

CARACTERÍSTICAS	SUBCARACTERÍSTICAS	
Funcionalidade(NPC)	Adequação	
	O NPC se move para a esquerda, para a direita e quando o personagem passar por ele.	
	Acurácia	
	Após feito o código dessas mecânicas, o personagem consegue gerar dano à vida do personagem.	
	Interoperabilidade	
	Consegue interagir com o personagem do jogo.	
Confiabilidade(NPC)	Essa função não apresenta falhas.	
Usabilidade(NPC)	Inteligibilidade	
	É simples de entender o objetivo do NPC, pois o médico irá orientar o jogador quanto a isso.	
	Apreensibilidade	
	É simples de saber como matar o NPC, pois isso será informado no jogo.	
	Operacionalidade	
	Sim, é fácil de controlar a operação.	
Eficiência(NPC)	Comportamento em relação ao tempo e recursos	
	Aparentemente, o tempo de resposta do processamento dessa função está na casa de décimos de segundo. No começo, o desenvolvimento dessa função exigiu mais esforço, mas depois ficou mais simples desenvolvê-la.	
Manutenibilidade(NPC)	Analisabilidade	
	Quando ocorre uma falha, na maioria das vezes, é fácil de identificar no código.	
	Modificabilidade	
	Quando encontrado o erro, é fácil de corrigí-lo.	
	Testabilidade	
	Quando houve a necessidade de ser fazer alterações por conta das falhas que estavam ocorrendo, foi fácil de testar a funcionalidade do NPC após essas modificações.	
Portabilidade(NPC)	Adaptabilidade	
	Sim, o produto funciona em pc e navegador web.	
	Conformidade	
	Sim, pois o produto funciona em todas as plataformas previstas.	

CARACTERÍSTICAS	SUBCARACTERÍSTICAS
Funcionalidade(UI)	Adequação
	Sim, a UI permite que o jogador realize interações com todos os menus.
	Acurácia
	Sim, todos os menus tem suas funções especificadas e agem de acordo.
	Interoperabilidade
	Sim, a interação do usuário com o menu é simples e direta.
Confiabilidade(UI)	A interface de usuário funciona sem problemas.
Usabilidade(UI)	Inteligibilidade
	Sim, os botões do menu tem sua função especificada e atuam da maneira como foram especificados.
	Apreensibilidade
	Sim, os botões são auto explicativos, onde cada função tem uma ação e resultado claros e condizentes ao nome.
	Operacionalidade
	Sim, só basta clicar que o botão funciona.
Eficiência(UI)	Comportamento em relação ao tempo e recursos
	O software responde instantaneamente para a ação do jogador. Foi simples de criar e implementar a função UI no jogo.
Manutenibilidade(UI)	Analisabilidade
	Quando ocorre uma falha, na maioria das vezes, é fácil de identificar no código.
	Modificabilidade
	Quando já identificado, as modificações podem ser feitas facilmente.
	Testabilidade
	O processo de testagem é possui facilidade em ser feito quando a função for modificada.
Portabilidade(UI)	Adaptabilidade
	Sim, o produto funciona em pc e navegador web.
	Conformidade
	Sim, pois o produto funciona em todas as plataformas previstas.

CARACTERÍSTICAS	SUBCARACTERÍSTICAS	
Funcionalidade(movimentação)	Adequação	
	Tanto o NPC como o jogador se movem para a direita e para a esquerda. Além disso, o jogador pode pular e correr.	
	Acurácia	
	Após feito o código dessas mecânicas, o jogo gerou resultados conforme o esperado nesse aspecto.	
	Interoperabilidade	
	O jogo é sim capaz de interagir com os sistemas especificados	
Confiabilidade(movimentação)	Essa função não apresenta falhas.	
Usabilidade(movimentação)		
	Inteligibilidade	
	É simples entender os conceitos utilizados, pois como os botões utilizados para essa funcionalidade são poucos e são explicados com instrução.	
	Aprensibilidade	
	É fácil de aprender a usar pois a maioria dos botões a serem apertados para ativar essas funcionalidades são bem intuitivos.	
	Operacionalidade	
	É fácil operar e controlar a operação, pois as funcionalidades das teclasse são intuitivas.	
Eficiência(movimentação)	Comportamento em relação ao tempo e recursos	
	Aparentemente, o tempo de resposta do processamento está na casa de décimos de segundo. Essa função foi desenvolvida com pouco esforço	
Manutenibilidade(movimentação)	Analisabilidade	
	Quando ocorre uma falha, na maioria das vezes, é fácil de identificar no código.	
	Modificabilidade	
	Quando encontrado o erro, é fácil de corrigi-lo por conta da estrutura organizacional do código.	
	Estabilidade	
	Não há grandes riscos, já que quando é encontrado um erro, é fácil de identificar e alterar	
	Testabilidade	
	Quando houve a necessidade de ser fazer alterações por conta das falhas que estavam ocorrendo, foi fácil de testar a movimentação do jogador após essas modificações.	
Portabilidade(movimentação)	Adaptabilidade	
	Sim, pois o produto funciona tanto em pc e navegador web.	
	Capacidade para ser instalado	
	É fácil instalar em outros abientes, já que é um jogo que exige baixo nível de processamento	

	Capacidade para substituir	
	Não é fácil substituir por outro software, já que é um jogo que envolve aprendizado e entretenimento	
	Conformidade	
	Sim, pois o produto funciona em todas as plataformas previstas.	