

REQUISITOS ECO RUNNER

RF 01	
Nome:	Login de Usuário
Descrição:	Permitir que o jogador acesse o jogo por meio de autenticação de usuário registrada no banco de dados PostgreSQL.
Atores:	Jogador, Sistema
Prioridade:	Alta
Entradas e pré-condições:	<ul style="list-style-type: none">• Jogador informa login e senha válidos.• O usuário já deve estar cadastrado no banco de dados.
Saídas e pós-condições:	<ul style="list-style-type: none">• Usuário autenticado com sucesso.• Caso não seja autenticado, exibir mensagem de erro.
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none">1. Jogador informa os dados necessários para a autenticação:<ol style="list-style-type: none">a. Nome de usuário.b. Senhac. Clica no botão de continuar.2. O sistema valida os dados no banco PostgreSQL.3. Se válido, acesso liberado e progresso do jogador carregado e o jogo iniciado.
Fluxo secundário 1:	<ol style="list-style-type: none">1. Caso o login falhe, o sistema exibe mensagem de erro e permite nova tentativa, voltando ao passo 1.

RF 02		
Nome:	Coleta de Materiais Recicláveis (Fase 1)	
Descrição:	O jogador deve coletar 20 itens recicláveis durante a fase inicial.	
Atores:	Jogador, Sistema	
Prioridade:	Alta	
Entradas e pré-condições:		<ul style="list-style-type: none">• O usuário deve estar autenticado
Saídas e pós-condições:		<ul style="list-style-type: none">• Ao coletar todos os 20 itens, o jogador avança para a próxima fase.• Se o jogador colidir com 5 poluentes, ele perde e a fase é reiniciada
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador move o personagem pelo cenário.2. O sistema registra cada item coletado.3. Quando todos os 20 itens forem coletados, a fase é concluída.	
Fluxo secundário 1:	<ol style="list-style-type: none">1. Caso o jogador não desvie de poluentes, perde vida/energia.2. Se perder as 5 vidas a fase reinicia	

RF 3		
Nome:	Classificação dos Itens Recicláveis (Fase 2)	
Descrição:	O jogador deve separar os itens coletados em suas lixeiras corretas (azul, vermelha, verde e amarela). Ao final, ganha uma arma feita de material reciclado.	
Atores:	Jogador, Sistema	
Prioridade	Alta	
Entradas e pré-condições:	<ul style="list-style-type: none">• Itens da Fase 1 coletados.	
Saídas e pós-condições:	<ul style="list-style-type: none">• Itens classificados corretamente.• O jogador ganha uma arma de material reciclado.• O jogador avança para a fase final.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none">1. O sistema exibe as lixeiras de reciclagem.2. Jogador arrasta/solta ou seleciona a lixeira correspondente ao item.3. O sistema valida a escolha.4. Se correto, o item é aceito.	
Fluxo secundário 1:	<ol style="list-style-type: none">1. Caso o jogador escolha a lixeira errada, o sistema não permite a ação, o item continua na mão do personagem até que seja colocado na lixeira correta.	