

#	Como	Desejo	Para	Prioridade
1	Jogador	Visualizar até onde posso mexer na tela do jogo	Saber até onde posso jogar	5
2	Jogador	Movimentar a nave	Desviar dos inimigos e objetos (naves e asteroides) do jogo	5
3	Jogador	Poder atirar	Eliminar os inimigos e objetos (naves e asteroides) do jogo	5
4	Jogador	Contabilizar uma pontuação	Cada inimigo e objeto destruído no jogo	3
5	Jogador	Que a nave do jogador possa ter uma saída de impulso (torpedo ou acelerômetro) para frente	Desviar com mais rapidez dos inimigos e objetos (naves e asteroides) do jogo	3
6	Jogador	Ter um número de chances, antes de chegar ao fim de jogo	Afim, de tentar uma melhor pontuação e tempo de jogo	3

#	Teste de aceitação
1	1.Deve-se desenhar a tela inicial do jogo (Cenário).
2	<p>1.Deve-se indicar na tela um espaço (botões) para movimentação da nave e também outro espaço para que a mesma possa disparar tiro (s) nos inimigos e objetos desejados, afim de destruí – los.</p> <p>a.No computador o jogador indica pelas setas de navegação do teclado, para movimentar a nave e a tecla de espaço para atirar.</p> <p>2.O jogo inicia com a nave do jogador no centro da tela, e com a aparição de asteroides e inimigos (naves) simultaneamente e aleatoriamente em diversas partes da tela do jogo. Com a aparição mais frequente de asteroides do que de inimigos. Após esse fluxo, o jogo começa normalmente, com o jogador realizando suas movimentações e ações para sobreviver, destruir e derrotar os asteroides e inimigos do jogo.</p> <p>3.Ao derrotar ou destruir um inimigo ou asteroide, deve – se fazer uma contagem para agregar em um valor para a pontuação (status) do jogador, afim de demonstrar o desempenho do mesmo.</p>
3	<p>1.Deve ser verificado se o jogo acabou (caso o jogador perdeu todas a vidas ou chances de jogar aquela mesma partida). O jogo acaba, quando a nave do jogador colide com um ou mais asteroides, e quando é atingindo por (ataques, tiros por exemplo) inimigos.</p> <p>2.Quando realmente for fim de jogo, deve – se ser apresentado ao jogador sua pontuação final, desta partida. Após isso, permitir ao jogador, jogar novamente.</p>