

## 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 esteja em execução.
Saídas e pós-condições:		Início da partida.
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<div>1. O usuário do jogo, seleciona a opção “iniciar Jogo” no menu principal.</div> <div>2. O jogo inicia.</div>	
Fluxo secundário 1:		

RF 02		
Nome:	Lançamento do gancho	
Descrição:	O jogador deve poder lançar o gancho para recuperar o lixo na superfície.	
Atores:	Usuário (jogadores)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	A aplicação esteja em execução.	
Saídas e pós-condições:	Início da partida.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<div>1. O jogo inicia.</div> <div>2. O jogador lança o gancho.</div>	
Fluxo secundário 1:		

RF 03		
Nome:	Gerar lixo de forma aleatória	
Descrição:	O jogo deve gerar o lixo de forma aleatória sobre a superfície das ondas.	
Atores:	Sistema (jogo)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida esteja em execução.	
Saídas e pós-condições:	Aparição de lixo na superfície da água.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<div>1. O sistema gera o lixo de forma aleatória.</div> <div>2. O lixo se movimenta na superfície da água.</div>	
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 esteja em execução.
Saídas e pós-condições:		Redução das vidas do jogador.
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<div>1. O jogador captura um animal marinho.</div> <div>2. O jogador perde uma vida.</div>	
Fluxo secundário 1:		

RF 05		
Nome:	Sistema de pontuação e ranking	
Descrição:	A pontuação é um somatório de pontos obtidos na captura de lixo.	
Atores:	Sistema (jogo)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida esteja em execução.	
Saídas e pós-condições:	Aumento das vidas do jogador.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<div>1. O jogador recolhe o lixo sem pegar nenhum animal marinho.</div> <div>2. Aumenta o número de vidas do jogador.</div>	
Fluxo secundário 1:		

RF 06		
Nome:	Controle de velocidade da embarcação	
Descrição:	O jogador deve poder controlar a velocidade da embarcação durante a partida, aumentando ou diminuindo.	
Atores:	Usuário (jogadores)	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Uma partida esteja em execução.	
Saídas e pós-condições:	Variação da velocidade conforme comando do jogador.	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<div><div>1. O jogador aumenta a velocidade do barco para alcançar um lixo que está vindo .</div><div>2. O jogador recolhe o lixo.</div><div>3. O jogador diminui a velocidade do barco.</div></div>	
Fluxo secundário 1:		

RF 07		
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 esteja em execução.	
Saídas e pós-condições:	Fim de 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:		