

Product Backlog

1. Demais requisitos:

Hospedar site no firebase;
Criar classes que serão usadas na aplicação;
 Classe dealer (gerenciador);
 Classe player (jogador);
 Classe card (cartas do jogo);
Criar gerenciador de salas para criação, ocupação e desocupação das mesmas pelos usuários (dealer);

(Obs: Para as telas abaixo, orientar-se pelos protótipos)

2. Tela de Início:

Criar contêiner onde estará o conteúdo da imagem;
Definir tamanho da tela como 1080/1920;
Definir background com a respectiva imagem;
Posicionar nome do jogo centralizado no topo da tela;
Posicionar nomes dos criadores na parte inferior da tela;
Posicionar caixa contendo os botões e entradas no meio da tela;
Posicionar caixa de inserção de texto centralizado no topo da caixa;
Adicionar imagens dos naipes nos locais indicados pelo protótipo;
Adicionar mensagens informativas do que cada botão faz;
Botão de play:
 Posicionar no meio da caixa;
 Implementar funcionalidade:
 Como usuário, quero que, ao pressionar o botão de play, o que eu escrevi na caixa de texto se torne meu nickname no jogo e que não haja problemas caso não coloque nada;
 Como usuário, quero que, ao pressionar o botão de play, eu possa ir a uma sala com outras pessoas para poder jogar o jogo, caso não seja possível, que se crie então uma sala que me inclui e aguarde outros jogadores para a partida começar;

Após pressionado botão play, uma mensagem aparece afirmando que uma sala está sendo carregada;

Posicionar botão de help centralizado no fundo da caixa;

Botão Help linka para outra tela;

3. Tela de Help:

Criar contêiner onde estará o conteúdo da imagem;
Definir tamanho da tela como 1080/1920;
Definir background com a respectiva imagem;
Posicionar nome do jogo centralizado no topo da tela;

Posicionar nome dos criadores na parte inferior da tela;
Posicionar caixa que contém conteúdo de help no meio da tela;
Posicionar botão de retorno no canto superior direito da tela;
O botão deve linkar com a tela de login;
Adicionar mensagens informando oque cada botão faz;

4. Tela de Jogo:

Definir background com a respectiva imagem;
Posicionar lista com valores das cartas no lado esquerdo da tela;
Posicionar mesa no meio do espaço de tela restante;
Posicionar jogadores de maneira equidistante