**Inspeção dos requisitos – *checklist***

| Grupo Revisor | X-Men |
| --- | --- |
| Grupo Revisado | TechLumi |
| Data | 02 de Outubro de 2025 |

| **Id.** | **Descrição do Requisito** | **Classe de Defeito identificada** | **Comentários** |
| --- | --- | --- | --- |
| RF01 | Lumina permite ao jogador iniciar uma nova partida a partir do menu principal. | Omissão | Não consta no requisito de forma explícita a ação de login do usuário.  Pergunta reflexiva:  *Como este usuário acessa o menu principal?*  *Quais caminhos ele deve percorrer para acessar o sistema?* |
| RF02 | O sistema oferece diferentes modos de jogo: Normal, Apenas Som, Apenas Luz e Tabuleiro Livre. | Ambiguidade | Ao analisar o requisito não foi identificado as descrições de cada modo de jogo. Pergunta reflexiva:  *Como está informação será apresentada ao usuário?* |
| RF03 | O jogo exibe a rodada atual na interface principal, mantendo o jogador informado sobre seu progresso. | Omissão | Não consta no requisito o formato da informação a ser apresentada para o usuário  Pergunta reflexiva:  *Como está informação será apresentada ao usuário?* Q  Quais são estes dados de progresso? |
| RF04 | O jogador pode interagir com o sistema por meio de comandos simples, como cliques ou toques. | Ambiguidade | O termo "comandos simples" é ambíguo. Embora exemplifique com "cliques ou toques", não detalha quais ações específicas são permitidas ou como elas se aplicam ao jogo.  Pergunta reflexiva:  *Quais clique geram qual ação?*  *Quantos cliques são necessários?*  *Onde serão os toques?* |
| RF05 | O Lumina adapta os estímulos visuais e sonoros conforme o modo de jogo selecionado. | Ambiguidade | *Identificado neste requisito uma ambiguidade em como* os estímulos são adaptados para cada modo de jogo. As especificidades dessa adaptação também não são testáveis como estão descritas. |
| RF06 | O sistema salva automaticamente o progresso do jogador durante a partida. | Ambiguidade | Não foi identificada a descrição do tempo de salvamento automático.  Pergunta reflexiva:  *Como está informação será apresentada ao usuário?* |
| RF07 | O jogador pode reiniciar o jogo a qualquer momento, acessando a opção no menu. | Omissão | Neste caso, não especifica se ao realizar esta ação o que irá acontecer na sessão do jogo caso o jogador realize está ação no sistema.  Pergunta reflexiva:  *Terá pausa no jogo? Partida irá ficar em modo espera para retornar?*  *Irá cancelar? se ela automaticamente cancela ela avisa o usuário, no caso modais de confirmação são abertos?* |
| RF08 | O Lumina permite acesso ao menu principal durante o jogo, facilitando a navegação entre opções. | Omissão | Novamente, não especifica o que acontece com o estado do jogo ao acessar o menu principal. A especificação de estados especiais como este é necessária.  Pergunta reflexiva:  *O jogo é pausado automaticamente?*  *(validar perguntas semelhantes no RF07)* |
| RNF01 | O Lumina suporta execução em desktops, notebooks e smartphones, garantindo portabilidade e acessibilidade. | Omissão | Quais sistemas operacionais, versões específicas de dispositivos (ex: versão do android)? Além disso, de qual forma será testada a acessibilidade? Pelo README, a acessibilidade está bem descrita, mas pelo requisito faltam informações. |
| RNF02 | A interface do Lumina é intuitiva, facilitando a usabilidade para usuários iniciantes no game. | Ambiguidade | Requisito subjetivo, como isso será medido/testado? |
| RNF03 | O código foi desenvolvido de forma limpa e organizada, facilitando a manutenção futura do sistema. | Ambiguidade | Requisito subjetivo, como isso será medido/testado? Tem um padrão de código a ser seguido, por exemplo? |
| RNF04 | O sistema oferece respostas rápidas, proporcionando uma experiência ágil e satisfatória ao usuário. | Omissão | Rápidas quanto? Deve ser informado o tempo de resposta. |

**Comentários gerais**

Os IDs dos Requisitos Não Funcionais estão seguindo o mesmo padrão dos Funcionais (RF00), causando duplicidade dos IDs RF01 ao RF04 (para evitar confusão, nos referimos aos não funcionais como RNF na tabela).