



NAC 2

Disciplina: Desenvolvimento Mobile Avançado
Conteúdo: Android

Data de Entrega 25/05/2018

Não esqueça de:

- ➔ Exportar o projeto utilizando a função Export to Zip File
- ➔ Aproveitar o momento para aprender

Tenha um ótimo teste!

Uma empresa possui um jogo de RPG online. Este jogo é muito complexo e contém uma grande quantidade de informações que são utilizadas a cada gameplay. Os jogadores precisam interagir com NPCs, comprar itens, criar itens, vender itens, caçar criaturas e evoluir seus níveis.

A empresa detentora do jogo, deseja criar um aplicativo que permita o cadastro de todos os Itens do jogo, todos os NPCs, todos os itens vendidos ou comprados pelos NPCs, todas as criaturas além do cadastro de vocações que podem ser utilizadas neste jogo.

É solicitado a criação de um aplicativo Android que:

1. Possua Telas.
 - a. NPC
 - i. Os NPCs são os “personagens controlados pelo computador”
 - ii. Devem possuir um nome e uma localização
 - iii. Alguns NPCs podem ter loja de vendas de itens, desta forma para ALGUNS (OU TODOS) deve ser exibida uma lista de itens com o preço de cada um dos itens.
 - b. ITENS
 - i. Os ITENS são os elementos que podem ser utilizados dentro do jogo. Poções, Equipamentos, Objetos em geral que podem ou não ter uma utilizada são os itens de nosso jogo
 - ii. Os ITENS devem possuir uma tipificação, como: Consumíveis, Equipamentos, Enfeite, Itens de Quest entre outros.
 - iii. Itens do tipo Consumíveis, Enfeite e Itens de Quest devem possuir quantidade e descrição de efeito do item
 - iv. Itens do tipo Equipamento devem possuir mais detalhes como peso, ataque, defesa, nível mínimo para utilização além do nome.
 - v. É possível também descrever a forma de obtenção do item.
 - vi. Todos os itens podem ser comprados, obtidos por matar criaturas ou CRIADOS. **Todos** os itens devem possuir uma lista de materiais necessários para criação do respectivo item.
 - c. CRIATURAS
 - i. As CRIATURAS são os inimigos a serem enfrentados no jogo.
 - ii. As CRIATURAS devem possuir um nome, quantidade de vida e força de ataque e defesa
 - iii. As CRIATURAS quando mortas podem deixar itens, o aplicativo deve mostrar quais os itens possíveis de se obter com uma determinada criatura além do PERCENTUAL DE CHANCE (DropRate) do item ser obtido.
 - d. VOCAÇÕES
 - i. VOCAÇÕES são as profissões que os personagens podem representar dentro do jogo
 - ii. Cada VOCAÇÃO deve possuir características próprias de EVOLUÇÃO, LUTA e FORÇA
 1. Evolução a cada nível adquirido pelo jogador ele deve ganhar uma quantidade de Vida e Mana
 2. Luta cada vocação possui um conjunto distinto de habilidades que deve ser descrito

3. Força cada vocação deve possuir um nível de energia física ou mental a ser ganho a cada nível adquirido
- e. PERSONAGENS
 - i. Os PERSONAGENS do jogo devem possuir uma vocação, itens que pertencem aquele personagem, além de nível, quantidade de vida, quantidade de mana e outros atributos que desejar.
2. É necessário criar uma tela de SOBRE para o aplicativo:
 - a. **Tela de sobre deverá conter os DADOS DO ALUNO, como nome, RM e foto (Não obrigatório)**
3. Cada uma destas telas deverá ser um FRAGMENT.
4. O projeto deverá ser do tipo Navigation Drawer Activity.
5. Cada uma das telas deverá estar presente no menu lateral esquerdo
6. O Menu de configurações deverá ter uma tela de configuração para armazenar os dados de e-mail dos usuários UTILIZADORES do aplicativo

7. PROVA INDIVIDUAL.

- Os componentes de tela devem respeitar as características solicitadas.
- Layouts bem apresentados serão levados em consideração e o aplicativo tem que RODAR PERFEITAMENTE!

➔ Exportar o projeto utilizando a função Export to Zip File. Trabalhos que tenham arquivos desnecessários dentro da entrega poderão ser desconsiderados!