

The background is a solid blue color. Scattered around the central title are various 3D, colorful letters in different colors (yellow, pink, red, orange, green, blue). Some letters are uppercase, some are lowercase, and some are stylized. For example, there are yellow 'Q's, pink 'E's, red 'B's, orange 'M's, green 'F's, pink 'O's, red 'C's, pink 'R's, orange 'D's, red 'K's, orange 'E's, green 'O's, pink 'Z's, and blue 'Z's.

# *Spelling*

David Lucas, Guilherme Lyare, João Bosco e Luiz Carlos

- **Planejamentos Iniciais**

## 1. Backlog do Produto

A ideia é que seja criado um jogo para testar a memória envolvendo uma sequência crescente de letras geradas aleatoriamente. O jogo deve gerar em sequência letras aleatórias e cada vez que uma nova letra for gerada o usuário deve digitar em sequência todas as letras que já foram mostradas na tela. Deve ser criado um sistema de níveis de dificuldade e ao final da partida o usuário deve ter a opção de visualizar sua colocação no ranking.

## 2. Equipe SCRUM

Scrum Master - David

Product Owner - Guilherme

Scrum team - Luiz Carlos

Scrum team - João Bosco

Scrum team - Kauanne



- **Planejamentos Iniciais**

### 3. Requisitos Funcionais

- Dentro do jogo deve ser gerado uma letra aleatória em um looping;
- A cada letra gerada o usuário deve digitar a sequência completa de letras que já foram mostradas até o momento;
- Cada dificuldade deve ter uma facilidade diferente para memorização do usuário;
- Ranking separados por dificuldades no final;
- Telas:
  - Tela inicial do jogo: Com logo e nome do jogo e botão para a próxima tela ;
  - Tela de nome do usuário;
  - Tela de nível de dificuldade do jogo;
  - Tela do jogo: Tela onde o jogo vai rodar;
  - Tela de game over: nessa tela deve aparecer a pontuação, Botão para ver o ranking e botão para voltar para o jogo;
  - Tela do ranking: Deve aparecer apenas o ranking do nível que o usuário selecionou.

- **Planejamentos Iniciais**

## 4. Requisitos Não Funcionais

- Facilidade de uso: O usuário deve ter facilidade de entender como o jogo funciona e qual o passo a passo para jogar.
- Requisito de implementação: o sistema deve ser desenvolvido em python.
- Requisitos éticos: o sistema não solicitará aos usuários quaisquer dados de cunho privativo.
- Requisitos legais: o sistema deverá atender às normas legais, tais como padrões, leis, etc.

- **Desenvolvimento do Jogo**

- 1ª Sprint (08/06 à 12/06)

- Detalhar requisitos funcionais e não funcionais
- Escolher o Nome do jogo
- Biblioteca de design
- Biblioteca do jogo
- Desenvolvimentos iniciais



- **Desenvolvimento do Jogo**

## 2º Sprint (13/06 à 18/06)

- Manual do Usuário
- Tela inicial do jogo
- Tela do nome do usuário
- Tela do jogo
- Tela de nível de jogo
- Desenvolvimento - visualizar de acordo com dificuldade
- Desenvolvimento - Fazer letras repetirem em sequência

- **Desenvolvimento do Jogo**

## Requisitos atualizados

- Dentro do jogo deve ser gerado uma letra aleatória em um looping;
- A cada letra gerada o usuário deve digitar a sequência completa de letras que já foram mostradas até o momento;
- Ranking de pontuação no final;
- Telas:
  - Tela inicial do jogo: Com logo e nome do jogo e botão para a próxima tela;
  - Tela de nome do usuário;
  - Tela do jogo: Tela onde o jogo vai rodar;
  - Tela de game over: nessa tela deve aparecer a pontuação, Botão para ver o ranking e botão para voltar para o jogo;
  - Tela do ranking: Deve aparecer apenas o ranking do nível que o usuário selecionou.

- Desenvolvimento do Jogo

3º Sprint (19/06 à 25/06)

- Documento técnico
- Tela de tutorial
- Tela de ranking
- Tela de gameover