

---

**Minecrafters**

---

**Minecrafters**  
**Processo Definido do Projeto**

**Versão 1.0**

## Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
20/06/2023	1.0	Elaboração do documento	Lorena Milani Marcon

# **Minecrafters - Project Defined Process**

## **1. Introdução**

Propósito: Este documento de Processo Definido do Projeto descreve as etapas e os processos envolvidos no desenvolvimento de um RPG (Role-Playing Game) baseado em Minecraft. Seu objetivo é fornecer uma estrutura clara para o desenvolvimento do projeto, garantindo a execução eficiente e eficaz de todas as atividades.

Escopo: O documento concentra-se no desenvolvimento do RPG, abrangendo aspectos como mecânicas de jogo, narrativa, gráficos e som.  
Referências: Nenhuma.

## **2. Objetivos do Projeto**

Desenvolver um RPG de Minecraft que ofereça uma experiência imersiva e envolvente aos jogadores.

Criar um mundo aberto com uma narrativa rica e missões desafiadoras.  
Implementar mecânicas de jogo inovadoras, como habilidades especiais, progressão de personagens e sistema de combate.

Garantir a estabilidade e o desempenho adequados do jogo.

## **3. Equipe do Projeto**

Gerente de Projeto: Responsável pelo planejamento, organização e coordenação geral do projeto.

Designer de Jogos: Encarregado de criar as mecânicas de jogo, missões e narrativa do RPG.

Desenvolvedores: Responsáveis pela programação e implementação das funcionalidades do jogo.

Artistas: Encarregados de criar os modelos 3D, texturas e efeitos visuais.

Compositores de Música: Responsáveis pela trilha sonora do jogo.

Testadores: Encarregados de identificar e relatar erros, além de fornecer feedback para melhorias.

## **4. Fases do Projeto**

### **4.1. Planejamento**

Definir o escopo do projeto, incluindo o tamanho do mundo, número de missões, personagens, etc.

Estabelecer os requisitos do jogo em termos de mecânicas, narrativa, gráficos e som.

Criar um cronograma de projeto, definindo as datas de entrega para cada fase.

## **4.2. Design**

Criar o conceito do mundo do jogo, incluindo locais, personagens e história.  
Projetar as mecânicas de jogo, como sistema de combate, progressão de personagens e habilidades especiais.  
Elaborar as missões e tarefas que os jogadores precisarão realizar.

## **4.3. Desenvolvimento**

Implementar as funcionalidades do jogo, incluindo mecânicas, personagens, animações e interfaces.  
Criar os modelos 3D, texturas e efeitos visuais.  
Compor e integrar a trilha sonora do jogo.  
Realizar testes contínuos para identificar e corrigir erros.

## **4.4. Testes**

Realizar testes de funcionalidade, verificando se todas as mecânicas e recursos estão funcionando corretamente.  
Testar a estabilidade e o desempenho do jogo, garantindo uma experiência suave para os jogadores.  
Coletar feedback dos testadores e realizar ajustes necessários.

## **4.5. Lançamento**

Preparar o jogo para lançamento, incluindo a criação de pacotes de instalação e a configuração dos servidores.  
Realizar uma última revisão para garantir que todos os elementos do jogo estejam funcionando conforme o esperado.  
Lançar o jogo e acompanhar o feedback dos jogadores para futuras atualizações.

## **5. Suposições e Restrições**

Suposições: A equipe de desenvolvimento tem acesso às ferramentas e recursos necessários.

Restrições: O projeto deve ser concluído dentro do prazo e orçamento alocados.

## **6. Glossário**

RPG (Role-Playing Game): Jogo de interpretação de papéis, em que os jogadores assumem o papel de personagens e interagem em um mundo virtual.

Mecânicas de Jogo: Conjunto de regras e interações que definem a jogabilidade de um jogo.

Narrativa: A história ou enredo do jogo.

Modelos 3D: Representações tridimensionais de objetos ou personagens no jogo.

Texturas: Imagens aplicadas aos modelos 3D para adicionar detalhes visuais.

Efeitos Visuais: Elementos gráficos utilizados para melhorar a qualidade visual do jogo.

Trilha Sonora: Composições musicais criadas para ambientar o jogo e transmitir emoções aos jogadores.

Testes de Funcionalidade: Processo de verificar se as funcionalidades do jogo estão operando corretamente.

Estabilidade: A capacidade do jogo de manter um desempenho consistente e livre de falhas durante o gameplay.

## **7. Histórico de Alterações**

Nenhuma alteração foi feita, pois esta é a versão inicial do documento.