Funcionalidades

Tela Inicial:

* Requisitos Não Funcionais
  + A página inicial vai contar com um menu superior que vai apresentar o nome do jogo de forma personalizada, e também com a logo da equipe em um local mais reservado ao rodapé da página junto de um botão de Zoom para alterar a resolução do jogo.
  + Apenas um grande botão de PLAY deve ser apresentado junto ao menu superior e a logo da equipe com o Zoom.
  + Todas as cores padrões do jogo devem ser vibrantes em destaque com um fundo mais escuro e contando sempre com um efeito de neon.
* Requisitos funcionais
  + Quando o botão de PLAY for acionado o menu superior deve subir suavemente e desaparecer, dando início ao jogo a nave deve de aparecer suavemente ao centro da tela junto ao Score e ao botão de som.
  + Quando clicarem no botão de Zoom o canvas do jogo devera de alternar entre duas resoluções para melhor agradar ao usuário final.

Jogando:

* Requisitos Não Funcionais
  + Cada objeto, com exceção da nave, do botão de Zoom, do botão de Som, do botão de play, da logo da equipe e do logo do jogo, uma vez gerados em tela, terão as suas cores bases alteradas.
  + O som do jogo deve ser continuo, apenas será mutado.
  + Toda destruição será acompanhada de uma animação de destruição.
* Requisitos Funcionais
  + As teclas WASD junto ao mouse ficaram responsáveis pelo movimento e rotação da nave pelo cenário, isso irá acionar a animação dos propulsores.
  + O botão direito do mouse irá disparar os projeteis da nave.
  + Quando a nave colidir com qualquer objeto de jogo que não seja o seu próprio projetil disparado ela irá ser automaticamente destruída, acionando a animação de destruição.
  + Quando a nave ou um projetil atingir um meteoro grande o meteoro deverá se dividir em dois meteoros médios.
  + Quando a nave ou um projetil atingir um meteoro médio o meteoro deverá se dividir em três meteoros pequenos.
  + Quando a nave ou um projetil atingir um meteoro pequeno o meteoro deverá ser destruído, acionando a animação de destruição.
  + Quando a nave ou um projetil atingir uma nave alienígena a nave alienígena deverá ser destruída, acionando a animação de destruição.
  + Cada meteoro ou nave alienígena destruídos deveram acrescentar pontos no score no canto superior direito da tela.
  + Quando a nave, meteoros ou a nave alienígena ultrapassarem os limites do canvas elas deveram ser transportados para o extremo oposto do canvas da região de onde acabaram de ultrapassar.
  + Quando clicado no botão de som o áudio do jogo ira alternar entre ativo e inativo.