

▪ **Descrição:**

Como jogador eu que tenha um cenário para que eu possa explorar

▪ **Critérios de aceitação**

- Deve haver plataformas, assim como um chão no qual o jogador poderá pisar
- Deve haver inimigos pelo mapa para compor o level design da fase
- Cada fase tem que ter um indicativo de final

▪ **Descrição:**

Como jogador eu quero me movimentar pelo cenário para completar a fase

▪ **Critérios de aceitação**

- Jogador poderá andar para a esquerda e direita
- Jogador poderá pular
- Jogador poderá correr

▪ **Descrição:**

Como jogador eu quero atacar os inimigos para poder passar por eles

▪ **Critérios de aceitação**

- Personagem pular por cima do inimigo
- Inimigos morrem e desaparecem do mapa
- Jogador usar poderes para derrotá-los

▪ **Descrição:**

Como jogador eu quero usar poderes especiais que peguei no mapa para facilitar a progressão na fase

▪ **Critérios de aceitação**

- Exibir os poderes dispersos pelo mapa para o jogador coletar
- Exibir a característica do poder para diferenciá-lo
- Jogador usar poderes para avançar melhor na fase

▪ **Descrição:**

Como jogador eu quero saber minhas estatísticas atuais para me situar na fase

▪ **Critérios de aceitação**

- Exibir vida do jogador
- Exibir a quantidade de moedas coletadas
- Exibir o tempo da fase
- Exibir barra de progresso

▪ **Descrição:**

Como jogador eu quero saber meu desempenho para saber como anda meu progresso no jogo

▪ **Critérios de aceitação**

- Exibir a pontuação do jogador (baseado no tempo e moedas coletados)
- Exibir recorde em cada fase
- Exibir fases completas pelo jogador

▪ **Descrição:**

Como jogador eu quero utilizar o menu antes de jogar para selecionar opções de jogo

▪ **Critérios de aceitação**

- Exibir botão de Iniciar Jogo
- Exibir opções de áudio (volume, música)
- Exibir fases disponíveis que o jogador pode jogar