

User Stories: Jogo de puzzle Top-Down. Grupo 5

- Descrição: Como jogador, quero utilizar um menu para jogar uma fase.

- Critérios de aceitação:

- Quero poder começar o progresso de fases do início.
- Quero poder continuar da fase em que parei.
- Quero selecionar dentre as fases que já conquistei.

- Descrição: Como jogador, quero utilizar um menu para ajustar as configurações.

- Critérios de aceitação:

- Poder ajustar o volume da música
- Poder ajustar o volume do efeitos sonoros
- Escolher entre o modo janela e o modo fullscreen

- Descrição: Como jogador, quero utilizar um menu para selecionar opções dentro da fase.

- Critérios de aceitação:

- Poder voltar ao menu inicial.
- Poder reiniciar a fase.
- Poder resumir o jogo.
- Poder acessar as configurações de áudio novamente.

- Descrição: Como jogador, quero controlar o herói para movimentá-lo.

- Critérios de aceitação:

- Poder mover o herói em 4 direções(cima, baixo, esquerda e direita).
- Ter unidade de movimento padronizada(1 tile).
- Ter um número de movimentos restantes.

-Após um movimento, ser descontado um movimento do total de movimentos restantes

-Quero que o movimento interaja diferentemente com os obstáculos de acordo com suas propriedades.

•Descrição: Como jogador, quero controlar o herói para empurrar uma pedra.

•Critérios de aceitação:

-O herói deve estar em um tile adjacente à pedra.

-Ter um tile livre do lado oposto da pedra em relação ao herói.

-Andando na direção da pedra com o herói, ela se move no mesmo sentido em 1 tile, e o herói permanece no mesmo tile.

-Após a interação, é descontado um movimento dos movimentos restantes ao herói.

•Descrição: Como jogador, quero controlar o herói para interagir com uma caixa.

•Critérios de aceitação:

-O herói deve estar em um tile adjacente à pedra.

-Se houver um tile livre do lado oposto da caixa em relação ao herói: Ao andar em sua direção, ela se move no mesmo sentido em 1 tile, e o herói permanece no mesmo tile.

^-Se não houver um tile livre ou o tile for uma armadilha, a caixa se quebra.

-Após a interação, é descontado um movimento dos movimentos restantes ao herói.

•Descrição: Como jogador, quero controlar o herói para interagir com uma armadilha.

•Critérios de aceitação:

-Ser possível apenas passar por cima da armadilha, sem empurrá-la.

- Ao passar pela armadilha, são descontados 2 movimentos dos movimentos restantes ao herói.
- Ao interagir com outros objetos enquanto o herói permanece no tile da armadilha, também são descontados 2 movimentos.

- Descrição: Como jogador, quero que a fase tenha um número pré definido de movimentos a serem disponibilizados ao herói para definir o resultado da tentativa.

- Critérios de aceitação:

- Caso sejam gastos todos os movimentos disponibilizados pela fase, uma tela de derrota é exibida e a fase é reiniciada.
- Caso o herói atinja o objetivo sem gastar todos os movimentos, uma tela de vitória é exibida.
- Caso a fase termine em vitória, a próxima fase é desbloqueada.