



User Stories

Class Event

- Como um usuário quero escolher entre os diferentes caminhos da floresta que me encontro para que possa chegar ao final do jogo.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar uma mensagem com instruções básicas do jogo
- ✓ Visualizar as possibilidades do jogador
- ✓ Fornecer as ferramentas para o jogador poder fazer sua escolha quando necessário
- ✓ Caso o usuário tenha pressionar um tecla e aperte uma tecla diferente do esperado emitir uma mensagem de erro

Class Battle_room

- Como um usuário, enfrento diferentes batalhas contra inimigos, de modo que posso morrer nelas ou aumentar meus pontos de experiência vencendo-as.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar as possibilidades de ação do jogador
- ✓ Visualizar as informações sobre as vidas do inimigo e do jogador
- ✓ A cada turno, ou seja, uma ação do jogador ou do inimigo, a vida dos personagens envolvidos deve ser recalculada

Class Event_battle

- Como um usuário, decido se vou tentar vencer as batalhas que encontrar ou fugir delas para preservar minha vida.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar as informações sobre a batalha encontrada
- ✓ Fornecer as ferramentas necessárias para o jogador escolher lutar ou fugir
- ✓ Se o jogador morre em batalha o jogo deve terminar

Class Event_interaction

- Como um usuário, encontro no meu caminho objetos ou pessoas, a fim de interagir com eles para ganhar benefícios ou sofrer danos.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar informações sobre a pessoa ou o objeto encontrado
- ✓ Alterar os atributos do jogador de acordo com o benefício ou malefício encontrado
- ✓ Checar se o jogo deve terminar caso o jogador fique sem pontos de vida suficientes

Class Player

- Como um usuário, faço escolhas em batalhas para decidir qual ataque vou utilizar, se vou utilizar porções, desviar ou fugir.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar as opções disponíveis
- ✓ Utilizar o ataque de acordo com a escolha feita
- ✓ Alterar os atributos do jogador de acordo com a opção escolhida
- ✓ Avisar caso uma das opções escolhidas não esteja disponível

Class Player

- Como um usuário, aplico dano aos inimigos, de modo que posso zerar a vida dos oponentes.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar o dano aplicado de acordo com ataque utilizado
- ✓ Visualizar qual ataque utilizado e seu modificador de dano

Class Player

- Como um usuário, vizualiso meus status para saber como estão meus atributos.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar o estado atual dos atributos do jogador

Class Player

- Como um usuário, aumento meu level para poder aprimorar meus atributos.

Critérios de Aceitação

- ✓ Alterar os atributos do jogador de acordo com o level alcançado
- ✓ Visualizar os novos atributos do jogador

Class Player

- Como um usuário, ao desviar de ataques inimigos, aplico um ataque de oportunidade para infligir dano ao oponente.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar o dano aplicado, baseado nos atributos do jogador

Class Enemy

- Como um usuário, sofro dano do inimigo, de modo que possa zerar os meus pontos de vida.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar o dano aplicado de acordo com o ataque utilizado pelo inimigo
- ✓ Visualizar qual ataque utilizado e seu modificador de dano

Class Enemy

- Como um usuário, visualizo os status do inimigo para saber como estão seus atributos.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar o estado atual dos atributos do inimigo

Class Enemy

- Como um usuário, sofro dano do inimigo, caso eu falhe em alguma ação, de maneira que possa zerar os meus pontos de vida.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar o dano aplicado, baseado nos atributos do inimigo

Class Roll_Dice

- Como um usuário, recebo números aleatórios para poderem ser utilizados por mim ou pelo inimigo.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar o número retornado de acordo com o dado escolhido

Class Block

- Como um usuário preciso saber quando o narrador diz algo, ou quando é alguém dentro do jogo.

Critérios de Aceitação

- ✓ Exibir na tela os elementos do mapa de forma que seja possível enxergar o cenário

Class Block

- Como um usuário preciso que existam blocos diferentes no mapa.

Critérios de Aceitação

- ✓ Há varios blocos diferentes
- ✓ Os gráficos do jogo tenham um visual agradável

Class Character

- Como um usuário, preciso que o personagem seja mostrado na tela em um lugar coerente com a historia exibida no jogo.

Critérios de Aceitação

- ✓ Exibir na tela os personagens meio ao mapa, de forma que possam se deslocar pelo cenário

Class Character

- Como um usuário, preciso saber quem esta dizendo alguma coisa.

Critérios de Aceitação

- ✓ É possível enxergar e entender as falas de quais personagens estão sendo exibidas.

Class Character

- Como um usuário, quero sentir que os personagens estejam vivos, que há alguma animação.

Critérios de Aceitação

- ✓ Existe uma animação adequada que dê a impressão que os personagens não são meros objetos inanimados.

Class HP_healers

- Como usuário, recupero meus pontos de vida para ter mais chance de finalizar o jogo.

Critérios de Aceitação

- ✓ Aumentar os pontos de vida do player.

Class Life_fairy

- Como usuário, visualizo a fala da personagem.

Critérios de Aceitação

- ✓ Mostrar uma mensagem, referente ao que levou o crescimento de vida.

Class Life_elixir

- Como usuário, posso ver a narração do momento de encontro com o elixir.

Critérios de Aceitação

- ✓ Mostrar uma mensagem, referente ao que levou o acréscimo de vida.

Class Life_potion

- Como usuário, posso ver a narração do momento de encontro com a potion.

Critérios de Aceitação

- ✓ Mostrar uma mensagem, referente ao que levou o aumento de vida.

Class Tip_room

- Como usuário, visualizo uma dica que influenciará em decisões futuras.

Critérios de Aceitação

- ✓ **Mostrar uma dica referente ao jogo.**

Class XP_room

- Como usuário, visualizo a fala da personagem e obtenho um bonus de experiência, para aumentar meu atributo de experiência.

Critérios de Aceitação

- ✓ Mostrar uma mensagem referente ao aumento do atributo experiência.
- ✓ Aumentar o atributo de experiência do jogador.

Class Left_right

- Como usuário, visualizo duas opções de caminho para poder decidir qual lado quero ir.

Critérios de Aceitação

- ✓ Poder escolher entre os caminhos disponiveis, caso uma opção não disponivel seja escolhida uma mensagem de erro aparecerá.

Class DMG_npc

- Como usuário, eu visualizo um texto e recebo dano de um inimigo de modo que isso possa zerar meus pontos de vida.

Critérios de Aceitação

- ✓ Reduzir a vida do jogador.
- ✓ Visualizar o texto.
- ✓ Visualizar o dano recebido.

Class History

- Como usuário, visualizo um texto que me informa a respeito da história do jogo de modo que posso tomar decisões melhores no jogo.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar um texto que conta parte da história do jogo.

Class Death_room

- Como usuário, recebo dano letal de modo que zere meus pontos de vida e o jogo se encerre.

Critérios de Aceitação

- ✓ Zerar os pontos de vida do jogador.
- ✓ Encerrar o jogo.

Class Quiz_room

- Como usuário, visualizo perguntas de modo que tenho que responde-las para prosseguir com o jogo.

Critérios de Aceitação

- ✓ Visualizar a pergunta.
- ✓ Mostrar as respostas disponiveis.
- ✓ Mostrar um mensagem de erro caso a resposta seja inválida.