

Documentação+de+RPG

Documentação de RPG



Visão geral

O documento define os elementos e requisitos necessários para o desenvolvimento de um sistema de jogo de RPG para dois jogadores locais, abrangendo a simulação de lançamento de dados, acesso a informações sobre ataques dos personagens e sistema de áudio conforme ataques.



Descrição do Produto:

O sistema de RPG em Arduino para dois jogadores visa criar uma experiência imersiva de jogo de RPG em um ambiente físico, combinando eletrônicos e programação para proporcionar uma interação dinâmica e envolvente entre os jogadores. O objetivo é oferecer uma alternativa inovadora para sessões de RPG, a interatividade e feedbacks físicos proporcionados pela tecnologia.



Requisitos Funcionais:

Uma lista de todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo as funcionalidades específicas que o sistema deve fornecer aos usuários.

Requisitos Funcionais	Impacto nos negócios	Prioridade	Descrição detalhada
Lançamento de Dados	Fornecer uma experiência de jogo clara.	ALTA	Os jogadores podem iniciar o lançamento dos dados. O resultado do lançamento dos dados é exibido de forma clara para o jogador.
Associação entre Dados e Ataques	Jogabilidade do usuário.	ALTA	Os resultados dos lançamentos de dados são associados aos ataques correspondentes. Os efeitos dos ataques são determinados pelos resultados dos dados durante a partida. Os jogadores podem acessar informações sobre os ataques dos heróis e vilões. No turno de ataque do herói o led verde acenderá, no turno do vilão o led vermelho acenderá.
Escolha de Avatares	Jogabilidade não enjoativa.	MEDIA	Os avatares de heróis e vilões serão representados por LEDs, com um conjunto específico de LEDs atribuídos a cada jogador. Ao iniciar a simulação ou pressionar um botão específico, cada jogador poderá escolher seu avatar alternando entre os disponíveis.
Feedback Sonoro	Imersão no jogo.	BAIXA	Os efeitos sonoros emitidos pela buzzer serão referentes ao ataque (erro no ataque: som agudo ataque normal: som pouco grave ataque critico: som muito grave)
Interações com LEDs	Jogabilidade funcional	MEDIA	Dependendo das ações efetuadas, os LEDs correspondem de maneira funcional para o tipo de ação.



Requisitos Não Funcionais:

Uma lista de todos os requisitos não funcionais do sistema, que descrevem as características de desempenho, segurança, usabilidade, entre outros, que o sistema deve atender. Incluindo:

Requisitos de Interface - Descrições de todos os requisitos relacionados às interfaces do sistema, incluindo interfaces com outros sistemas, usuários e hardware.

Requisitos de Qualidade - Critérios e padrões de qualidade que o sistema deve satisfazer.

Restrições e Limitações - Fatores que podem restringir ou limitar o desenvolvimento do sistema, como restrições de orçamento, cronograma ou tecnologia.

Requisitos Não Funcionais	Impacto nos negócios	Prioridade	Descrição detalhada
Código Otimizado.		ALTA	O código deve ser otimizado para garantir uma execução eficiente.



Regras de negócio:

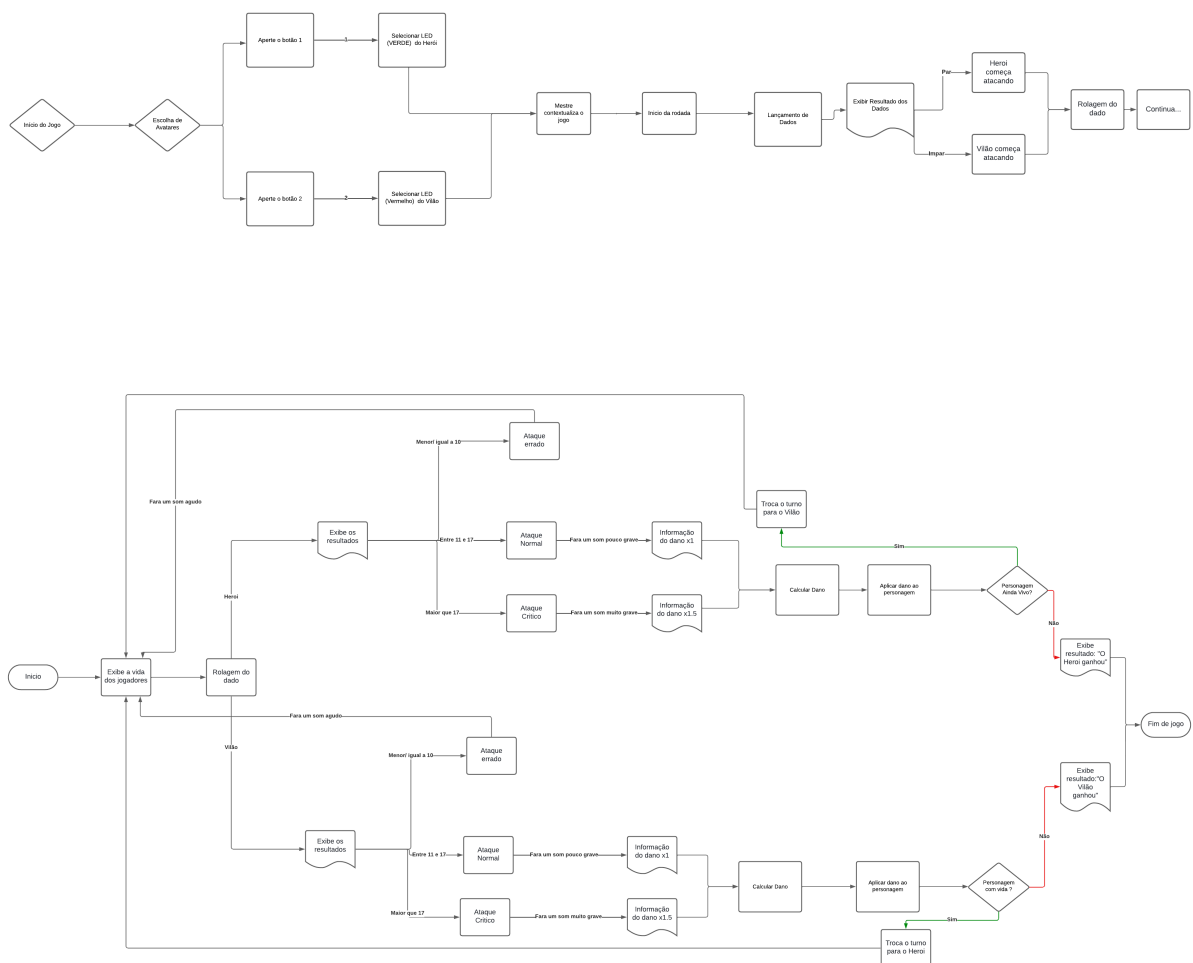
Uma lista com todas as regras de negócio, abordando políticas, restrições e procedimentos para garantir a eficácia e consistência das operações do sistema.

Regras de negócio	Impacto nos negócios	Prioridade	Descrição detalhada
Regras do jogo		MEDIA	Os jogadores devem seguir as regras do jogo estabelecidas pelo mestre do jogo durante a partida. Sendo obrigatório a

			regra de que o número maior do dado será mais efetivo.
Vencedor		BAIXA	O vencedor se dá através daquele que zerar o total de vida primeiro ganha.



Fluxograma





Próximas etapas

Planejamento do DESENVOLVIMENTO

Projeto	Descrição	Estimativa	Quem vai fazer
Lançamento de Dados	Desenvolver dado virtual de 0 a 20 (aleatório).	2 HORAS	MIGUEL
Associação entre Dados e Ataques	Código de desenvolvimento dos três botões para suas funcionalidades.	5 HORAS	MATEUS
Escolha de Avatares	Definir botão e modo de seleção dos personagens.	2 HORA	MATEUS
Feedback Sonoro	Feedback sonoro dos ataques possíveis (Errou - agudo / Normal - Pouco Grave / Critico - Grave)	3 HORAS	JOAO
Interações com LEDs	Acender os leds conforme as interações forem ocorrendo.	3 HORAS	PEDRO