

RF 01		
Nome:	Realizar cadastro no sistema	
Descrição:	O sistema deve permitir que os novos jogadores se cadastrem informando nome de usuário e senha para criar uma conta	
Atores:	Jogador	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:		Jogador deve informar nome de usuário único e senha
Saídas e pós-condições:		Conta criada e armazenada no sistema para futuros logins
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O jogador seleciona a opção “Cadastrar”.</li><li>2. Sistema solicita nome de usuário e senha.</li><li>3. O jogador informa os dados.</li><li>4. Sistema valida se o nome de usuário já existe.</li><li>5. Se não existir, cria a conta e confirma cadastro.</li></ol>	
Fluxo secundário 1:	Se o nome de usuário já estiver em uso, o sistema exibe mensagem de erro e retorna ao passo 2.	

RF 02		
Nome:	Realizar login no sistema	
Descrição:	O sistema deve permitir que o jogador faça login informando usuário e senha	
Atores:	Jogador	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Jogador deve já estar cadastrado no sistema	
Saídas e pós-condições:	Jogador acessa o menu com suas pontuações	
Fluxos de eventos		

<b>Fluxo principal:</b>	1. jogador insere login e senha 2. sistema valida credenciais 3. se válidas, exibe o menu principal
<b>Fluxo secundário 1:</b>	Se o login e/ou senha forem inválidos, o sistema exibe mensagem de erro e retorna ao passo 1.

RF 03		
Nome:	Movimentar a caipora	
Descrição:	O jogador deve poder controlar a Caipora usando as setas do teclado.	
Atores:	Jogador	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:	Jogador pressiona teclas dde direção	
Saídas e pós-condições:	A Caipora se move no cenário	
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. jogador pressiona uma seta do teclado 2. sistema mova a Caipora na direção correspondente	
Fluxo secundário 1:	Se a caipora atingir os limites da tela, o movimento é bloqueado	

RF 04	
<b>Nome:</b>	Expulsar caçadores
<b>Descrição:</b>	A caipora deve expulsar os caçadores ao colidir com eles

<b>Atores:</b>	Jogador
<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Caçador deve estar presente na floresta
<b>Saídas e pós-condições:</b>	O caçador desaparece e os pontos são adicionados ao score
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador movimenta a caipora até o caçador.</li> <li>2. O sistema detecta a colisão.</li> <li>3. Sistema remove o caçador e soma os pontos.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	Caso o caçador alcance um animal antes da Caipora, o jogador perde pontos.

<b>RF 05</b>	
<b>Nome:</b>	Proteger os animais
<b>Descrição:</b>	O sistema deve gerar animais no cenário que precisam ser protegidos
<b>Atores:</b>	Jogador
<b>Prioridade:</b>	Importante
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Animais devem estar posicionados no cenário
<b>Saídas e pós-condições:</b>	Se o caçador encostar no animal - jogador perde pontos Se a caipora impedir - pontos são mantidos
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistema gera os animais.</li> <li>2. Caçadores se aproximam.</li> <li>3. Jogador movimenta a caipora para proteger mos animais</li> </ol>

<b>Fluxo secundário 1:</b>	Se o jogador não proteger a tempo, perde pontos.
----------------------------	--

RF 06		
Nome:	Exibir pontuação	
Descrição:	O sistema deve exibir a pontuação atual do jogador durante a partida	
Atores:	Jogador	
Prioridade:	Essencial	
Entradas e pré-condições:		Sistema atualiza a pontuação a cada evento
Saídas e pós-condições:		Pontuação visível em tempo real na tela
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. Jogador expulsa o caçador - soma pontos. 2. Jogador perde um animal - perde pontos. 3. O sistema atualiza a pontuação.	
Fluxo secundário 1:	Se a pontuação chega a zero, o jogo exibe uma mensagem d derrota.	

RNF 01		
<b>Nome:</b>	Desempenho do jogo	
<b>Descrição:</b>	O jogo deve rodar a pelo menos 30FPS em computadores padrão	
<b>Atores:</b>	Sistema	
<b>Prioridade:</b>	Alta	
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Computador com configuração mínima compatível	

<b>Saídas e pós-condições:</b>	Jogo roda de forma fluida
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador inicia o jogo.</li> <li>2. O sistema mantém a taxa de FPS estável.</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	Se o FPS cair, o sistema pode reduzir efeitos visuais.

<b>RNF 02</b>	
<b>Nome:</b>	Usabilidade
<b>Descrição:</b>	O jogo deve apresentar interface simples, intuitiva e em português
<b>Atores:</b>	Jogador
<b>Prioridade:</b>	Média
<b>Entradas e pré-condições:</b>	Jogador acessa o menu principal
<b>Saídas e pós-condições:</b>	Jogador compreende comandos e objetivo sem manual adicional
<b>Fluxos de eventos</b>	
<b>Fluxo principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O jogador acessa o menu principal.</li> <li>2. Interface exibe opções claras (Iniciar, Logins, Sair)</li> </ol>
<b>Fluxo secundário 1:</b>	Se o jogador permanecer inativo, o sistema exibe dicas/tutoriais.

RNF 03		
Nome:	Persistência de dados	
Descrição:	O sistema deve salvar login, senha e pontuações em arquivos .json.	
Atores:	Sistema	
Prioridade:	Alta	
Entradas e pré-condições:		Jogador cadastrado e partida concluída
Saídas e pós-condições:		Dados armazenados para partidas futuras.
Fluxos de eventos		
Fluxo principal:	1. O jogador conclui a partida. 2. O sistema salva dados no arquivo.	
Fluxo secundário 1:	Se houver erro no salvamento, exibir mensagem e tentar novamente.	