

Controle de versões	Data de Alteração	Ação	Autor
Versão: 1.0	28/09	Requisitos Iniciais	Robson Ruan

Documento de Requisitos do Protótipo Web: "Acessibilidade para Todos"

ODS Foco: ODS 11.7 (Acesso universal a espaços públicos seguros, inclusivos e acessíveis) **Plataforma Alvo:** Web **Saldo Inicial:** R\$ 10.000,00

1. Requisitos Funcionais (RF)

Comportamentos essenciais que o sistema deve executar para que o jogo funcione.

RF01	Gerenciamento de Cenários	Carregar e exibir o cenário visual (imagem) e a pergunta correspondente (problema de acessibilidade).
RF02	Controle de Tempo	Iniciar um cronômetro de 15 segundos ao exibir a pergunta e pará-lo na seleção da resposta.
RF03	Exibição de Opções	Exibir quatro opções de resposta, com seus respectivos nomes e custos antes da seleção.
RF04	Cálculo de Saldo	Calcular o novo saldo com base na Regra da Resposta (Rápida, Lenta ou Incorreta) e no custo do objeto.
RF05	Cálculo de Satisfação	Atualizar a pontuação de Satisfação (aumento ou diminuição) com base na pontuação do objeto correto.
RF06	Controle de Progresso	Aumentar o Índice de Acessibilidade (barra de progresso) somente quando a resposta for correta.
RF07	Lógica de Reaparecimento	Marcar perguntas respondidas incorretamente e reapresentá-las após o jogador concluir duas outras perguntas.
RF08	Condição de Fim de Jogo	Declarar a vitória ao atingir 100% no Índice de Acessibilidade.

2. Requisitos Não Funcionais (RNF)

Definidores de qualidade e performance do sistema na plataforma Web.

RNF01	Performance	O carregamento de cenários e o cálculo de pontuação devem ser instantâneos (baixa latência).
RNF02	Responsividade	A interface deve ser responsiva e funcionar corretamente em diferentes dispositivos (desktop, tablet e mobile).
RNF03	Estabilidade do Cronômetro	O cronômetro deve ser preciso e não ser afetado por lentidão na internet ou no dispositivo do usuário.
RNF04	Usabilidade	A interface deve ser intuitiva, priorizando cliques ou toques simples.

3. Requisitos de Interface e Experiência (UI/UX)

Como o jogo será apresentado ao usuário.

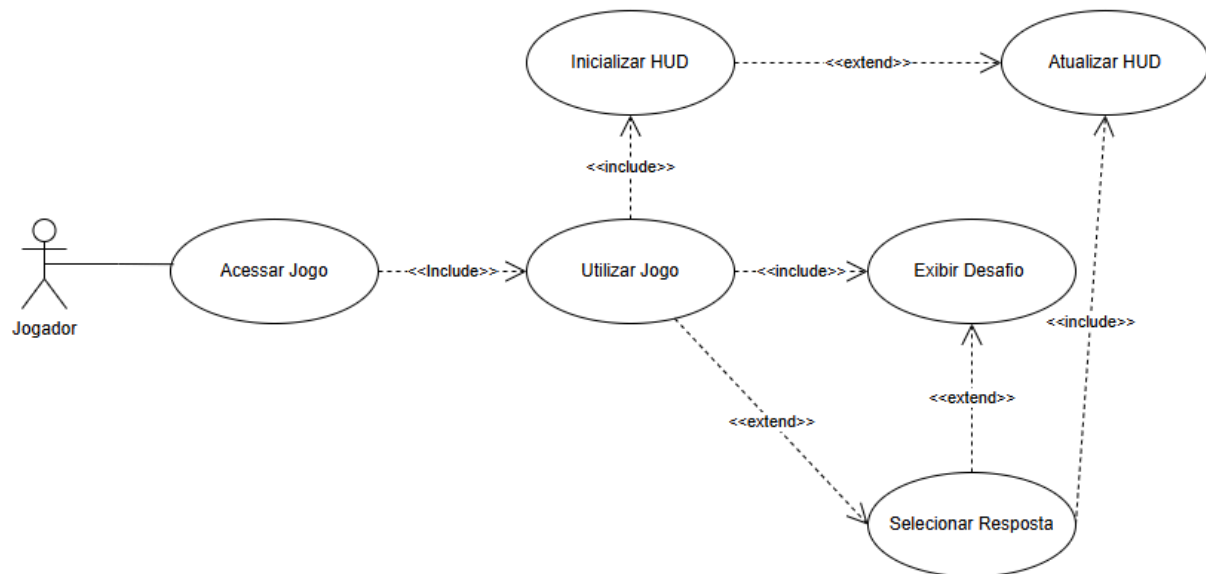
RUI01	HUD Constante	Os indicadores Saldo (\$10.000,00 Inicial), Satisfação, Índice de Acessibilidade e Cronômetro devem estar visíveis o tempo todo.
RUI02	Feedback Visual	Deve haver feedback visual imediato para a resposta (ex: borda verde/vermelha na opção selecionada).
RUI03	Mensagens de Feedback	Exibir mensagens claras após a resposta (ex: "Correto e Rápido! +Bônus", "Incorreto! Penalidade de Saldo").
RUI04	Exibição de Custo	As caixas de opção devem exibir claramente o custo do objeto antes de o jogador selecionar (Ex: "Rampa de Acesso - R\$ 1.200,00").

4. Requisitos de Dados (Base de Cálculo)

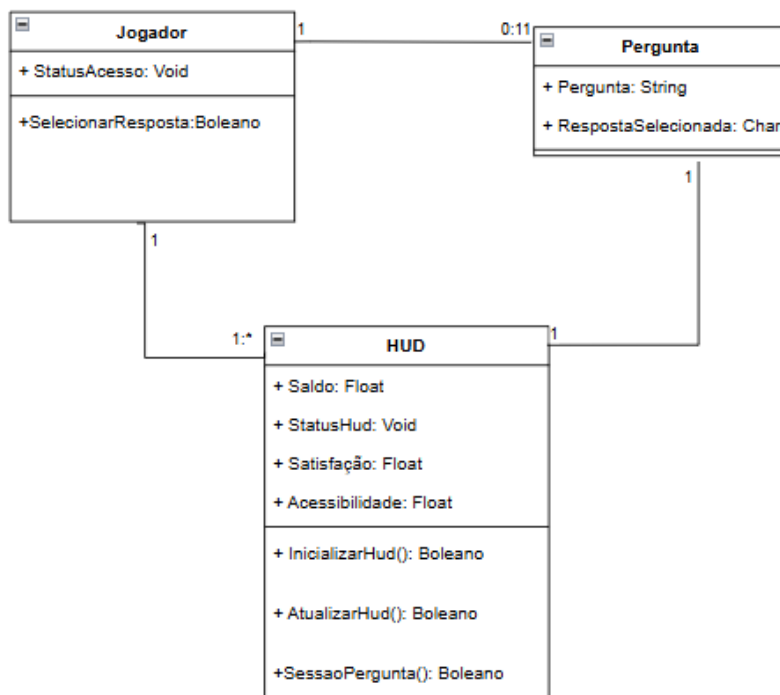
Valores e regras que definem a economia e a pontuação do jogo.

Item	Regra/Valor	Mecânica
Tempo Rápido	≤7 segundos	Ativa o bônus de Saldo.
Tempo Lento	>7 segundos e ≤15 segundos	Sem bônus de Saldo.
Bônus de Saldo (Rápida)	Pontuação Satisfação × 0.5 × Custo Objeto	Valor que retorna ao saldo.
Penalidade de Saldo (Erro/Lenta)	Saldo - Custo do Objeto CORRETO	O custo do objeto correto é sempre debitado.
Penalidade de Satisfação	- Pontuação do Objeto CORRETO	O valor em pontos de satisfação do objeto correto é subtraído.
Catálogo de Objetos	Tabela de 11 itens	A fonte de todos os custos e pontuações

5. Diagrama de CASO DE USO versão inicial



6. Diagrama de CASO DE USO versão inicial



6. Plano para especificação Formal

Inicialmente baseando-se na documentação do software, mesmo estando na primeira versão a ideia é ter o ponto inicial mais estabelecido de forma a possibilitar, caso seja necessário alterar o tipo de formalidade de Z para REDES DE PETRE. A partir dessa possibilidade irei seguir o seguinte escopo em formato de Passo a passo.

1. Entender o comportamento de cada componente do sistema;
2. Compreender como o sistema se comporta;
3. Antes do desenvolvimento, detalhar em cada função quais os tipos de saídas esperadas;
4. Identificar a possibilidade de rotular e agrupar as saídas e entradas no sistema;
5. Identificar possibilidade de fortalecimento;
6. Logo após isso utilizar de ferramentas apresentadas em aula para formalizar a documentação dos itens formalizados.