

Desenvolvimento de Software para produção de Ficha de RPG Digital

Patton Hoffiman Melges Faria; Rafael da Silva Muniz (orientador);

1-IFSP – Campus Campinas;

Objetivo

Desenvolver software para facilitar a produção de fichas de RPG, para que usuários experientes e iniciantes possam tornar o processo de produção menos complexo e mais rápido.

Introdução

O RPG “Dungeons and Dragons” é um jogo de tabuleiro no qual o jogador cria um personagem fictício em um mundo de fantasia.

Todos os dados do personagem são estabelecidos através da ficha do jogador. Nela são calculados diversas características para que o mesmo possa sobreviver ao jogo.

Geralmente os iniciantes desistem de conhecer este jogo devido a complexidade de produção da ficha e o tempo necessário para terminá-la.

Para que se possa criar um ficha de qualidade o jogador precisa adquirir experiência, isso só pode ser possível através de muito tempo jogando ou tendo um bom Mestre (“Narrador”) para auxiliar. Na maioria das vezes o Mestre é inexperiente no processo, pois também está começando e quando não é, acaba por pressionar os demais jogadores, cobrando por resultados mais rápidos.

O projeto facilita a criação da ficha de personagem, sendo claro e objetivo no processo, para que o usuário possa estar ciente de todas as suas escolhas e assim poder criar um personagem com a mesma qualidade que jogadores mais experientes.

Há também dicas para a formação do personagem e o próprio usuário escolhe se deseja ou não recebê-las.

Materiais e Métodos

O protótipo se baseia inteiramente no “Livro do Jogador, Hérois Arcanos, Divinos e Marciais” para oferecer todos os dados necessários ao personagem.

Para isso foi utilizado o pseudocódigo Portugal sendo produzido através do Visualg, focando em escolhas principalmente, acelerando o processo.

Futuramente será reprogramado utilizando a estrutura de linguagem C através do CodeBlocks.

A seguir é apresentado o fluxograma do projeto, figura 1, e imagens do protótipo que demonstram o funcionamento da seleção de raças e dicas relacionadas, figura 2 e 3.

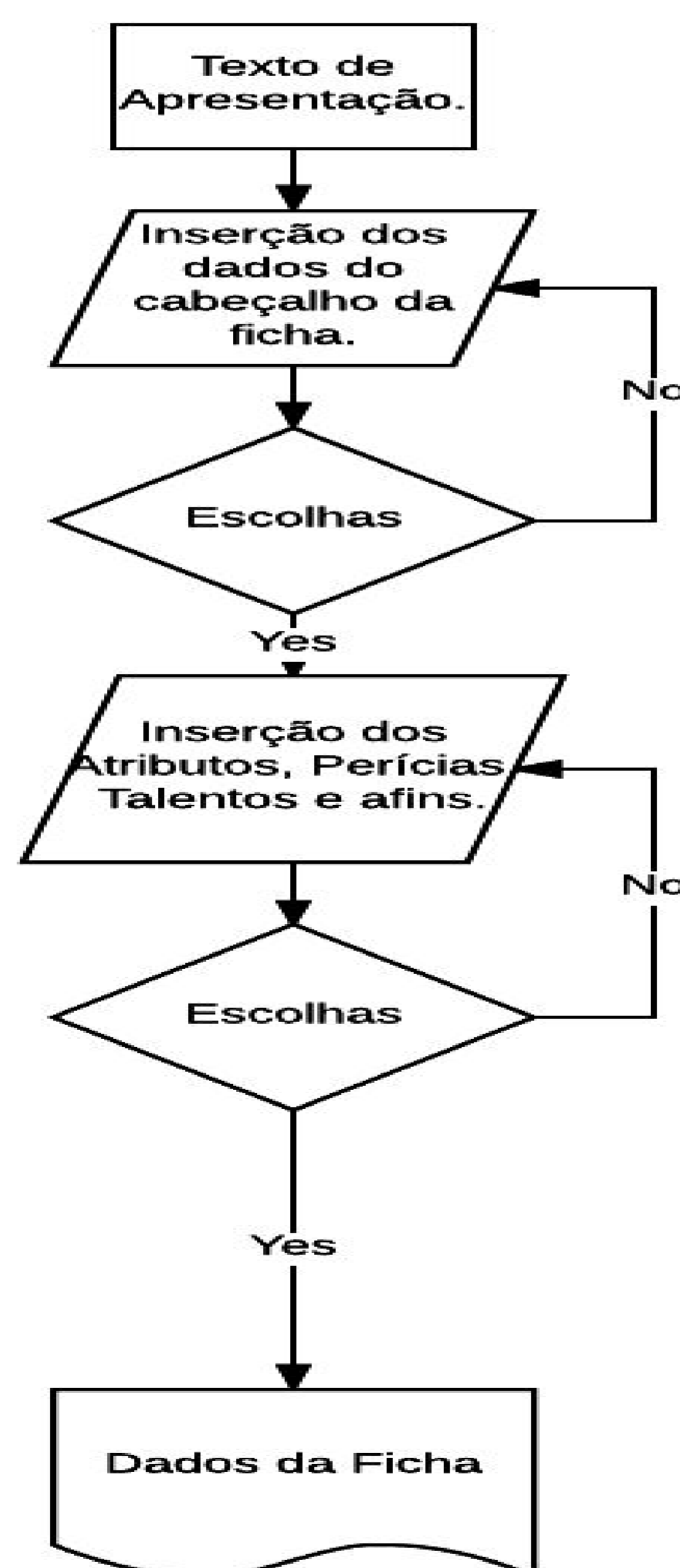


Figura 1: Fluxograma do Projeto

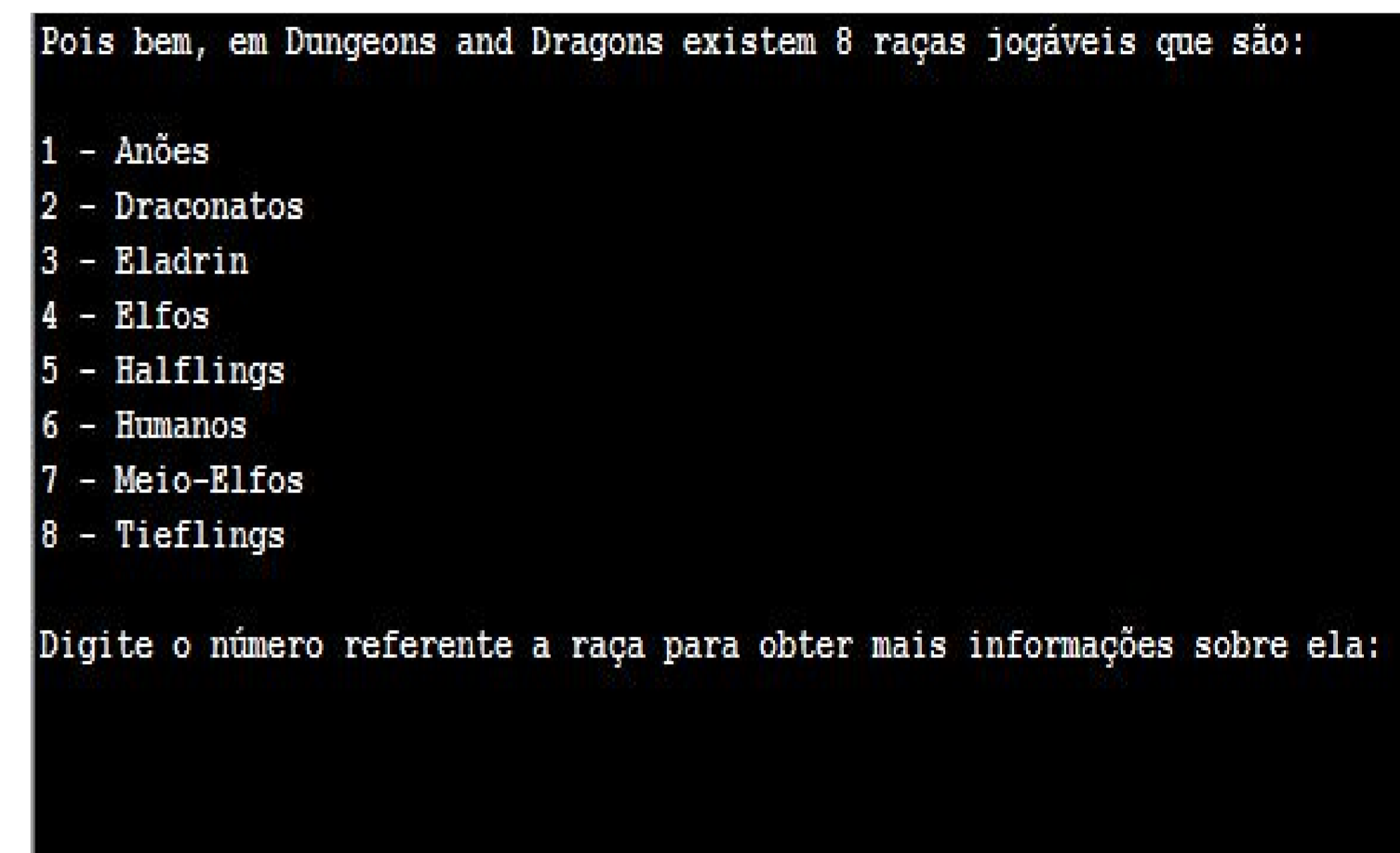


Figura 2: Imagem do Projeto Seleção de Raça

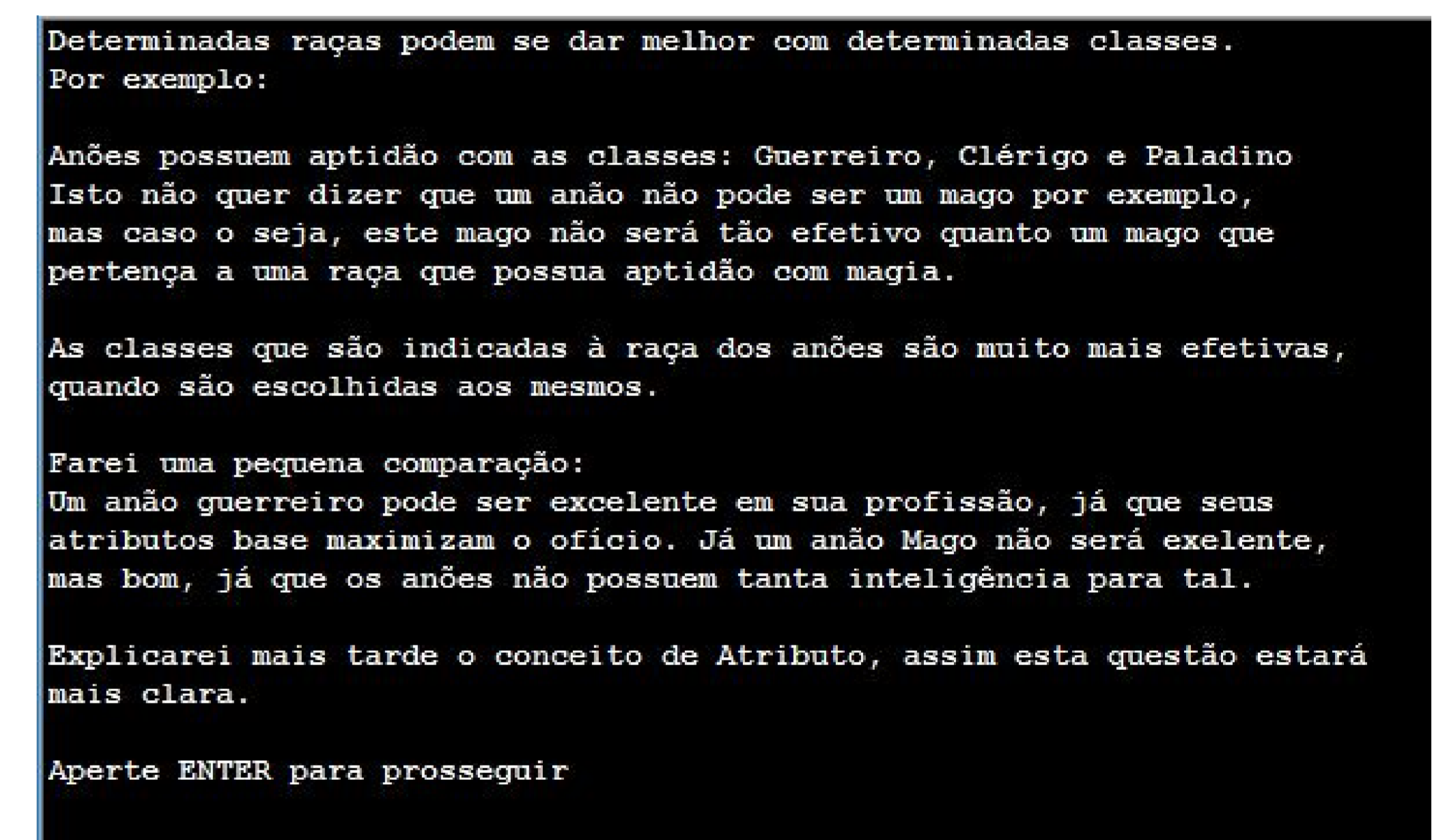


Figura 3: Imagem do Projeto Dicas sobre Raça

Conclusão

Conclui-se que tornar o processo da criação da ficha de personagem mais objetivo e rápido, torna a tarefa menos estressante, dessa forma é possível manter os novos jogadores interessados no processo e atrair um novo público, já que a produção deixa de ser um problema e torna-se um processo agradável.

Referências

[1] ROB HEINSON, ANDY COLLINS, JAMES WYATT, **O LIVRO DO JOGADOR, HÉROIS ARCANOS, DIVINOS E MACIAIS**, 4ª ED. EUA: WIZARDS OF THE COAST, 2008, 320P.

[2] RAFAEL SOARES DE ALMEIDA. **APRENDENDO ALGORITMO COM VISUALG**. 1ª ED. BRASIL. EDITORA CIÊNCIA MODERNA. 2013. 368P.

[3] ANDRE B. 2013. **Linguagem C: completa e descomplicada**; RJ, Elsevier.

[4] [HTTPS://WWW.LUCIDCHART.COM/PT](https://www.lucidchart.com/pt) - 06/10/2016 - 17:01