Requisitos Funcionais

Tela de *Login* e Cadastro

1. O usuário deverá ser capaz de fazer cadastro via *Facebook*.
2. O usuário deverá ser capaz de fazer cadastro via *Google*.
3. O usuário deverá ser capaz de fazer *login* via *Facebook*.
4. O usuário deverá ser capaz de fazer *login* via *Google*.
5. O usuário poderá se conectar diretamente como convidado ao utilizar o código de uma sala, se tornando um usuário **Convidado**.
6. O usuário convidado deverá ter a possibilidade de inserir um nome de apresentação no jogo.
7. A tela de cadastro deverá conter uma seleção para 2 (dois) tipos de registro, sendo eles de **Professor** e **Comum**.
8. O cadastro de professor deverá requisitar documentos comprobatórios de que este leciona em algum tipo de instituição reconhecida.
9. O cadastro em geral deverá solicitar informações como nome, e-mail verificado, CPF, data nascimento.
10. O sistema deverá enviar uma verificação para o e-mail do usuário durante o cadastro para validar se o mesmo está correto.

Tela de Perfil

1. A tela de perfil deverá demonstrar o Identificador do usuário.
2. Os usuários convidados não terão acesso a tela de perfil.
3. A tela de perfil deverá mostrar um histórico dos jogos do usuário, trazendo as informações de data do jogo, identificador do jogo, lista de jogadores (Nome definido e Identificador de usuário), pontuação dos participantes, categoria do jogo.
4. O histórico deverá ter um botão que abra a guia de criação de sala e auto complete com as informações da sala escolhida.

Tela da Loja

1. O usuário deverá ter um sistema de pontos para gastar na loja.
2. O usuário poderá comprar apenas uma única vez cada item da loja, exceto a quantidade de jogadas, cujo nome poderá ser entre Energia, Coração, Cubos, etc... (A ser determinado) que poderá ser adquirido indefinidamente, contando que o usuário tenha saldo suficiente para aquisição.
3. O usuário poderá comprar Saldo utilizando moeda corrente, por meio de algum método de pagamento.

Configurações Gerais

1. Um relatório deverá ser criado quando uma partida for finalizada oficial ou criada por um usuário do tipo Professor, mostrando a quantidade acerto e erros de cada usuário e de perguntas.
2. O usuário deverá receber uma quantidade de Saldo após o fim das partidas.
3. O usuário terá sua quantidade de jogadas reduzida toda vez que iniciar uma nova partida, com exceção das partidas iniciadas com as configurações pré-definidas oficiais do sistema *Education Master Quiz*.
4. O usuário poderá jogar sem consumo de Energia quando entrar em uma sala criada por um Usuário do tipo Professor.
5. Os usuários do tipo ‘*Logado*’ e Professor podem criar cadernos e perguntas personalizados.
6. O usuário poderá escolher, dentre uma seleção de ícones pré-definidos ou um “*portrait”* de seu avatar.
7. O sistema não poderá permitir que um usuário adicione uma foto por fora, deverá garantir que ele apenas utilize os avatares pré-definidos ou um *portrait* de seu avatar, como sua foto de perfil.

Tela de salas

1. As salas criadas devem possuir uma descrição e categoria das perguntas, que serão definidas pelo usuário.
2. As salas podem ser criadas como, privada (requer senha para a criação e entrada) ou públicas, cujo acesso é liberado.
3. Caso o usuário sofra algum tipo de desconexão durante a partida, o sistema deverá guardar suas informações de placar enquanto a partida continuar.
4. O usuário poderá entrar em uma sala com o jogo em progresso, porém sua pontuação inicial será de 0 pontos.
5. O jogo deverá ter um contador para cada pergunta, sendo este tempo, definido durante a criação de salas. Por padrão, o tempo será de 45 segundos.

Funcionalidade de Amigos

1. Para adicionar um outro usuário à sua lista de amigos, o usuário poderá escolher entre, adicionar via e-mail ou código de usuário.
2. O usuário poderá ver o histórico de jogos de seus amigos.