rodada cada jogador receberá um valor fixo.

**R0002 - Evento aleatório**

A cada rodada, cada jogador receberá um evento aleatório que poderá apresentar um aumento ou decremento da sua renda.

**R0003 - Empréstimo**

A cada rodada, cada jogador terá a oportunidade de pedir dinheiro emprestado ao banco, a partir disso o jogador terá que pagar sua dívida com juros. O jogador pode escolher como vai pagar essa dívida, pode ser um pouco a cada rodada ou tudo de uma vez. Caso o jogo acabe e o jogador possua algum empréstimo no banco, a quantia será abatida do seu montante final.

**R0004 - Investir**

A cada rodada o jogador terá três opções de investimentos: Baixo risco, Médio risco ou Alto risco. Para definir se o investimento gerou lucro ou perdeu dinheiro, será girada uma roleta com números de 1 a 10, cada investimento tem seus números de ganho e de perda e sua porcentagem de retorno, demonstrados abaixo.

|  | Nums. Ganho | Nums. Perda | % de Retorno |
| --- | --- | --- | --- |
| Baixo risco | 1,2,3,4,5,6,8,9,10 | 7 | 10% |
| Médio risco | 1,2,4,6,8,9,10 | 3,5,7 | 30% |
| Alto risco | 2,4,6,8,10 | 1,3,5,7,9 | 50% |

Caso o número sorteado for um de ganho, o valor de retorno em porcentagem é acrescido ao montante investido, caso contrário, o retorno é decrescido do valor investido.

**R0005 - Score**

Cada jogador tem um score que representa se ele é um bom pagador ou não, toda vez que ele pede um empréstimo esse score diminui, causando um aumento na taxa de juros dos empréstimos subsequentes. Ao pagar um empréstimo, o valor decrescido é acrescido novamente no score do jogador.

**R0006 - Despesas Fixas**

Toda rodada o jogador terá que pagar um valor referente a suas despesas diárias, caso não pagas ele será cobrado novamente com uma taxa.

| **Água** | **50,00** |
| --- | --- |
| **Luz** | **50,00** |
| **Plano de internet/telefone/tv/celular** | **300,00** |
| **Aluguel** | **1150,00** |
| **Comida** | **400,00** |
| **Transporte** | **200,00** |
| **Plano de saúde** | **150,00** |
| **Total** | **2300,00** |

**R0007 - Compra de Bens**O jogador poderá comprar vantagens no jogo.

| Nome | Valor | Descrição |
| --- | --- | --- |
| Educação | 2000 | Aumento em 10% as chances de sucesso nos investimentos. |
| Abrir negócio próprio | 2000 | Aumento de 1000,00 no salário, nova despesa. |
| Comprar um imóvel | 3000 | Exclusão da despesa aluguel e adição da despesa opcional IPTU. |
| Seguro | 100 | Ao receber uma carta aleatória de despesa o seguro pagará metade do valor. |
| Consultoria de Investimentos | 2000 | Aumenta a porcentagem de retorno do seu investimento em 10%. |
| Parceria Bancária | 2000 | Diminuição da taxa de juros em 50%. |
| Comprar uma Bike | 500 | Exclusão da despesa de transporte. |

**R0008 - Fim do Jogo**

Ao final de 10 rodadas, o jogador com maior montante acumulado é definido como ganhador.

**R0009 - Investimentos a longo prazo**Cada roda o jogador terá opção de investir seu dinheiro a longo prazo, ou seja, uma quantia é retirada de sua conta e ele só receberá depois de “X” rodadas.

**R0010 - Lazer**O jogador terá a opção de gastar dinheiro com itens de lazer que irão regular seu extresse.  
  
**R0011 - Barra de Estresse**O jogador terá uma barra de estresse, que a cada dívida acumulada e aumento do saldo devedor dele, essa barra aumenta. Caso ela chegue ao limite, ele perde o jogo.  
  
**R0012 - Score**O score é a métrica que regulará a porcentagem de juros que será cobrado ao emprestimos. O score aumenta caso o jogador seja um bom pagador ( contas em dia ) e diminui caso seja mau pagador.

**REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

**RNF0001 - Usabilidade**

A atividade precisa ser dinâmica e simples para o usuário.

**RNF0002 - Acessibilidade**

O jogo deve ser acessível para usuários com diferentes habilidades, considerando recursos como legendas, opções de áudio e controles adaptativos.

**RNF0003 - Diversão**

Como se trata de um jogo, ele deve ser divertido para os usuários.

**RNF0004 - Desempenho**

O jogo deve oferecer uma experiência de jogo suave, sem atrasos perceptíveis nas interações do usuário.

**RNF0005 - Responsividade**

O jogo deve ser capaz de se adaptar a diferentes tamanhos de tela e resoluções para garantir uma experiência consistente em diversos dispositivos.

**RNF0006 - Personalização**

Oferecer opções de personalização para os usuários, como configurações de dificuldade, preferências de áudio e personalização de personagens, para aumentar a experiência individualizada.