|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tipo | Descrição | Pré-condição | Pós- Condição | Ator | Fluxo Principal | Fluxo Secundário |
| RF01 | Iniciar jogo. | Abrir o jogo. | A animação de início começa a rodar. | Jogador. | 1. O usuário pressiona “Jogar”  2. Inicia a animação  3. Inicia o jogo | - O usuário decide se inicia ou não o jogo. |
| RF02 | Instruções. | Abrir o jogo e estar na tela principal. | Mostra as instruções. | Jogador. | 1. Aperta o ícone “Controles”  2. Mostra as instruções. | - O usuário decide se abre a tela de instruções ou não. |
| RF03 | Controle do jogo | Jogo iniciado. | Executa os movimentos e as interações. | Jogador. | 1.O usuário pressiona as teclas devidas.  2. Os controles serão executados. | - |
| RF04 | Nível de dificuldade | Atingir determinadas pontuações. | A frequência de obstáculos. | Sistema. | 1. Ao atingir determinada pontuação.  2. Surgem NPC’s.  3. NPC se desloca.  4. NPC arremessa lixo comum na caçamba. | - |
| RF05 | Pontuação | Alocar lixo na caçamba. | Contabiliza pontos. | Sistema. | 1. Se for a caçamba correspondente.  2. Adiciona pontos. | 1. Se não for a caçamba correspondente.  2. Diminui pontos. |
| RF06 | Score Board | Finalizar o jogo. | Mostrar placar. | Sistema. | 1. Carrega na memória a pontuação dos outros jogadores.  2. Mostrar na tela pontuação de forma decrescente. | - |
| RNF01 | U.X. | Finalizar o jogo. | Interação. | Jogador. | 1. Jogar.  2. Avaliar. | - |
| RNF02 | Intuitividade | Funcionalidades claras. | - | Sistema. | - | - |