

Monster Clicker	
Visão	Data <04/12/14>

Monster Clicker

Visão

1. Introdução

A ideia do jogo Monster Clicker é ser um *idle game*, ou seja, grande parte do jogo se passa deixando o jogo rodar sozinho. No nosso jogo em específico, temos que acumular energia para comprar habilidades, treinar nosso monstro ou gerar energia mais rapidamente. Conforme as batalhas vão ficando mais difíceis, é necessário habilidades mais fortes e caras, e portanto que requerem mais energia.

2. Posicionamento

2.1 Formulação do problema

O problema de	<i>Falta de entretenimento de qualidade</i>
afeta	<i>Pessoas</i>
o impacto do qual é	<i>Acúmulo de estresse</i>
uma possível solução seria	<i>Jogar nosso jogo, que é um exemplo de entretenimento de qualidade</i>

2.2 Declaração da posição do produto

Para	<i>Internautas</i>
Que	<i>buscam entretenimento de qualidade</i>
O Monster Clicker	<i>É um idle game</i>
Que	<i>É um jogo de qualidade</i>
Diferentemente de	<i>Cookie Clicker</i>
Nosso produto	<i>O jogador interage mais e tem um objetivo mais bem definido</i>

3. Descrição das partes interessadas

3.1 Resumo das partes interessadas

Nome	Descrição	Responsabilidades
<i>[Name the stakeholder type.]</i>	<i>[Briefly describe the stakeholder.]</i>	<i>[Summarize the stakeholder's key responsibilities with regard to the system being developed; that is, their interest as a stakeholder. For example, this stakeholder: ensures that the system will be maintainable ensures that there will be a market demand for</i>

Monster Clicker	
Visão	Data <04/12/14>

Nome	Descrição	Responsabilidades
		<i>the product's features</i> <i>monitors the project's progress</i> <i>approves funding</i> <i>and so forth]</i>

3.2 Ambiente de usuário

Usualmente usuários sozinhos navegando na internet sem objetivo específico, muitas vezes durante o trabalho, uma reunião, uma aula de Engenharia de Software, ou qualquer outro lugar com acesso a internet.

4. Visão geral do produto

4.1 Requisitos e funcionalidades

Requisito	Prioridade	Funcionalidades	Lançamento previsto
Criar um monstro	Alta	Usuários novos poderem começar a jogar criando um novo monstro	Já implementado ;)
Carregar um monstro já existente	Alta	Usuários antigos poderem continuar jogando	Já implementado ;D
Conseguir gerar energia	Alta	Usuários conseguirem gerar energia para seus monstros para poderem fazer algo no jogo	Já implementado =D
Conseguir comprar geradores de energia	Média	Usuários conseguirem gerar energia mais rapidamente	Já implementado >=D
Conseguir comprar habilidades e equipá-las	Média	Usuários conseguirem comprar diferentes habilidades para serem usadas nas batalhas	Já implementado 8D
Conseguir ver batalhas disponíveis e conseguir batalhar	Baixa	Usuários conseguirem participar de batalhas, servindo como um objetivo para ter habilidades mais fortes	Só em 2015 ;(

Monster Clicker	
Visão	Data <04/12/14>

5. Outros requisitos do produto

Requisito	Prioridade	Lançamento previsto
Robustez do banco de dados	Alta	Em implementação
Disponibilidade 24h por dia do jogo	Alta	Dependente do servidor (Heroku)