



## Nome do Jogo

Documento de Produção de Componente

Ciclo de Produção: 1

Versão: 0.1

**Autores:**

Nome dos Autores

1. Componentes mecânicos
2. Componentes visuais
3. Componentes auditivos

Este documento visa definir, para cada ciclo de produção, quais componentes deverão ser desenvolvidos em conjunto para produzir o macrocomponente em questão. Cada componente visual, auditivo e mecânico (programação) deverá estar de algum modo associado a um requisito extraído do documento de requisitos do projeto.

## 1. Componentes Mecânicos

Cada mecânica deve ser definida com maior atomicidade possível, e referenciar pelo menos um requisito definido do projeto. O mesmo requisito pode ser distribuído em diversas mecânicas, de modo a manter a clareza de cada componente a ser desenvolvido em código. A seguir há um exemplo de duas mecânicas correlatas, que poderiam ter sido retiradas de um mesmo requisito funcional (“salto”).

### 1.1 Mecânica 1: Pulo Tradicional

REF: <RF002 - Saltar>

Ao receber um comando do jogador, o personagem, em estado de repouso ou de movimento, realiza um salto. A altura deste salto não deve ser superior a quatro vezes a altura do personagem, e tem duração de dois segundos em seu movimento completo.

### 1.2 Mecânica 2: Pulo Sequencial

REF: <RF002 - Saltar>

Caso o jogador repita o comando de pulo em um período de duzentos milissegundos após o retorno de um Pulo tradicional, o personagem deverá realizar outro salto, com maior duração e altura que o anterior. A altura não deve ser superior a cinco vezes a altura do personagem. A duração é de três segundos completos.

## 2. Componentes Visuais

Os componentes multimídia relacionados às mecânicas definidas deverão ser desenvolvidos no mesmo ciclo, de modo a se tornarem um macrocomponente funcional e completo ao final de cada ciclo. Aqui, por se tratar de um trabalho artístico, torna-se mais difícil definir apenas em texto os finos ajustes que deverão ser adicionados ao modelo e animações que o acompanham. Portanto deve-se focar apenas nos pontos principais e indispensáveis de cada componente visual, dando aos artistas um grau de liberdade maior. Seguimos com o mesmo exemplo da seção anterior.

### 2.1 Animação: Pulo Tradicional

REF: <RF002 - Saltar>

Ao executar um salto, como definido na seção 1.1 deste documento, o personagem deverá expressar o movimento de pegar impulso para sair do chão e o movimento de amortecer a queda com suas pernas ao retornar.

## 2.2 Animação: Pulo Sequencial

REF: <RF002 - Saltar>

Ao executar um salto sequencial, como definido na seção 1.2 deste documento, o personagem deverá possuir os mesmos detalhes da seção 2.1, além de realizar uma cambalhota para frente.

## 3. Componentes Auditivos

Os componentes auditivos seguem o mesmo raciocínio dos componentes visuais, em termos de liberdade artística.

### 3.1 Salto

REF: <RF002 - Saltar>

Deverá existir um som para indicar a saída do personagem do chão para o ar. Deverá existir um som para o pouso do personagem com o chão, ao finalizar o salto. Não haverá distinção entre estes sons para os tipos de salto definidos neste documento.