

1. Cadastrar um usuário;
2. Escolher um dos jogos;
3. Poder olhar o nível, avaliado na quantidade de acertos, no menu;
4. Poder olhar as informações sobre o app no menu;
5. Poder olhar o perfil e editar o nome;
6. Ter um botão de voltar em todas as páginas, exceto na de escolha dos jogos.
7. No jogo do arrasta e solta, o usuário levará o ícone para a lacuna correta;
8. Quando passar de nível aparecer uma mensagem na tela;

#### Funcionalidades dos jogos em si

1. Criar classe Usuário,
2. Cadastrar Usuário(long id, String nome, String sexo, String email, String senha);
3. Validar nome, email e senha;
4. Quando o usuário se conectar novamente ao jogo, ele permanecerá logado;
5. Escolher um jogo, na tela das opções de jogo;
6. Abrir o menu;
7. Abrir informações do aplicativo(nome do aplicativo, desenvolvedores, objetivo do jogo, versão, e ano de desenvolvimento);
8. Calcular o avanço diário do usuário, somando o número de acertos em todos os jogos, por dia(jogo das perguntas - 1 acerto, jogo do arrasta e solta - 3 acertos e jogo da memória - 3 acertos);
9. Abrir tela de conquistas;
10. Abrir o meu perfil e visualizar suas informações;
11. Alterar informações do usuário, exceto o id;
12. Sair da sua conta no jogo;
13. Ter o botão de voltar para a tela das opções de jogo, em toda tela de jogo;
14. No jogo das perguntas, ao clicar na resposta certa aparecerá uma mensagem de parabéns, e passará para a próxima pergunta, ao errar, aparecerá uma mensagem de aviso e as opções de tentar novamente e ir para a próxima pergunta;
15. Na tela do arrasta e solta, o usuário arrastará todos os ícones para as lacunas correspondentes, após, será comparado se as imagens correspondem as lacunas certas, se sim, a imagem ficará na lacuna, se não, a imagem voltará para a barra de opções, só passando para o outro nível quando todas as lacunas estiverem preenchidas corretamente;
16. Na tela do jogo da memória, o usuário vai selecionar uma carta que ficará à mostra, após, será escolhido outra carta, se as cartas forem iguais, elas permanecem à mostra, e se não, as duas voltam para o estado inicial, e isso

ocorrerá até todas as cartas estiverem com suas correspondentes, sendo assim, indo para o próximo nível;

17. Adicionar as perguntas e as imagens no banco de dados, e configurar para as perguntas aparecerem de forma aleatória, não permitindo que se repita a anterior.