**Descrição do Fluxo do jogo**

Qual objetivo?

Criar um jogo divertido para passar o tempo.

## Qual nome do jogo?

R: Adivinhe o número

## **Como será o jogo?**

O usuário tem que digitar um número aleatório. Se ele acertar ganha uma pontuação se perder o sistema vai dar uma dica até ele acertar.

## **O jogo vai ter níveis de dificuldade?**

R:Sim

### **Quais e o que vai diferenciar cada nível?**

### R: Os níveis serão: Fácil, Médio e Difícil

### Nível fácil - O usuário vai poder adivinhar números inteiros positivos de 1 a 10.

### Nível Médio – O usuário vai poder adivinhar números inteiros positivos de 1 a 50.

### Nível Difícil – O usuário vai poder adivinhar números inteiros positivos de 1 a 100.

## **Como o usuário vai acessar o jogo?**

R: Através de uma página web.

## **O jogo vai abrir na hora ou ele vai ter que fazer algum cadastro?**

R: O jogo vai abrir na hora, mas é necessário que ele informe alguns dados, como idade e sexo.

### **Qual serão as opções de gênero?**

R: Masculino e Feminino.

### **Onde esses dados ficarão armazenados?**

### R: Em dois servidores pois em caso de erro em um haverá um outro como backup.

## **O que vai aparecer assim que o usuário acessar a página?**

R: Vai aparecer uma tela de boas-vindas. Logo abaixo haverá um seletor de níveis e depois (na mesma página) um botão para iniciar o jogo.

## **Ele vai poder digitar números com virgula?**

R: Na primeira versão do jogo não.

## **O usuário vai poder errar? Em caso afirmativo quantas chances ele vai ter de acertar?**

R: Sim, vai poder errar quantas vezes quiser até acertar ou desistir.

## **O jogo vai ter uma pontuação?**

R: Sim.

## **Se ele acertar o que vai acontecer?**

R: Vai aparecer uma tela de “congratulations” mostrando a sua pontuação e em seguida será perguntado se ele quer tentar novamente ou se deseja encerrar.

Ao clicar em tentar novamente ele terá a opção de permanecer no mesmo nível ou subir de nível.

## **Se ele errar o que vai acontecer?**

R: Vai aparecer uma tela dizendo para ele tentar novamente. A medida que ele erra o sistema dá dicas sobre para que ele possa acertar.

### **Ele vai poder sair a hora que quiser?**

## R: Sim, ele poderá clicar num botão “sair do jogo” para sair.

## **Vai ter um manual de como jogar e se tiver onde será exibido?**

R: Sim. A página inicial do jogo tem uma breve descrição do que o usuário precisa fazer.

## **Como será a página de boas-vindas?**

R: Na página haverá uma mensagem de boas-vindas e logo abaixo aparecerão os níveis do jogo e qual o usuário deseja selecionar.

Na Página seguinte haverá um campo onde ele poderá digitar o número que quiser. Na mesma página haverá instruções sobre quais números ele poderá digitar visto que isso muda de acordo com a dificuldade do jogo.