

Resumo:

Será um jogo baseado em jogos de gladiador de turnos, terá uma arena onde terão as opções de batalha e uma loja para a compra de equipamentos e habilidades.

O personagem possuirá 5 atributos que poderá ser distribuído uma quantidade x de pontos por nível e os equipamentos proveram atributos também.

O objetivo será ganhar 7 batalhas seguidas na arena , a cada vitória o nível de dificuldade aumentara e suas recompensas também que serão usadas na loja para melhorar o personagem.

Lista de substantivos e verbos:

Substantivos	Atribuição
Arena	Classe
Jogador	Classe
Adversários	Classe
Equipamento	Classe
Batalha	Classe
Menu	Verbalizado
Nome (Jogador)	Atributo do player
Vitórias (Jogador)	Atributo do player
Derrotas (Jogador)	Atributo do player
Nível (Jogador)	Atributo do player
Ouro (Jogador)	Atributo do player
Equipamento (Jogador)	Atributo do player
Atributos	Classe
Vida	Atributo de Atributos
Força	Atributo de Atributos
Defesa	Atributo de Atributos
Agilidade	Atributo de Atributos
Inteligência	Atributo de Atributos
Habilidade	Classe
Dano (Habilidade)	Atributo de Habilidade
Custo (Habilidade)	Atributo de Habilidade
Velocidade (Habilidade)	Atributo de Habilidade
Batalha	Classe
Tipo(equipamento):	Atributo de equipamento

Armadura, Força, Escudo	
Ranque (equipamento)	Atributo de equipamento
Valor (equipamento)	Atributo de equipamento
Turno	Atributo
Linha de comando (Terminal)	Classe
Ação	Verbalizado

Verbos	Atribuição
Arena apresenta os competidores(view)	Membro
Arena mostra as opções(menu)	Membro
Arena inicia a batalha(batalhar)	Membro
Jogador compra equipamentos(loja)	Membro
Jogador ganha ouro(recompensa)	Membro
Jogador gasta ouro(recompensa)	Membro
Cria Jogador	Membro
Atacar	Membro
Defender	Membro
Esquivar	Membro
Usar habilidades	Membro
Ver atributos	Membro
Upa atributos	Membro
Jogar	Membro
AçõesChat	Membro
Salvar	Membro

Diagrama de Classes

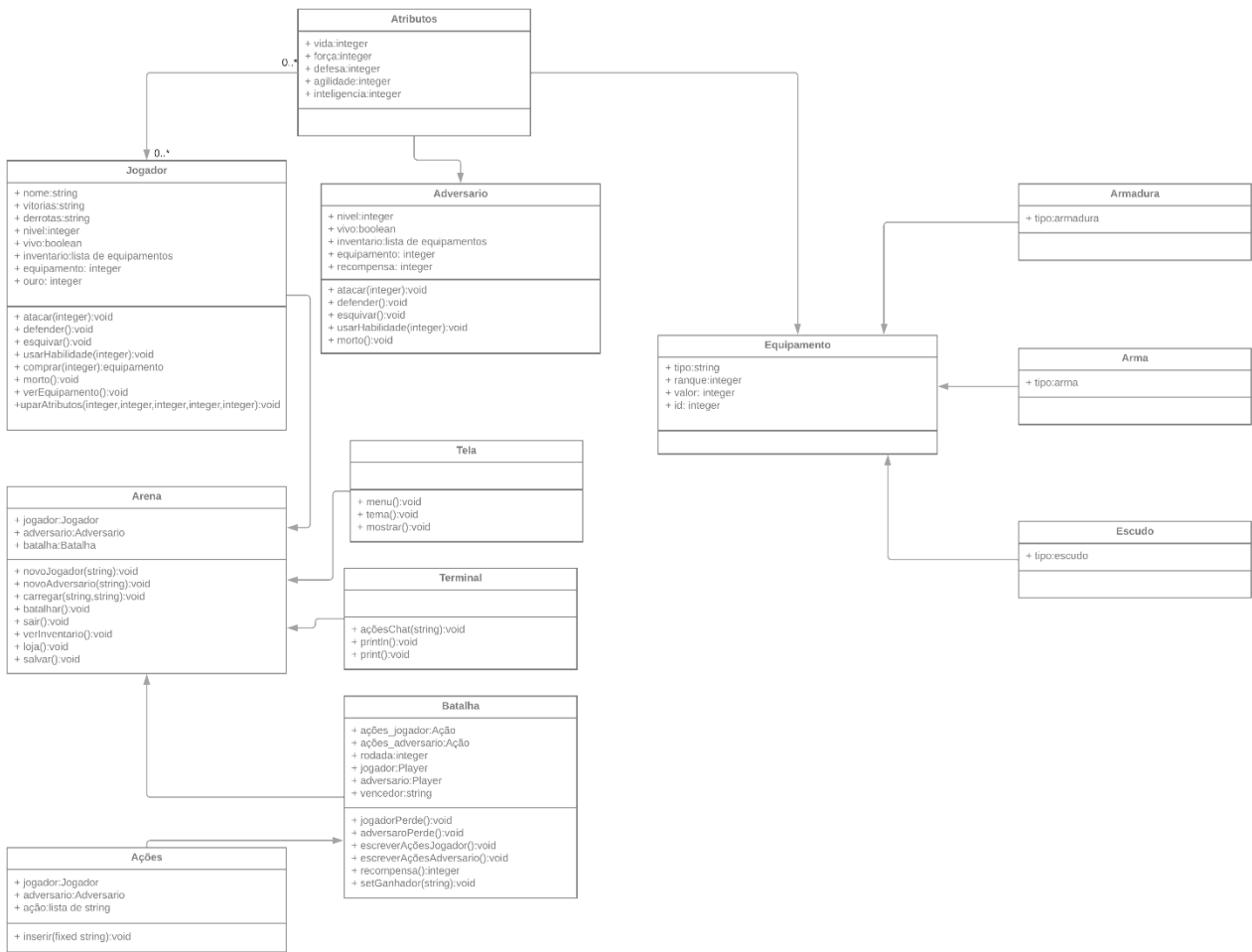


Tabela de Construtores

Classe	Construtor
Arena	vazio
Jogador	(nome, atributos)
Adversário	(atributos, nível)
Batalha	(Ação, Ação, Jogador, Adversário)
Habilidade	(dano,custo,velocidade,valor)
Atributos	vazio
Ação	vazio
Terminal	Mixin
Tela	Mixin
Equipamentos	(tipo, ranque, valor)

Armadura	(type)
Arma	(type)
Escudo	(type)

Diagrama de Caso de Uso

