

| <b>Código</b> | <b>Funcionalidade</b>  | <b>Situação</b> | <b>Codificação</b>   |
|---------------|--|-----------------|--|
| Cód. RF 0001  | Iniciar o jogo   | Feito           | arquivo "button.gd" - linhas 14 a 15   |
| Cód. RF 0002  | Movimentar Personagem  |                 | arquivo "player.gd" - linhas 14 a 47   |
| Cód. RF 0004  | Interagir com objetos ao apertar espaço  | Feito           | arquivo "NPC.gd" - todo o código<br>arquivo "NPCQuiz.gd" - todo o código   |
| Cód. RF 0005  | Identificar colisão com objetos e paredes  | Feito           | arquivo "player.gd" - linha 47   |
| Cód. RF 0006  | Mostrar tela do quiz   | Feito           | arquivo "NPCQuiz.gd" linhas 13 a 18  |
| Cód. RF 0007  | Verificar se a resposta fornecida é a correta e gerar pontuação                  | Feito           | arquivo "Quiz.gd" linhas 57 a 98   |
| Cód. RF 0008  | Interagir com interface do cartaz de sala utilizando o mouse                     | Feito           | arquivo "control.gd" - linhas 15 a 19  |
| Cód. RF 0009  | Trocar de sala ao clicar nas opções oferecidas de sala                           | Feito           | arquivo "andares.gd" linhas 10 a 40  |
| Cód. RF 0010  | transportar o jogador para a sala escolhida                                      | Feito           | arquivo "andares.gd" linhas 16 a 40  |
| Cód. RF 0011  | Sair do cartaz ao clicar na opção voltar   | Feito           | arquivo "andares.gd" linhas 10 a 14  |
| Cód. RF 0012  | interagir com quadros expostos no museu e exibir os quadros com suas informações | Feito           | arquivo "quadroSeymour.gd" linhas 36 a 45<br>arquivo "quadro.gd" linhas 13 a 21<br>arquivo "quadro2.gd" linhas 13 a 21 |
| Cód. RF 0013  | Mostrar botões de controle dos quadros   | Feito           | arquivo "quadroSeymour.gd" linhas 41 a 43  |
| Cód. RF 0014  | Clicar no botão de próximo quadro e mudar para o próximo quadro                  | Feito           | arquivo "control.gd" - linhas 34 a 54<br>arquivo "quadroSeymour.gd" linhas 18 a 22                                     |
| Cód. RF 0015  | Clicar no botão de quadro anterior e mudar para o quadro anterior                | Feito           | arquivo "control.gd" - linhas 56 a 77<br>arquivo "quadroSeymour.gd" linhas 23 a 33                                     |

|              |  |                    |   |
|--------------|--|--------------------|---|
| Cód. RF 0016 | Clicar no botão de voltar e fechar a tela de quadros   | Feito              | arquivo "control.gd" - linhas 79 a 87           |
| Cód. RF 0017 | Clicar no botão de volume e mostrar controle de volume   | Feito              | arquivo "control.gd" - linhas 21 a 28           |
| Cód. RF 0018 | Controlar o volume do jogo ao deslizar o slider de controle  | Feito              | arquivo "HScrollbar.gd" linhas 19 a 21          |
| Cód. RF 0019 | clicar no botão de fechar controle de som, fechar a tela de controle de som e mostrar icone de configuração de som | Feito              | arquivo "control.gd" - linhas 21 a 24 e 31 a 32 |
| Cód. RF 0020 | iluminar insignias ao completar os desafios  | em desenvolvimento | arquivo "NPCQuiz.gd" linhas 42 e 43             |
| Cód. RF 0021 | Acessar puzzle: Quebra cabeça com peças que deslizam   | Não iniciado       |   |
| Cód. RF 0022 | Deslizar peça do quebra cabeça com peças que deslizam  | Não iniciado       |   |
| Cód. RF 0023 | Checar se o quebra cabeça está correto   | Não iniciado       |   |
| Cód. RF 0024 | Adicionar pontuação ao completar o quebra cabeça   | Não iniciado       |   |
| Cód. RF 0025 | inserir nome do jogador  | não iniciado       |   |
| Cód. RF 0026 | mostrar nome do jogador  | não iniciado       |   |
| Cód. RF 0027 | Mostrar tela final   | Não iniciado       |   |