Documento de Visão

Sistema de Auxílio aos Jogadores de RPG OPERA

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versão | Data | Descrição | Autor(es) |
| 0.1 | 23/11/2012 | Criação do Documento | Carlos Cruz |
| 0.2 | 24/11/2012 | Atualização do Template e adição de conteúdo inicial. | Danilo Rodrigues |
| 0.3 | 29/11/2012 | Criação dos itens Posicionamento,Envolvidos e Usúarios e seus subitens. | Macártur de Sousa |
| 0.4 | 3/11/2012 | Atualização recurso do sistema e visão geral | Macártur,Luciano,Tallys |

Equipe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Integrante | E-mail | Tarefa | Matrícula |
| Danilo Maia Rodrigues | zidalo@gmail.com | Gestor | 09/0037502 |
| Guilherme Carvalho Muniz | guilherme.cmuniz@gmail.com | Gestor | 09/0006844 |
| Macártur Sousa | macartur\_sc@hotmail.com | Colaborador | 11/0073665 |
| Marucelo Vasconcelos | marucelo@gmail.com | Gestor | 09/0038703 |
| Luciano Prestes | lucianopcbr@hotmail.com | Colaborador | 11/0035208 |
| Tallys Martins | tallysmartins@yahoo.com.br | Colaborador | 10/0020852 |
| Carlos Henrique | carloshenrique@cscrus.org | Colaborador | 09/01043388 |

Índice

[Introdução 4](#_Toc341554121)

[Contexto 4](#_Toc341554122)

[Descrição do problema 4](#_Toc341554123)

Posicionamento.....................................................................................................................................4

Descrição dos Envolvidos e dos Usúarios............................................................................................5

Visão geral do sistema..........................................................................................................................6

[Recursos do sistema.............................................................................................................................7](#_Toc341554124)

Outros Recursos do Sistema................................................................................................................7

# 

# Introdução

Este artefato tem como propósito descrever de maneira geral o escopo do projeto e as principais funcionalidades do sistema de software OperaRPG que será desenvolvido pelos alunos das turmas de GPP e MDS da faculdade UNB-FGA,com o intuito de aprender um pouco sobre RUP e seus conceitos básicos.O projeto começa em 2º/2012 e irá até 2013, com entrega prevista da versão final em 26/2/2013.

# Contexto

RPG ou Role Playing Game é um jogo de atuação em que os jogadores criam personagens e universos fictícios controlando e interpretando o seu personagem conforme a sua história ocorre de acordo com a descrição deste personagem.

No jogo há dois tipos de participantes o mestre e os jogadores, o mestre tem como tarefas descrever para os jogadores o mundo em que seus personagens estão, interpretar e controlar qualquer outro personagem que não pertence aos jogadores (Ex: monstros), guiar o desenvolvimento da história e manter a ordem durante o jogo.

Os jogadores interpretam e decidem as ações dos seus personagens baseados nos atributos, habilidades, características, itens, e outras características descritas na sua ficha de personagem.

# Descrição do problema

Jogos de RPGde mesa possuem uma quantidade moderada de informações que precisam ser lembradas durante o decorrer das partidas tornando o escalonamento das partidas ('adição de mais inimigos e jogadores’) difícil para a maior parte dos jogadores.

Combates em jogos de RPGrequerem o lançamento de dados e a manipulação algébrica dos atributos dos jogadores e dos adversários, que se tratando de um mestre pouco experiente ou um combate com muitos personagens e monstros acabam diminuindo o ritmo da partida e a dinâmica do jogo.

Para muitos jogadores de RPG, criar personagens equilibrados e coerentes e mantê-los assim durante o decorrer do jogo é uma tarefa difícil.

# Posicionamento

A partir da descrição do problema foramdesenvolvidas as seguintestabelas, tomando assim um posicionamento sobre o problema encontrado:

Descrição do problema:

|  |  |
| --- | --- |
| O problema de | Efetuar vários cálculos durante uma partida de RPG Opera, armazenar os dados em forma de ficha de papel(cuja manipulação não é fácil), e possibilidade de perda de informações durante uma partida. |
| Afeta | Jogadores e o mestre de uma Campanha de RPG Opera |
| Cujo o impacto é | Perder a dinâmica do jogo e difícil acesso a informações. |
| Uma boa solução seria | Criar um sistema computacional que manipule alguns cálculos e grave as informações de forma persistente e organizada. |

Sentença de Posição do Produto:

|  |  |
| --- | --- |
| Para | Jogadores e mestres de campanhas RPG Opera |
| Que | Necessita de cálculos matemáticos e manipulação de informação |
| O Sistema RPG Opera | Pode auxiliar estes jogadores com as necessidades encontradas, durante partidas guiadas pelo mestre. |
| Que | Calcula combates, simulação de rolagem de dados, guarda de forma persistente a informação de todas as fichas (contendo itens, monstros, características, entre outros), de forma organizada e de fácil acesso. |
| Ao contrário de | Utilizar sistema manual que utiliza papel, caneta e calculadora. |
| Nosso produto | Promove uma vantagem considerável, aumentando a dinâmica durante uma partida e mantendo o jogo mais organizado . |

# Descrição dos Envolvidos e dos Usuários

Resumo dos Envolvidos:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | Descrição | Responsabilidade |
| Grupo de GPP | Representa os quatro integrantes da disciplina GPP | Gerenciar o andamento do projeto. |
| Grupo de MDS | Representa os quatro integrantes da disciplina MDS | Construir artefatos e implementar o código fonte do sistema. |
| Professor Hilmer Neri | Professor das disciplinas GPP e MDS. | Irá avaliar os artefatos produzidos e auxiliar melhorias nos mesmo. |

Resumo dos Usuários:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Descrição | Responsabilidade | Envolvido |
| Mestres de RPG OPERA | Todo o Mestre que reunir jogadores e utilize os sistema criado. | Irá avaliar o sistemade forma secundária. |  |
| Jogadores de RPG OPERA | Todo jogadores que participam de campanhas do sistema RPG OPERA | Irá participar da avaliação do sistema de forma secundária. |  |

Ambiente do Usuário:

Em um sistema de RPG os usuários se reúnem em volta de uma mesa, que são compostos de jogadores e um mestre , o mestre possui alguns livros guias de mestre e os jogadores(sem limites de participantes), podem com o auxilio do mestre montar suas fichas de jogo e participar de partidas feitas pelo mestre, colocando para eles desafios, como entrar em uma caverna, encontrar objetos raros, combater monstros, entre outros.O mestre pode consultar livros de RPG para a criação de equipamentos customizados, itens em geral , monstros , npc, entre outros que serão armazenadas em um caderno, ou folhas.

Com a criação do sistema auxiliar de RPG Opera o mestre pode reunir-se com os jogadores e administrar o jogo de forma digital,efetuando seus desafios para seus jogadores em qualquer lugar que dê suporte ao equipamento computacional que será utilizado.O mestre pode consultar seus livros de auxilio para a criação das fichas com seus respectivos campos: itens, magias, habilidades... que serão armazenados digitalmente.

# Visão Geral do sistema

Perspectiva do Sistema

Espera-se que o sistema possa auxiliar a manipulação das informações de maneira mais ágil e facilitada, diminuindo o tempo de procura de informações em papéis e o tempo de cálculos comuns em uma partida de RPG Opera.

Visando este objetivo o sistema será de fácil utilização e manipulação permitindo ao usuário cadastrar, alterar e remover fichas de personagens, equipamentos, habilidades e características, além disso, o sistema também possuirá um simulador de batalhas.Todos esses requisitos economizam tempo do usuário, pois métodos que utilizando papel e caneta são demorados, visto que pode-se realizar essas tarefas em um tempo bem menor quando se utiliza uma solução computacional.

Suposições e Dependências

Espera-se que para a utilização do sistema (software) o usuário tenha uma Java virtual machine (JVM) instalada em sua máquina. A JVM pode ser adquirida gratuitamente no link <http://www.java.com/pt_BR/download/> .(Atualmente na versão 7 update 9, 03-11-2012)

O sistema restringe-se ao contexto abordado pelo modelo Opera RPG, qualquer item a mais, encontrado em outros sistemas de RPG não serão válidos no sistema.

# Recursos do Sistema

1. O sistema deve permitir a criação, alteração e remoção de fichas de personagem e seus sub tópicos(equipamentos, itens, habilidades,etc) de acordo com o modelo Opera RPG.
2. O sistema deve persistir os dados das fichas de personagem já criadas.
3. O sistema deve permitir a visualização das fichas criadas.
4. O sistema deve realizar as rotinas de combate corpo a corpo e de longa distância com base no modelo Opera RPG.
5. O sistema deve permitir simulações de rolagem de dados, caso os jogadores não tenham um dado a disposição.

# Outros Requisitos do Sistema

O sistema deve persistir os dados em arquivos de texto.

Os subitens da ficha são:

🡪Nome do Personagem/Monstro/NPC

🡪Nome do jogador

🡪Nome da campanha

🡪Dinheiro do personagem

🡪Atributos:

Físico - Destreza - Inteligência

Vontade - Percepção - Mente

Mana - Sorte

🡪Equipamentos:

Munição - Generico - Armadura

Arma a distância - Arma corpo a corpo

🡪Caracteristicas:

Físicas - Psiquicas - Raciais

🡪Habilidades :

Físicas - Psiquicas - Bélicas