

## REQUISITOS DO PROJETO PESCA TRALHAS

RF 01	
<b>Nome:</b>	Iniciar Partida
<b>Descrição:</b>	O usuário deve ser capaz de iniciar uma nova partida a partir do menu principal do jogo.
<b>Atores:</b>	Usuário (jogadores)
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	A aplicação deve estar em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	Início da partida.
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário do jogo, seleciona a opção “Iniciar Jogo” no menu principal.</li> <li>2. O jogo inicia.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

<b>RF 02</b>	
<b>Nome:</b>	Controlar o barco
<b>Descrição:</b>	O jogador deve poder controlar o barco com o movimento de subida e descida (verticalmente na tela).
<b>Atores:</b>	Usuário (jogadores)
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Uma partida está em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	O barco se movimenta..
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador pressiona os botões de seta para cima ou seta para baixo.</li> <li>2. O barco faz o movimento respectivo.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

<b>RF 03</b>	
<b>Nome:</b>	Gerar lixo e animais aquáticos de forma aleatória
<b>Descrição:</b>	O jogo deve gerar o lixo e animais aquáticos de forma aleatória sobre a superfície da água.
<b>Atores:</b>	Sistema (jogo)
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Uma partida está em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	Aparição de lixo e animais aquáticos na água.
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O sistema gera o lixo e animais aquáticos de forma aleatória.</li> <li>2. O lixo e os animais aquáticos se movimentam de acordo com o movimento da água.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

<b>RF 04</b>	
<b>Nome:</b>	Redução de vida do barco
<b>Descrição:</b>	O barco possuí um indicador de vida, na qual é reduzida caso o jogador capture algum animal marinho.
<b>Atores:</b>	Sistema (jogo)
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Uma partida está em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	Redução das vidas do jogador.
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador captura um animal aquático.</li> <li>2. O jogador perde um ponto de vida.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

<b>RF 05</b>	
<b>Nome:</b>	Aumento das vida do barco
<b>Descrição:</b>	O barco possuí um indicador de vida, na qual aumenta caso o jogador pegue uma garrafa com mapa na água.
<b>Atores:</b>	Sistema (jogo)
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Uma partida está em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	Aumento das vidas do jogador.
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador pega a garrafa com o mapa na água.</li> <li>2. O jogador ganha um ponto de vida.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

<b>RF 06</b>	
<b>Nome:</b>	Somatório da pontuação acululadas
<b>Descrição:</b>	O sistema soma e armazena os pontos do jogador de acordo com o lixo coletado.
<b>Atores:</b>	Sistema (jogo)
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Uma partida está em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	São computados os pontos do jogador
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador recolhe o lixo.</li> <li>2. O sistema soma ao número de pontos do jogador.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

RF 07	
<b>Nome:</b>	Término da partida
<b>Descrição:</b>	A partida deve chegar ao fim quando todas as vidas do jogador acabarem.
<b>Atores:</b>	Usuário (jogadores)
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Uma partida está em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	Fim do jogo.
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>O jogador pega animais marinhos mais vezes que seu número de vidas.</li> <li>Fim da partida, pois o jogador não tem mais vidas.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

<b>RF 08</b>	
<b>Nome:</b>	Pausar partida
<b>Descrição:</b>	O jogador deve ser capaz de pausar e, posteriormente, retomar a partida a qualquer momento que deseje.
<b>Atores:</b>	Usuário (jogadores)
<b>Prioridade:</b>	Mediana
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Uma partida está em execução.
<b>Saídas e pós-condições:</b>	O jogo é pausado.
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador seleciona a opção 'Pausar' na tela.</li> <li>2. A partida é pausada.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador seleciona 'Continuar' na tela.</li> <li>2. A partida é retomada.</li> </ol>

RNF 01	
<b>Nome:</b>	Interface intuitiva
<b>Descrição:</b>	Um jogador iniciante deverá ser capaz de aprender os controles em até 1 minuto de jogo.
<b>Atores:</b>	
<b>Prioridade:</b>	Mediana
<b>Entradas e pré-condições:</b>	
<b>Saídas e pós-condições:</b>	
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	
<b>Fluxo secundário 1:</b>	

<b>RNF 02</b>	
<b>Nome:</b>	Adaptação à múltiplas plataformas
<b>Descrição:</b>	O jogo deve ser possível de ser executado em diferentes plataformas como: windows, linux, macOS e dispositivos móveis.
<b>Atores:</b>	
<b>Prioridade:</b>	Mediana
<b>Entradas e pré-condições:</b>	
<b>Saídas e pós-condições:</b>	
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	
<b>Fluxo secundário 1:</b>	