

REQUISITOS DO PROJETO PESCA TRALHAS

RF 01		
Nome:	Iniciar Partida	
Descrição:	O usuário deve ser capaz de iniciar uma nova partida a partir do menu principal do jogo.	
Atores:	Usuário (jogadores)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:		A aplicação deve estar em execução.
Saídas e pós-condições:		Início da partida.
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. O usuário do jogo, seleciona a opção “Iniciar Jogo” no menu principal. 2. O jogo inicia.	
Fluxo secundário 1:		

RF 02		
Nome:	Controlar o barco	
Descrição:	O jogador deve poder controlar o barco com o movimento de subida e descida (verticalmente na tela).	
Atores:	Usuário (jogadores)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida está em execução.	
Saídas e pós-condições:	O barco se movimenta..	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. O jogador pressiona os botões de seta para cima ou seta para baixo. 2. O barco faz o movimento respectivo.	
Fluxo secundário 1:		

RF 03		
Nome:	Gerar lixo e animais aquáticos de forma aleatória	
Descrição:	O jogo deve gerar o lixo e animais aquáticos de forma aleatória sobre a superfície da água.	
Atores:	Sistema (jogo)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida está em execução.	
Saídas e pós-condições:	Aparição de lixo e animais aquáticos na água.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. O sistema gera o lixo e animais aquáticos de forma aleatória. 2. O lixo e os animais aquáticos se movimentam de acordo com o movimento da água.	
Fluxo secundário 1:		

RF 04		
Nome:	Sistema de vida do barco	
Descrição:	O barco possui um indicador de vida, na qual é reduzida caso o jogador capture algum animal marinho.	
Atores:	Sistema (jogo)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida está em execução.	
Saídas e pós-condições:	Redução das vidas do jogador.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. O jogador captura um animal aquático. 2. O jogador perde um ponto de vida.	
Fluxo secundário 1:		

RF 05		
Nome:	Sistema de pontuação.	
Descrição:	O sistema soma e armazena os pontos do jogador de acordo com o lixo coletado.	
Atores:	Sistema (jogo)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida está em execução.	
Saídas e pós-condições:	São computados os pontos do jogador	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. O jogador recolhe o lixo. 2. O sistema soma ao número de pontos do jogador.	
Fluxo secundário 1:		

RF 06		
Nome:	Fim da partida	
Descrição:	A partida deve terminar quando todas as vidas do jogador acabarem.	
Atores:	Usuário (jogadores)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida está em execução.	
Saídas e pós-condições:	Fim do jogo.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<div>1. O jogador pega animais marinhos mais vezes que seu número de vidas.</div> <div>2. Fim da partida, pois o jogador não tem mais vidas.</div>	
Fluxo secundário 1:		

RF 07		
Nome:	Pausar partida	
Descrição:	O jogador deve ser capaz de pausar e, posteriormente, retomar a partida a qualquer momento que deseje.	
Atores:	Usuário (jogadores)	
Prioridade:	Mediana	
Entradas e pré-condições:	Uma partida está em execução.	
Saídas e pós-condições:	O jogo é pausado.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador seleciona a opção 'Pausar' na tela.2. A partida é pausada.	
Fluxo secundário 1:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador seleciona 'Continuar' na tela.2. A partida é retomada.	

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

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