

#	Descrição	Classificação	Dependências	Esforço	Criticidade/Relevância	Risco
1	O software deve permitir criar um login em um banco de dados	RF		MEDIO	ALTO	BAIXO
2	O software deverá permitir o login do jogador usando o nosso cadastro	RF		BAIXO	ALTO	BAIXO
3	O software deverá permitir o login do jogador usando a identificação de cadastro da empresa do jogo	RF	RF1	BAIXO	ALTO	BAIXO
4	O software deverá apresentar as informações do jogo	RF	RF1, RF2	MEDIO	ALTO	ALTO
5	O software deverá permitir filtrar a progressão desejada	RF	RF1, RF2, RF3	BAIXO	MEDIO	MEDIO/BAIXO
6	O software deverá permitir o jogador definir metas de progressão	RF	RF1, RF2, RF4	BAIXO	MEDIO	MEDIO/ALTO
7	O software deverá acompanhar a progressão do jogador	RF	RF1, RF2, RF3, RF4	ALTO	ALTO	ALTO
8	O software deverá ser capaz de calcular o caminho ótimo de progressão do jogo	RF	RF1, RF2, RF4, RF5	ALTO	ALTO	ALTO
9	O software deverá mostrar o caminho otimizado de progressão ao jogador, para o estilo de jogo escolhido.	RF	RF1, RF2	ALTO	ALTO	MEDIO
10	O software deverá descrever os diferentes caminhos ótimos com características qualitativas	RNF	RF8	ALTO	MEDIO	BAIXO
11	O software deverá permitir o jogador retirar metas previamente estabelecidas	RF	RF1, RF2, RF5	BAIXO	MEDIO	BAIXO
12	O software permitirá que o jogador armazene a sua própria progressão no jogo	RF	RF1	MEDIO	BAIXO	BAIXO
13	O software deverá permitir o jogador selecionar as informações disponíveis no menu de sobreposição	RF	RF1, RF2	BAIXO	BAIXO	BAIXO
14	O software deverá apresentar suas funcionalidades em sobreposição a tela do jogo (Menu de auxílio Ex.: MSI afterburner e Pure ref)	RNF	RF12	MEDIO	BAIXO	ALTO
15	O software deverá permitir que o jogador faça download de sua progressão armazenada	RF	RF1	BAIXO	BAIXO	BAIXO
16	O software deverá confirmar a identificação (ID) do jogador com a empresa de jogos	RF	RF1, RF2	BAIXO	ALTO	BAIXO
17	O software deverá emitir relatório referente ao estilo e preferência dos jogadores à empresa de jogos	RF	RF1, RF2	BAIXO	ALTO	BAIXO/MEDIO

#### Glossário/Conceitos

**PROGRESSÃO DO JOGO:** a progressão do jogo é a maneira na qual é dada a evolução dentro do jogo, como: desbloqueio de habilidades, melhoramento de armas e armaduras, coleta de itens e missões a serem executadas.

**CAMINHO ÓTIMO:** caminho ótimo é a melhor maneira de se chegar a um objetivo, dado o nível do personagem do jogo e seu tempo disponível.

**RELATÓRIO:** Deve conter o estilo de jogo do usuário: o tempo gasto no jogo, se ele está jogando sozinho ou em grupo, qual o personagem escolhido, modos de jogo preferidos, atividades mais realizadas, objetivos concluídos e as metas definidas pelo jogador. obs. as metas são todas referentes as informações do jogo

**INFORMAÇÃO DO JOGO:** a informação do jogo é o conteúdo dentro do universo do jogo: as missões disponíveis, as habilidades do personagem, os objetos interativos, e objetos equipáveis.