

Requisitos funcionais e não funcionais do jogo "Ribeirão Noir: O Roubo da Estátua de São Sebastião"

Requisitos funcionais

1. Sistema de Rolagem de Dados

RF01: Como jogador, quero que ao solicitar rolagem, a animação seja exibida sobre a interface de jogo e, ao final, retorne automaticamente à cena de jogo.

RF02: Como jogador, quero um botão "Rolar Dados Novamente" que só aparece se eu tiver mais de 1 PV, para poder tentar novamente gastando pontos de vida.

RF03: Como jogador, quero que ao rolar novamente, 1 PV seja subtraído antes de reexibir a animação.

RF04: Como jogador, quero aguardar a conclusão completa da animação de rolagem antes de ver o resultado numérico.

RF05: Como jogador, quero somar habilidades e itens ao resultado da rolagem para aumentar minhas chances de sucesso.

2. Navegação e Interface Principal

RF06: Como jogador, quero uma barra fixa inferior com botões de acesso rápido: "Informações da personagem", "Pistas", "Conquistas", "Configurações", "Personagens" e "PV (Pontos de vida)".

RF07: Como jogador, quero que o botão "Continuar Jogo" apareça na tela inicial somente se existir um estado salvo de partida.

RF08: Como jogador, quero acessar a tela principal do escritório com botões para "Mapa", "Pistas" e "Solucionar Mistério".

3. Sistema de Personagens e Profissões

RF09: Como jogador, quero escolher ao iniciar uma das três profissões (advogada, jornalista ou investigadora particular), para que cada personagem apresente atributos e diálogos diferenciados.

RF10: Como jogador, quero uma tela de perfil ("Dandara") que exiba nome, profissão, comportamentos, medalhas e conquistas.

4. Sistema de Localizações

RF11: Como jogador, quero visualizar uma tela interativa com os 11 marcos históricos de Ribeirão Preto para selecionar locais de investigação.

RF12: Como jogador, quero ver a descrição contextual de cada local ao selecioná-lo, antes de ingressar na cena.

5. Sistema de Pistas e Investigação

RF13: Como jogador, quero uma tela "Pistas" que liste cada pista coletada com título e descrição detalhada.

RF14: Como jogador, quero uma tela "Pessoas" que liste personagens investigados, incluindo nome e descrição.

RF15: Como jogador, quero coletar pistas ao avançar no jogo e acompanhar meu progresso investigativo.

6. Sistema de Narrativa e Escolhas

RF16: Como jogador, quero que cada cena apresente contexto narrativo e múltiplas opções de escolha que direcionam o enredo de forma não-linear.

RF17: Como jogador, quero acessar "Solucionar Mistério" ao reunir pistas suficientes e escolher um acusado dentre os personagens.

7. Sistema de Salvamento

RF18: Como jogador, quero que o sistema salve automaticamente todo o texto da cena atual e variáveis de progresso ao sair do jogo.

RF19: Como jogador, quero retomar de onde parei quando clicar em "Continuar Jogo".

8. Sistema de Configurações

RF20: Como jogador, quero uma tela de "Configurações" para ajustar volume de música e efeitos, ativar/desativar legendas.

Requisitos não funcionais

1. Acessibilidade

RNF01: A interface deve atender ao nível AA da WCAG com contraste mínimo 4.5:1.

RNF02: Suporte a ajustes de tamanho de fonte.

RNF03: Legendas para diálogos e audiodescrição de conteúdos sonoros.

2. Portabilidade

RNF04: Framework para disponibilidade em Android (min. 8.0).

RNF05: Pacote de instalação inferior a 100 MB para facilitar download em rede móvel.

3. Segurança

RNF06: Comunicações para updates via HTTPS com certificado válido.

RNF07: Nenhum dado sensível exposto em texto puro no dispositivo.

4. Manutenibilidade

RNF08: Lógica de narrativa ramificada modularizada em arquivos de cena independentes.

RNF09: Componentes de UI (botões, barras, listas) modularizados para fácil reconfiguração de cores e layout via temas.

RNF10: Lógica de rolagem e decremento de PV desacoplada do motor de cenas para futura extensão.

5. Usabilidade e Localização

RNF11: Textos e diálogos em linguagem clara e simples, revisados por consultoria pedagógica.

RNF12: Interface totalmente traduzida para português brasileiro, com opção para futuras localizações.