

# **Arasy: Tales of a Magic Pact**

**Versão 0.1-alpha**

Thiago Cândido Rocha - 4225

Florestal - MG

2023

# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>3</b>
<b>Introdução aos requisitos e regras de negócio</b>	<b>4</b>
Requisitos não funcionais	4
Requisitos funcionais	4
<b>História do jogo e personagens</b>	<b>5</b>
<b>Gameplay, controles e câmera</b>	<b>6</b>
<b>Características do software, ferramentas de desenvolvimento e arquitetura</b>	<b>7</b>
<b>Interface e protótipos</b>	<b>8</b>
<b>Cutscenes e definições de arte</b>	<b>9</b>
<b>Referências</b>	<b>10</b>

## Introdução

Breve explicação do projeto integrador e do objetivo geral do jogo.

## Introdução aos requisitos e regras de negócio

Requisitos no desenvolvimento de software são, de forma geral, uma série de condições que devem ser satisfeitas para concluir o objetivo final de um projeto. A grosso modo, requisitos são habitualmente classificados em dois grupos principais (funcionais e não funcionais) que englobam diferentes aspectos do desenvolvimento.

As regras de negócio determinam limitações impostas ao projeto, sejam elas por uma empresa externa, pelo cliente ou limitações naturais de uma aplicação, como no atual contexto de desenvolvimento do projeto Arasy onde as regras de negócio determinam e especificam regras dentro do contexto do jogo, como por exemplo o tratamento de colisões. São especialmente úteis para o desenvolvimento do Diagrama de Casos de Uso e suas respectivas documentações.

A lista de requisitos e regras de negócio do sistema poderão ser encontradas no artefato chamado Software Requirements Specification, localizado no repositório do projeto.

### Requisitos não funcionais

Os requisitos não funcionais determinam propriedades e limitações de um sistema, como tecnologias utilizadas, estrutura física, método de desenvolvimento, etc. Neles podem ser estabelecidas expectativas mínimas de funcionamento, como por exemplo nível de latência, *ping*, tempo de inicialização do sistema e afins.

### Requisitos funcionais

Requisitos funcionais, por sua vez, determinam tudo aquilo que o sistema a ser desenvolvido deve fazer e preocupam-se muito mais com as utilidades e os serviços de um sistema e menos com os mecanismos e ferramentas que devem ser utilizados (não funcionais). Abaixo são apresentados alguns exemplos de requisitos funcionais e não funcionais:

**Funcionais:**

RF001 – O sistema deverá permitir ao cliente sacar um determinado valor em sua conta, mediante autenticação e respeitando-se as restrições de horário e valores definidos pelo banco.

RF002 – O sistema deverá permitir ao cliente visualizar o saldo de sua conta, resumido e detalhado, mediante autenticação.

**Não-Funcionais**

RNF001- O sistema deverá ser desenvolvido como uma aplicação Java Web (Restrição de *Design*).

RNF002- O tempo de resposta ao início da operação bancária não deverá ultrapassar 3 segundos, em condições normais de rede (Desempenho).

## História do jogo e personagens

-Descrição detalhada da história (lembre-se que toda história deve conter um começo, meio e fim);

- A descrição da história deve conter uma breve descrição do ambiente onde o jogo acontece e também dos principais personagens envolvidos na história;

-RESUMA!

## Gameplay, controles e câmera

- Descrição da mecânica do jogo;
- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?
- Como o jogador controla o personagem principal?
- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?
- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

## Características do software, ferramentas de desenvolvimento e arquitetura

## Interface e protótipos

- Interfaces de jogo e protótipos de jogo devem ser explicados e apresentados.



## Cutscenes e definições de arte

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;

## Referências

[1] Template de GDD - Disponível em: <https://www.gamedevs.org/uploads/grand-theft-auto.pdf>. Último acesso em: 18 de setembro de 2023.

[2] Template de GDD - Disponível em: <https://onedrive.live.com/edit.aspx?resid=A477C37A79C9309B!37278&ithint=file%2cdocx&ct=1695069407162&wdOrigin=OFFICECOM-WEB.MAIN.UPLOAD&wdPreviousSessionSrc=HarmonyWeb&wdPreviousSession=33de8de8-6771-4666-b42f-5be138e25633&wdo=2>. Último acesso em: 18 de setembro de 2023.

[3] Game Design Document Template and Examples  
. Disponível em: <https://www.nuclino.com/articles/game-design-document-template>. Último acesso em: 18 de setembro de 2023.