

Engenharia de Software

Entrega 3

Lembrando qual nosso jogo

Um “tower defense” Com a temática “impeça os heróis” ambientado em um cenário medieval. Onde você é um feiticeiro do mal que usa seus lacaios para impedir que os heróis alcancem o tesouro do seu calabouço.



Identificação dos riscos

H1	Alta	Usuário	Poder colocar torres	Atacar os inimigos
H2	Alta	Usuário	Tirar torres	Refazer a estratégia/Desfazer enganos
H3	Alta	Usuário	Melhorar as torres	Matar os inimigos com mais facilidade

Histórias de usuário

Mudança de game engine	Projeto e produto	A engine usada precisa ser trocada, causando uma refatoração completa do projeto.
Mudança de requisitos	Projeto e produto	A mudança de requisitos pode requerer uma refatoração do projeto.
Atrasos no desenvolvimento	Projeto e negócio	Alguns requisitos não estão disponíveis no prazo.
Mudança da direção de arte	Projeto, produto e negócio	A direção de arte precisou ser desligada. O projeto sofreria com essa perda, tanto em tempo, quanto em consistência. O produto provavelmente sofreria alterações. O negócio sofreria pela necessidade de contratação de profissionais igualmente qualificados.
Desfalque técnico na equipe	Projeto	A saída de um ou mais integrantes da equipe faz com que o projeto atrase.
Jogo não é bem recebido pela comunidade	Negócio	O jogo é lançado, mas não é bem recebido pelos jogadores.

Consequência dos riscos

Mudança de game engine	Baixa	Grave
Mudança de requisito	Alta	Moderado
Atrasos no desenvolvimento	Alta	Baixo
Mudança da direção de arte	Baixa	Gravíssimo
Desfalque técnico na equipe	Baixa	Grave
Jogo não é bem recebido pela comunidade	Baixa	Gravíssimo

Estratégias para gerenciamento de riscos

Mudança de game engine	Trabalhar com um código design pattern que facilita a portabilidade do código
Mudança de requisito	Manter um padrão de projeto que facilite a escalabilidade do projeto. Analisar o impacto das mudanças e reestruturar o escopo do projeto.
Atrasos no desenvolvimento	Manter uma gestão próxima dos funcionários, sempre buscando atualizar os prazos com antecedência.
Mudança da direção de arte	Manter um banco de candidatos que se encaixem no padrão usado.
Desfalque técnico na equipe	Manter um banco de candidatos como possíveis funcionários. Manter boas condições de trabalho. Adotar estratégias de desacoplamento entre projeto e funcionário.
Jogo não é bem recebido pela comunidade	Ouvir o feedback da comunidade. Tentar suprir as necessidades que surgirem. Mitigar os problemas relatados. Buscar novas formas de gerar engajamento. Investir em políticas que fomentem a criação de uma comunidade forte.



Gestão de Qualidade - Mercado

O mercado de jogos, mais especificamente do tipo Tower defense, já é bem consolidado atualmente. Nele se encontram jogos como Bloons TD 6 e Kingdom Rush que já contam com milhares de jogadores. Para o nosso jogo se destacar, apostamos no tema como sendo um fator inovador, tanto visual, quanto em relação a mecânica. É importante manter a consistência entre todos os elementos para garantir que a qualidade do nosso produto seja um fator definitivo na sua aceitação no mercado.



Planos de produto

05. 12 . 2021	R1	Equipe de desenvolvimento
05 . 07 . 2021	R2	Equipe de desenvolvimento e artistas
05. 12 . 2022	R3	Equipe de desenvolvimento e artistas

Descrições de processo

Scrum:

1. Sprints quinzenais
2. Daily meetings
3. Sprint review

Indicadores de qualidade

- 1) Os gestores de projeto garantirão por meio de code review a integridade do padrão do projeto e nossa equipe de teste documentará com clareza todo o processo;
- 2) A equipe de testes garantirá por meio de testes unitários e de integração a integridade do produto;
- 3) Os testes garantirão a confiabilidade do produto.
- 4) A equipe de testes realizará benchmarks para garantir um produto eficiente e otimizado;
- 5) A equipe de testes juntamente com P.O realizarão testes de usabilidade com usuários reais por meio de early access.
- 6) A arquitetura definida e documentação realizada será essencial para garantir um software escalável e fácil de manter.



FIM

E boas férias!!!