

PROMPT USADO:

Estou especificando um aplicativo de Jogo da Memória (estilo Simon), chamado Lumina. O foco principal do projeto é a acessibilidade. Os principais perfis de usuário são: **Jogador** (pessoa que quer jogar o jogo), **Jogador com deficiência visual**, **Jogador daltônico** E O **Jogador com dificuldades motoras** (que prefere teclado) . As suas principais funcionalidades incluem: **Iniciar e reiniciar o jogo**, **Modos de jogo** (Normal, Apenas Som, Apenas Luz), **Feedback sonoro distinto para cada botão**, **Texturas visuais nos botões para daltônicos**, **Controles por teclado** e a Escolha de modo claro ou escuro. Gere 4 histórias de usuário cobrindo diferentes funcionalidades e perfis de usuário. Use o seguinte formato: Como (tipo de usuário), eu quero (ação) para (benefício). Organize as histórias por perfil de usuário. Crie também os critérios de aceitação para cada história.

PERFIL DE CADA JOGADOR

Perfil: Jogador com Deficiência Visual

Como um jogador com deficiência visual, **eu quero** jogar usando apenas os sons, **para que** eu possa competir em igualdade de condições.

Critérios de Aceitação:

1. O jogo deve oferecer um modo "Apenas Som" nas opções.
2. Quando este modo estiver ativo, a sequência do jogo não deve piscar luzes.
3. Cada botão deve ter um som único e distinto (ex: notas musicais diferentes) para ser identificado.
4. O feedback de acerto ou erro deve ser comunicado claramente por som ou voz (TTS).

Perfil: Jogador Daltônico

Como um jogador daltônico, **eu quero** que os botões tenham texturas ou padrões, **para que** eu possa diferenciá-los visualmente sem depender das cores.

Critérios de Aceitação:

1. Cada um dos quatro botões do jogo deve ter um padrão de textura visual único (ex: listras, bolinhas, xadrez, ondas).
2. As texturas devem ser claras e visíveis.
3. Os padrões devem funcionar tanto no modo claro quanto no modo escuro.

Perfil: Jogador (Foco em Teclado)

Como um jogador que prefere usar o teclado, **eu quero** controlar as ações principais do jogo por meio de atalhos, **para que** eu tenha uma experiência mais ágil e acessível.

Critérios de Aceitação:

1. Os quatro botões coloridos devem ser acionáveis por teclas (ex: Q, W, E, R ou Setas Direcionais).
2. Deve ser possível iniciar/reiniciar o jogo com uma tecla (ex: "N").
3. Outros controles de acessibilidade (som, voz, modo escuro) também devem ter atalhos de teclado.

Perfil: Jogador (Geral)

Como um jogador, **eu quero** poder alternar entre o modo claro e escuro, **para que** a interface seja visualmente confortável em diferentes ambientes de iluminação.

Critérios de Aceitação:

1. Deve haver um botão visível para alternar o modo escuro.
2. Ao clicar, todos os elementos da interface (fundo, textos, botões) devem alterar seu esquema de cores.
3. A preferência do usuário (claro ou escuro) deve ser salva para a próxima vez que ele abrir o jogo.