Andaro

**Glossário**

**Versão 1.0**

**Equipe:**

Anália Emília Barbosa Ferrerira de Souza

Romero Franklin Xavier Dantas

Daniel Lopes

**2022**

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 19.06.2013 | 0.1 | Criação do documento | Anália e Romero |
| 20.06.2013 | 1.0 | Elaboração e Edição do documento | Anália e Romero |
|  |  |  |  |

**Sumário**

[1. Introdução 3](#_Toc115768993)

[1.1. Finalidade ...3](#_Toc115768994)

[2. Termos, Acrônimos e definição 3](#_Toc115768995)

[3. Documento de Referência 3](#_Toc115768996)

**Glossário**

# Introdução

## Finalidade

Este glossário vem para sanar algumas dúvidas em relação a termos utilizados dentro dos demais documentos que pertencem a este projeto

# Termos, Acrônimos e definição

|  |  |
| --- | --- |
| **Termo** | **Descrição** |
| **Andaro** | Nome do game é uma mistura dos nomes dos desenvolvedores. **An**ália, **Da**niel e **Ro**mero. |
| **Tela de Abertura** | Tela inicial do jogo, aqui o usuário irá escolher entre as opções de jogar, ajuda e definir configurações |
| **Obstáculo** | Figura geométrica que estará na tela do jogo e que deve ser evitada pelo jogador, sendo que esta pode estar parada ou em movimento, caso o jogador toque em uma destas figuras ele irá perder o jogo. |
| **Desvio** | Forma de jogo onde o jogador deverá controlar uma esfera pela tela do jogo evitando ao máximo tocar nos obstáculos que podem aparecer pela tela |
| **Record** | Maior pontuação entre todos os jogadores |

# Documento de Referência

Uma lista de documentos relacionados ou referenciados.

1. Andaro - Documento de Visão
2. Andaro – Documento de Caso de Uso
3. Andaro – Documento de Arquitetura