**MODELO PARA O DOCUMENTO DE REQUISITOS DO PROJETO**

| **RF 01** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Nome:*** | Apresentar cards de decisão sobre os ODS | | | | |
| **Descrição:** | O sistema deve exibir um card de decisão por vez, contendo título, descrição e duas opções de escolha (ex.: "Aprovar" e "Negar"). | | | | |
| **Atores:** | Jogador/Usuário final. | | | | |
| **Prioridade:** | Essencial | | | | |
| **Entradas e pré-condições:** | | | Página carregada no navegador.  Conexão mínima com a internet (ou cache local para rodar offline). | | |
| **Saídas e pós-condições:** | | | O card é exibido em tela centralizada.  Botões de escolha ficam disponíveis para interação. | | |
| **Fluxos de eventos** | | | | | |
| **Fluxo principal:** | | 1. O sistema carrega o primeiro card da lista de cenários. 2. O sistema exibe título, descrição e botões de decisão. 3. O jogador lê e decide clicando em um dos botões. | | | |
| **Fluxo secundário 1:** | | * FA 01: Sem conexão com internet   1. Sistema verifica que não há conexão   2. Sistema utiliza cache local para carregar cards   3. Sistema exibe mensagem de modo offline | | | |

| **RF 02** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Nome:*** | Processar decisão e atualizar indicadores | | | | |
| **Descrição:** | O sistema deve processar a escolha do jogador e atualizar os indicadores dos ODS (pobreza, economia, educação, natureza). | | | | |
| **Atores:** | Jogador/Usuário final. | | | | |
| **Prioridade:** | Essencial | | | | |
| **Entradas e pré-condições:** | | | Jogador clicou em um botão de decisão. | | |
| **Saídas e pós-condições:** | | | Indicadores são recalculados.  Interface exibe valores atualizados em tempo real. | | |
| **Fluxos de eventos** | | | | | |
| **Fluxo principal:** | | 1. O jogador seleciona uma opção. 2. O sistema altera os indicadores de acordo com o impacto definido no card. 3. O sistema atualiza os valores exibidos na interface. 4. O sistema passa para o próximo card. | | | |
| **Fluxo secundário 1:** | |  | | | |

| **RF 03** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Nome:*** | Exibir indicadores dos ODS em tempo real | | | | |
| **Descrição:** | O sistema deve apresentar visualmente os níveis de:   * Pobreza (ODS 1) * Economia/Emprego (ODS 8) * Educação (ODS 4) * Natureza (ODS 15) | | | | |
| **Atores:** | Jogador/Usuário final. | | | | |
| **Prioridade:** | Essencial | | | | |
| **Entradas e pré-condições:** | | | Sistema iniciado.  Variáveis de indicadores inicializadas. | | |
| **Saídas e pós-condições:** | | | Interface mostra os valores de cada indicador. Valores são atualizados após cada escolha. | | |
| **Fluxos de eventos** | | | | | |
| **Fluxo principal:** | | 1. O sistema exibe os indicadores logo ao iniciar o jogo. 2. A cada decisão tomada, os valores são recalculados e mostrados. | | | |
| **Fluxo secundário 1:** | |  | | | |

| **RF 04** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Nome:*** | Exibir indicadores dos ODS em tempo real | | | | |
| **Descrição:** | O sistema deve apresentar visualmente os níveis de:   * Pobreza (ODS 1) * Economia/Emprego (ODS 8) * Educação (ODS 4) * Natureza (ODS 15) | | | | |
| **Atores:** | Jogador/Usuário final. | | | | |
| **Prioridade:** | Essencial | | | | |
| **Entradas e pré-condições:** | | | Sistema iniciado.  Variáveis de indicadores inicializadas. | | |
| **Saídas e pós-condições:** | | | Interface mostra os valores de cada indicador. Valores são atualizados após cada escolha. | | |
| **Fluxos de eventos** | | | | | |
| **Fluxo principal:** | | 1. O sistema exibe os indicadores logo ao iniciar o jogo. 2. A cada decisão tomada, os valores são recalculados e mostrados. | | | |
| **Fluxo secundário 1:** | |  | | | |

| **RF 05** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Nome:*** | Finalizar jogo quando indicador chegar a zero | | | | |
| **Descrição:** | O sistema deve encerrar o jogo quando um dos indicadores atingir valor zero. | | | | |
| **Atores:** | Jogador/Usuário final. | | | | |
| **Prioridade:** | Essencial | | | | |
| **Entradas e pré-condições:** | | | Indicador atualizado após uma decisão. | | |
| **Saídas e pós-condições:** | | | ela de “Fim de Jogo” exibida com resumo dos resultados. | | |
| **Fluxos de eventos** | | | | | |
| **Fluxo principal:** | | 1. jogador clica em jogar novamente 2. o sistema reseta valores de indicadores 3. o jogo reinicia a pilha de cartas 4. o jogo recomeça da primeira carta | | | |
| **Fluxo secundário 1:** | |  | | | |

| **RNF 01** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Nome:*** | Responsividade e adaptação de tela | | | | |
| **Descrição:** | O sistema deve se adaptar a qualquer resolução de tela, mantendo boa usabilidade tanto em desktop quanto em mobile. | | | | |
| **Atores:** | Jogador/Usuário final. | | | | |
| **Prioridade:** | Importante | | | | |
| **Entradas e pré-condições:** | | | Dispositivo com navegador compatível. | | |
| **Saídas e pós-condições:** | | | Layout adaptado automaticamente (centralizado e legível). | | |
| **Fluxos de eventos** | | | | | |
| **Fluxo principal:** | | 1. O sistema detecta a resolução da tela. 2. O layout se ajusta utilizando CSS responsivo (media queries e grid/flexbox). | | | |
| **Fluxo secundário 1:** | |  | | | |