

# User Stories

## Programação e Desenvolvimento de Software 2

30 de abril de 2019

### Salvar o jogo

Eu como **jogador** desejo **salvar o jogo** para **não perder meu progresso**.

Critérios de aceitação:

- Deve salvar o estado atual do jogo.
- Nenhum dado e progresso do jogador pode ser perdido.

### Carregar o jogo

Eu como **jogador** desejo **carregar o jogo** para **continuar de onde parei**.

Critérios de aceitação:

- O jogo deve recuperar o estado salvo sem perder nenhuma informação.
- Não devem ser carregados dados inválidos.

### Pausar o jogo

Eu como **jogador** desejo **pausar o jogo** para **retomar o jogo mais tarde**.

Critérios de aceitação:

- O tempo do jogo não deve avançar enquanto estiver pausado.
- Deve ser capaz de retomar o jogo da mesma forma que pausou.

### Entidade

Eu como **jogador** desejo **que existam entidades** para **interagir com o jogo**.

Critérios de aceitação:

- Entidades podem ser vivas ou não.
- Entidades colidem entre si.
- Não pode haver mais de uma entidade num mesmo lugar.

## Cenário

Eu como **jogador** desejo **um cenário** para **explorar o jogo**.

Critérios de aceitação:

- Cenários podem ter entidades.
- Pode haver um meio de transição entre cenários.

## Itens

Eu como **jogador** desejo **itens** para **usar durante o jogo**.

Critérios de aceitação:

- Itens podem ser encontrados em loots e baús.
- Itens podem ser equipados por entidades vivas.
- Itens são de tipos específicos (por exemplo capacete, armadura, espada).

## Manutenção do inventário

Eu como **jogador** desejo **manusear meu inventário** para **customizar meu personagem**.

Critérios de aceitação:

- Não se pode equipar um item numa área não compatível com o item (por exemplo uma espada na cabeça).
- Não se pode ultrapassar o limite de itens.
- Um item deve ocupar um espaço do inventário.

## Distribuição de pontos

Eu como **jogador** desejo **distribuir meus pontos** para **customizar atributos do meu personagem**.

Critérios de aceitação:

- Não se pode distribuir mais pontos do que o personagem tem disponível para distribuição.
- A soma de todos os pontos de um personagem deve ser igual a soma inicial acrescido de todos os pontos já distribuídos.

## Combate

Eu como **jogador** desejo **entrar num combate** para **me defender dos ataques dos inimigos**.

Critérios de aceitação:

- Toda entidade viva deve perder uma quantidade de pontos de vida caso o ataque a acerte.
- Toda entidade pode (mas não necessariamente vai) desviar de um ataque.
- Ataques podem ser críticos ocasionalmente.

## Bots

Eu como **jogador** desejo **enfrentar inimigos** para **me sentir desafiado**.

Critérios de aceitação

- Bots devem seguir uma estratégia programada que dificulte o progresso no jogo.
- A estratégia dos bots deve ter um nível de aleatoriedade para tornar seu comportamento mais natural.
- Inimigos devem engajar em combate com o jogador ao se aproximarem.
- Devem ter a capacidade de se mover pelo cenário indo atrás do jogador ocasionalmente.

## Personagem

Eu como **jogador** desejo **ter um personagem** para **explorar o jogo**.

Critérios de aceitação:

- O jogador deve ser capaz de controlar o personagem.
- O personagem deve ter vida.
- O personagem deve ter atributos.
- O personagem deve ter um inventário.
- Os atributos do personagem devem modificar suas habilidades.
- Os itens do personagem podem modificar suas habilidades.