

Jogo RPG de texto

User story: Novos níveis

Descrição: Como um desenvolvedor do jogo, eu gostaria de poder adicionar novos futuros níveis para garantir sempre novidades no jogo.

Critérios de aceitação:

- As classes devem ser gerais, já que podem ser reaproveitadas para novos níveis.
 - A história tem que ser uma continuação lógica de onde parou antes do novo nível.
 - Os novos níveis devem ter um grau de dificuldade crescente, a fim de manter o desafio do jogo e evitar que o usuário se sinta entediado.
-

User story: Imersão

Descrição: Como o player eu gostaria de personalizar minha experiência dentro do jogo para ter uma experiência mais imersiva.

Critérios de aceitação:

- Permitir que o usuário defina o nome do Estudante.
 - Eventos e diálogos devem ser apresentados entre as batalhas.
 - Incluir um sistema de inventário para que o jogador possa armazenar itens e equipamentos adquiridos durante o jogo.
 - Os itens adquiridos devem ser familiares ao jogador (universitário).
-

User story: Arte

Descrição: Como o responsável pela arte eu gostaria de poder adicionar artes ascii dentro do jogo quando certas interações acontecerem para deixar o jogo mais visualmente atraente.

Critérios de aceitação:

- Criação de uma classe cujo os métodos imprimem as artes quando são chamados.
 - A arte deve ser compatível com a interface de texto do jogo.
 - A classe deve ser capaz de lidar com diferentes tamanhos de arte ASCII, garantindo que as artes sejam exibidas de forma clara e legível em qualquer dispositivo ou tela.
-

User story: Turnos e ações

Descrição: Como um jogador, quero que as batalhas sejam baseadas em turnos, onde eu posso escolher uma ação para o estudante.

Critérios de aceitação:

- Após a escolha de ação do estudante, é a vez do inimigo atacar.
 - O jogador deve escolher uma ação (atacar, defender, habilidade especial ou item) a cada turno.
 - Cada ação tem uma animação de texto correspondente na tela.
 - Os turnos continuam sendo chamados até uma condição de parada.
-

User story: Padrões de ataque do inimigo

Descrição: Como um inimigo, quero ter um conjunto diversificado de padrões de ataque para desafiar o jogador e tornar a batalha mais interessante.

Critérios de aceitação:

- O inimigo deve ter pelo menos 3 padrões de ataque diferentes, variando em termos de dano.
 - O inimigo deve escolher um padrão de ataque com base na sua IA.
 - Criação de uma função que escolha randomicamente o ataque a ser executado.
-

User story: Teste de qualidade

Descrição: Como o desenvolvedor, quero poder assegurar a qualidade do jogo para não deixar que chegue uma versão com falhas até o usuário final.

Critérios de aceitação:

- Testes que cubram todas as funcionalidades principais do jogo, incluindo jogabilidade, interface do usuário, estabilidade e etc.
 - Verificar o tratamento de exceções para garantir que uma ação inesperada do usuário não vá acabar com sua experiência.
 - Documentação clara e completa dos testes realizados e dos resultados obtidos, para que a equipe de desenvolvimento possa corrigir quaisquer problemas identificados.
-

User Story: Itens e inventário **Descrição:** Como um jogador, quero encontrar e usar itens para ajudar nas batalhas. **Critérios de Aceitação:**

- O jogador pode encontrar itens após derrotar professores ou em eventos especiais.
- Os itens podem ser usados durante a batalha para restaurar vida, energia ou melhorar estatísticas temporariamente

- O jogador deve ter acesso a um inventário onde possa visualizar e gerenciar os itens coletados.
 - Deve haver uma variedade de itens disponíveis, incentivando o jogador a experimentar diferentes combinações e estratégias.
 - Deve existir um local específico que o jogador saiba onde encontrar novos itens.
-

User Story: Introdução envolvente à história **Descrição:** Como narrador, quero apresentar uma introdução envolvente e cativante à história do jogo, criando um forte engajamento emocional e interesse no desenrolar da trama.

Critérios de Aceitação:

- A introdução da história deve apresentar o cenário, o personagem principal (o estudante de engenharia) e os principais conflitos ou desafios enfrentados durante o jogo.
 - A narrativa deve utilizar técnicas de escrita criativa, como diálogos interessantes, descrições vívidas e um ritmo bem construído, para manter o jogador envolvido e interessado.
 - A introdução deve estabelecer o tom e o estilo do jogo, dando uma ideia clara do que esperar da experiência geral e das futuras interações narrativas.
 - A história deve ser apresentada de forma acessível e compreensível, garantindo que o jogador possa acompanhar facilmente o enredo e as motivações dos personagens.
 - A introdução deve incluir elementos de interatividade, permitindo que o jogador tome decisões ou realize ações que influenciem a resposta do narrador.
-

User Story: NPCs

Descrição: Como NPC, quero beneficiar o jogador sempre que o mesmo vencer um inimigo.

Critérios de Aceitação:

1. Os NPCs devem ter uma variedade de reações e interações com o jogador após a vitória em uma batalha, como oferecer conselhos, informações ou itens úteis.
- Os NPCs devem ter personalidades distintas e únicas, proporcionando uma experiência de interação mais imersiva e realista para o jogador.
 - Os NPCs devem estar distribuídos de forma equilibrada ao longo do jogo, garantindo que o jogador tenha acesso a ajuda e recompensas em intervalos apropriados.
 - Os itens dados pelos NPCs devem ser relacionados com o último inimigo derrotado.