***Product Backlog***

1. **Demais requisitos:**

Hospedar site no firebase;

Criar classe mananger (gerenciador);

Criar classe user (jogador);

Criar classe card (cartas do jogo);

(Obs: Para as telas abaixo, orientar-se pelos respectivos 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;

Depois de pressionado botão play, uma mensagem aparece afirmando que o jogador está sendo redirecionado para uma sala e aguardará o início da partida;

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 início;

Adicionar mensagens informando o que 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 área de chat no lado direito da tela;

Posicionar região que mostra a carta mais forte da rodada no canto inferior esquerdo da área restante;

Posicionar região que mostra dados do jogador à direita da anterior;

Posicionar região que mostra cartas que o jogador têm na mão;

Posicionar mesa no meio do espaço de tela restante;

Posicionar jogadores de maneira equidistante

1. **Tela de fim de jogo:**