RF01						
Nome:	Separar resíduos corretamente					
Descrição:		permitir que o jogador orreta (papel, plástico, vid	-			
Atores:	Jogador.					
Prioridade:	Alta	Anex	xo:			
Entradas e p	oré-condições:		istema dev	em uma faso ve exibir os s lixeiras		
Saídas e pós	Saídas e pós-condições:  Ao classificar corretamento jogador recebe pontos; ao recebe mensagem de feedback.					
Fluxos de ev	entos	'				
Fluxo princi	1. 2. 3. 4.	O jogador arrasta/clica en O jogador escolhe a lixeir O sistema valida se está c Caso correta → pontos sã Caso incorreta → pontos aparece mensagem de erro	ra de destinorreto.  o adicionado não são a	o. dos.		

RF02	
Nome:	Progressão de fases
Descrição:	O sistema deve liberar novas fases conforme o jogador conclui as anteriores, aumentando gradualmente a dificuldade.
Atores:	Jogador.

Prioridade:	Alta		Anexo:			
Entradas e p				concluir os l (ex.: separar etamente).		
				Nova fase desbloqueada com maior número de resíduos ou novos tipos de materiais.		
Fluxos de ev	pal: 1. 2. 3.	O jogador completa a O sistema valida a por Caso atingida → próx O jogo apresenta o no	ntuação mínima. ima fase é desbloquea	nda.		

RF03			
Nome:	Sistema de pontuação.		
Descrição:	O sistema deve atribuir pontos resíduos classificados corretamente	de acordo com a c	uantidade de
Atores:	Jogador.		
Prioridade:	Alta	Anexo:	
Entradas e p		O jogador deve interesíduos.	ragir com os
Saídas e pós		O sistema exibe atualizada na tela.	a pontuação
Fluxos de ev	ventos		

Fluxo principal:	1. O jogador separa um resíduo.
	2. Sistema verifica acerto.
	3. Caso acerto → adicione pontos.
	<ol> <li>Caso erro → não adiciona pontos.</li> </ol>
	5. Pontuação total é exibida ao jogador.

RF04						
Nome:	Feedback	c imediato				
Descrição:	O sistema deve apresentar mensagens de feedback após cada ação do jogador (acerto ou erro).					
Atores:	Jogador					
Prioridade:	Média		Anexo:			
Entradas e p	das e pré-condições:  O jogador deve interagir com or resíduos.					
Saídas e pós	pós-condições: Mensagem exibida indicar acerto ou erro.					
Fluxos de ev	rentos					
Fluxo princi	eipal: 1. O jogador escolhe a lixeira para o resíduo.					
	2	2. Sistema valida a ação.				
	3	3. Sistema exibe mensagem "Acertou!" ou "Errou, tente novamente".				

RF05	
Nome:	Exibir relatório de desempenho
	O sistema deve exibir ao final de cada fase o desempenho do jogador, incluindo pontos totais, número de acertos e erros, e porcentagem de aproveitamento.
Atores:	Jogador

Prioridade:	Alta			Anexo:		
			-			
Entradas e pré	-condições:			O jogador deve o	conclu	ir uma fase.
Saídas e pós-co	ondições:			O relatório é	exibi	do antes da
				liberação da próx	xima f	ase.
Fluxos de even	tos					
Fluxo principa	l:	1.	Jogador concl	ui a fase.		
		2.	Sistema calcul	a desempenho.		
		3.	Sistema exibe	relatório em tela	de re	sumo

RNF 01						
Nome:	Usabilidade					
Descrição:	O jogo deve apa		amigável, intuitiva e	acessível para		
Atores:	Jogador					
Prioridade:	Alta.		Anexo:			
Entradas e p	pré-condições:  O jogador acessa o jogo em qualquer dispositivo.					
Saídas e pós	Saídas e pós-condições:			e iniciar e (separar lixo, ecessidade de		
		S	suporte.			
Fluxos de ev	rentos					
Fluxo princi	pal: 1. O jog	gador acessa o jog	30.			
	2. Inter	2. Interface apresenta opções de forma clara.				
	3. O jog	gador interage e c	ompreende o feedbac	k do sistema.		

## RNF 02

Nome:	Deser	mpenh	10				
Descrição:	O sistema deve responder às ações do jogador em até 2 segundos, mesmo em fases avançadas com maior número de resíduos						
Atores:	Sister	ma.					
Prioridade:	Alta.				Anex	0:	
Entradas e j	as e pré-condições:  O jogador executa açõe separar resíduos ou avançar					,	
Saídas e pós	-condições	:			O siste tempo eficie	•	ssa a ação en
Fluxos de ev	ventos						
Fluxo princi	ipal: 1. O jogador realiza uma ação.						
	2. Sistema processa a ação.						
		3. O sistema exibe resultado em tempo aceitável.					