Nome Progetto Identificativo Progetto  Nome Team		Pixel Arena  NC_10  Antonio Ferrentino, Emanuele Rosapepe, Francesco Perilli  RAD								SDD	TCS	TESTING
RF_MENU1	Selezionare il proprio personaggio	Media	In lavorazione	/	/	/	/	/	MU_4 Scelta Personaggio	Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_MENU2	Possibilità di caricare la partita	Media	Completato	/	/	/	/	/	MU_5 Scelta Salvataggio	Interfaccia Utente e HUD; Persistenza e file di testo	/	/
RF_GAME1	Muovere il personaggio principale in 4 direzioni	Alta	Completato	SC.1:Moviment oPersonaggio	/	/	/	/	/	Logica di gioco	TC_3.1 TC_3.2	FINITO
RF_GAME2	Combattere contro i nemici	Alta	Completato	SC.2:Attacco Personaggio	UC_2ATTACCO	/	/	1	/	Logica di gioco	TC_2.1 TC_2.2 TC_2.3 TC_2.4	FINITO
RF_GAME3	Nascondersi dai nemici "intelligenti"	Alta	Completato	/	/	/	/	/	/	Logica di gioco; Intelligenza Artificiale	/	/
RF_GAME4	Postazioni per recuperare i punti salute	Alta	Completato	SC.4:Recupero PuntiSalute	UC_1RIGENVIT A	SD_CURA	AD_CURA	/	MU_2 Base Ricarica Vita	Logica di gioco	TC_1.1 TC_1.2	FINITO
RF_GAME5	Potenziare varie caratteristiche del proprio personaggio (PS, ATK,SPD)	Alta	Completato	SC.5:Potenzia Personaggio	/	/	/	/	/	Logica di gioco; Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_GAME6	É possibile mettere in pausa il gioco	Bassa	Completato	/	/	/	/	/	/	Logica di gioco; Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_GAME7	All'esaurimento dei punti salute del personaggio l'utente dovrà ricominciare il livello dall'inizio	Alta	Completato	/	/	/	/	/	/	Logica di gioco	/	/
RF_GAME8	Alla fine del livello il giocatore dovrà affrontare un Boss	Media	In progettazione	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RF_GAME9	Raccolta di gemme che appaiono sulla mappa ad ogni livello	Alta	Completato	SC.6:Generazi one&Raccolta Gemme	/	/	/	/	/	Logica di gioco	/	/
RF_SAVE1	Salvare il gioco ad ogni fine livello	Alta	Completato	SC.3:SalvaParti taeCont	UC_3 SALVATAGGIO	SD_SAVE	AD_SALVA	/	/	Persistenza e file di testo	/	/
RNF_USE1	Ad ogni iterazione che l'utente avrà col sistema, l'utente riceverà un feedback chiaro e preciso del cambiamento	Alta	/			/	/	/	/	/		/
RNF_USE2	Il sistema deve essere di facile utilizzo per tutti gli utenti	Media	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_USE3	Creare un'esperienza visiva e sonora che immerga completament e i giocatori nell'esperienza del gioco	Alta	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_PRES1	Il tempo di risposta alla pressione dei comandi deve essere minore di 1 secondo.	Alta	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_AFF1	Il sistema non deve subire rallentamenti e operare in modo accettabile anche in situazioni non previste e deve essere in grado di gestirle senza degenerare nel crash/freeze dell'applicazio ne.	Alta										
RNF_AFF2	Proteggere i dati degli utenti e dei salvataggi	Bassa	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_SUPP1	Il sistema sarà facilmente manutenibile grazie alla sua elevata modularità.	Alta	/	/	/	/	/	1	/	1	/	/
RNF_SUPP2	Il sistema permette la presenza di aggiornamenti, in previsione di future aggiunte di	Media	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/