

REQUISITOS

RF 01	
Nome:	Realizar movimento
Descrição:	O jogo deve permitir que o jogador se movimente em oito direções, esquerda, direita, cima, baixo, a parte superior esquerda e direita e inferior esquerda e direita
Atores:	Jogador
Prioridade:	Essencial
Entradas e pré-condições:	O jogo deve ser inicializado e as teclas para movimentar o jogador devem ser pressionadas
Saídas e pós-condições:	O jogador consegue se mover nas oito direções
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogador deve pressionar as teclas válidas: <ul style="list-style-type: none"> • W, A, S e D • Setas direcionais 2. O jogo verifica a validade das teclas 3. Se for válido o jogador se movimenta
Fluxo secundário 1:	No fluxo principal 1, se o jogador pressionar alguma tecla inválida (ou com outra função) o jogador não irá se movimentar

RF 02	
Nome:	O jogo deve conter colisões
Descrição:	O jogo deve detectar colisões entre o jogador e outros objetos do cenário, impedindo que o jogador atravessasse paredes, obstáculos ou inimigos. O sistema de colisão deve funcionar em um ambiente de visão superior (top-down).
Atores:	Jogo, Jogador
Prioridade:	Essencial.
Entradas e pré-condições:	O jogador deve estar em movimento durante o jogo.
Saídas e pós-condições:	O jogo deve acionar as colisões quando o jogador tentar passar por esses objetos.
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<p>1. O jogador tenta se mover em alguma direção.</p> <p>2. O jogo verifica se o jogador entrou em uma área de algum objeto.</p> <p>3. Se o jogador entrou na área do objeto e tenta passar, a colisão é acionada</p>
Fluxo secundário 1:	No fluxo principal 2, é possível que além da colisão de interrompimento do jogador para não passar por cima, também há a colisão de interação com o objeto por estar dentro da área dele

RF 03	
Nome:	O jogo deve conter mobs quando o lixo não é coletado
Descrição:	O lixo deverá ter um certo tempo para ser coletado, caso não seja no tempo programado, o lixo se transforma em diferentes tipos de mob que poderão atacar o jogador.
Atores:	Jogo, Jogador, Lixo
Prioridade:	Essencial.
Entradas e pré-condições:	Deverá haver lixos espalhados no mapa
Saídas e pós-condições:	O jogador deverá recolher o lixo durante o tempo programado, caso não seja, o lixo é transformado em mob.
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogador vê lixos espalhados pelo mapa 2. O jogador entra na área do lixo 3. O jogador recolhe o lixo pressionando a tecla “i” 4. O lixo é removido do mapa
Fluxo secundário 1:	No fluxo principal 1, se for algum mob deverá ser eliminado utilizando a tecla “p” para atacar.

RNF 01	
Nome:	O jogo deve manter uma curva de dificuldade progressiva
Descrição:	O jogo deve manter dificuldade progressiva entre os cenários. Fazendo com que o jogador não enfrente desafios impossíveis ou muito difíceis logo no início.
Atores:	Jogo, Jogador
Prioridade:	Essencial.
Entradas e pré-condições:	O jogador deverá entrar em um cenário
Saídas e pós-condições:	O jogador poderá somente ir para o próximo cenário, quando finalizar todas as quests do cenário em que estiver.
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogador inicia no primeiro cenário (Home) 2. O jogador aprende as ações do character 3. O jogador interage com objetos 4. O jogador finaliza as quests 5. O jogador pode ir para o próximo cenário
Fluxo secundário 1:	No fluxo 3, caso uma das interações for ter que lutar contra algum mob e o jogador perca a sua vida, o jogo será reiniciado no mesmo mapa que perdeu a vida.

RNF 02	
Nome:	O jogo deve possuir música ambiente e efeitos sonoros para ações principais
Descrição:	Logo após iniciar o jogo, deve haver música no ambiente para diferentes cenários (mais agitado de acordo com a dificuldade do cenário) e também deve possuir efeitos sonoros para ações e interações do jogador com outros objetos.
Atores:	Jogo, Jogador
Prioridade:	Essencial.
Entradas e pré-condições:	O jogo deverá ser iniciado e interações com os objetos devem ser realizadas
Saídas e pós-condições:	Após o jogo ser iniciado, a música ambiente deve começar a tocar e também efeitos sonoros para as interações com os outros objetos.
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. O jogo é iniciado 2. A música ambiente é ativada 3. O jogador interage com algum objeto 4. O efeito sonoro respectivo do objeto é ativado
Fluxo secundário 1:	No fluxo 2 e 4, caso os sons não sejam ativados, deve haver uma mensagem no console para poder identificar o erro.