

## Documento de Requisitos – Jogo The Lost Stone

### Requisitos Funcionais

Identificador	Descrição	Prioridade	Depende de
RF01	O sistema deve movimentar o personagem de acordo com as teclas selecionadas pelo usuário em seu teclado.	Alta	
RF02	O sistema deve realizar um ataque do jogador, quando ele selecionar a tecla para atirar.	Alta	
RF03	O sistema deve possuir controle da movimentação e ataque dos inimigos.	Alta	
RF04	O sistema deve realizar a morte de um inimigo caso esse seja atingido por um tiro do jogador.	Alta	RF02, RF03
RF05	O sistema deve ter vidas do personagem, que poderão ser coletadas ou perdidas ao longo do jogo. Ao iniciar cada fase as vidas serão restauradas.	Alta	
RF06	O sistema deve executar a retirada de uma vida do personagem, quando ele for atingido por um ataque ou houver colisão com um inimigo.	Alta	RF05
RF07	O sistema deve possuir itens ao longo do percurso de cada nível, que quando coletados pelo jogador vão gerar pontos.	Alta	
RF08	O sistema deve oferecer a pontuação do jogador, que será obtida através da coleta de itens, ataque e morte de inimigos	Alta	RF04, RF07
RF09	O sistema deve diminuir a pontuação do jogador quando ele for atingido por um ataque ou se houver colisão com um inimigo.	Alta	RF03, RF06
RF10	O sistema deve encerrar fase caso o jogador perca todas as vidas. O jogo poderá ser retomado a partir daquela fase.	Alta	RF05
RF11	O sistema deve encerrar fase caso o jogador caia em um espaço entre plataformas. Todas as vidas são perdidas. O jogo poderá ser retomado a partir daquela fase.	Alta	
RF12	O sistema deve passar para a fase seguinte caso o jogador encerre uma fase sem perder todas as vidas.	Alta	RF05

RF13	O sistema deve ter um movimento da câmera que seja guiado pelos movimentos do jogador.	Alta	RF01
RF14	O sistema deve possuir música de fundo nas fases e no menu principal e suas opções.	Alta	
RF15	O sistema deve possuir uma tela de menu principal, onde o usuário terá as opções de iniciar um novo jogo, continuar jogo, alterar configurações, instruções e ver créditos.	Alta	
RF16	O sistema deve carregar um novo jogo, quando, na tela de menu principal, o usuário selecionar a opção iniciar novo jogo.	Alta	RF15
RF17	O sistema deve oferecer a opção de sair de um jogo em andamento, retornando ao menu principal	Alta	RF15
RF18	O sistema deve oferecer a opção de habilitar/desabilitar som, que pode ser selecionada nas configurações do menu principal.	Média	RF15, RF14
RF19	O sistema deve oferecer um botão de pause na tela de jogo, que quando clicada o jogo será pausado.	Média	
RF20	O sistema deve oferecer ao jogador a opção de salvar o progresso do jogo. Caso o jogador escolha salvar o progresso, ele ficará salvo no início da fase em que o jogador se encontra. Ao retornar ao menu principal haverá a opção de continuar jogo.	Média	RF15, RN01
RF21	O sistema deve oferecer , na tela de menu, a opção do jogador retomar um jogo salvo anteriormente.	Média	RF15, RF20
RF22	O sistema deve exibir, entre algumas fases, cenas da história do jogo	Média	
RF23	O sistema deve emitir sons dos ataques do jogador e dos inimigos, quando o jogador ou inimigo forem atingidos e quando itens forem coletados	Baixa	RF02, RF03, RF04, RF07
RF24	O sistema deve possuir na tela de menu principal a opção ver créditos que exibirá o nome dos desenvolvedores do jogo.	Baixa	RF15
RF25	O sistema deve possuir uma tela de loading que será exibida no carregamento de uma fase.	Baixa	
RF26	O sistema deve possuir a opção de exibir as instruções de jogo no menu principal.	Baixa	RF15

#### Requisitos Não Funcionais

Identificador	Descrição	Prioridade	Depende de
---------------	-----------	------------	------------

RN01	O sistema deve possuir um banco de dados para guardar o progresso do jogo quando o jogador selecionar essa opção.	Média	
------	---	-------	--