

User Storie: Coleta e Uso de Itens

Funcionalidade: Coleta e Uso de Itens

Entrega de Valor: Objetivo da Funcionalidade

A fim de interagir com o ambiente do jogo e utilizar itens coletados para obter vantagens ou progressão,

Como jogador,

Eu quero pegar itens e armazená-los no inventário,

Assim que encontrar um item durante o jogo.

Requisitos Técnicos

1. Atores

- Jogador
- Sistema de Inventário

2. Interfaces/Fluxos

- Interface de Jogo (HUD) com Botão de Pegar Item
- Interface de Inventário
- Interface de Seleção e Uso de Itens

3. Dados

- Detalhes do item (nome, tipo, descrição, efeitos)
- Localização do item no mundo do jogo
- Estado do inventário (itens coletados, slots disponíveis)

4. Regras de Negócios

- O jogador deve estar próximo do item para poder pegá-lo.
- O jogador deve ter espaço suficiente no inventário para armazenar o item.
- O jogador pode selecionar itens no inventário para usá-los.
- O uso de um item deve desencadear os efeitos apropriados (curar, fornecer buffs, etc.).

5. Ambiente

- Plataforma de desenvolvimento: Unity Engine
- Sistemas Operacionais: Windows, macOS, Consoles (PS5, Xbox Series X)

6. Critérios de Aceite

- O jogador pode pegar itens ao encontrá-los no jogo.
- O item é adicionado ao inventário do jogador quando pego.
- O jogador pode abrir o inventário e ver os itens coletados.
- O jogador pode selecionar um item no inventário e usá-lo.
- Os efeitos do item usado são aplicados corretamente ao jogador ou ao jogo.

Cenários Possíveis

Cenário 1: Coleta de Item com Inventário Vazio

7. **Dado** que o jogador encontrou um item no jogo,
8. **Quando** ele pressionar o botão de pegar,
9. **Então** o item é removido do mundo do jogo,
10. **E** é adicionado ao inventário do jogador.

Cenário 2: Tentativa de Coleta com Inventário Cheio

11. **Dado** que o jogador encontrou um item no jogo e seu inventário está cheio,
12. **Quando** ele pressionar o botão de pegar,
13. **Então** o sistema deve exibir uma mensagem de erro,
14. **E** o item não deve ser adicionado ao inventário.

Cenário 3: Uso de Item no Inventário

15. **Dado** que o jogador tem um item no inventário,
16. **Quando** ele abrir o inventário e selecionar o item,
17. **E** optar por usá-lo,
18. **Então** o item é removido do inventário,
19. **E** seus efeitos são aplicados corretamente (ex: cura, buff).