

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:	<ol style="list-style-type: none"> 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:	<ol style="list-style-type: none"> 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:	<ol style="list-style-type: none"> 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:	Redução de vida do barco
Descrição:	O barco possuí 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:	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogador captura um animal aquático. 2. O jogador perde um ponto de vida.
Fluxo secundário 1:	

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

RF 06	
Nome:	Somatório da pontuação acululadas
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:	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogador recolhe o lixo. 2. O sistema soma ao número de pontos do jogador.
Fluxo secundário 1:	

RF 07	
Nome:	Término da partida
Descrição:	A partida deve chegar ao fim 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:	<ol style="list-style-type: none"> O jogador pega animais marinhos mais vezes que seu número de vidas. Fim da partida, pois o jogador não tem mais vidas.
Fluxo secundário 1:	

RF 08	
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:	