***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)

1. **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;

1. **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;

1. **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