

USER STORIES

1 – Controle do personagem:

Como **jogador**, quero movimentar meu personagem pelo mapa para explorar o cenário.

Critérios de aceitação:

- O personagem deve se mover para cima, baixo esquerda e direta;
- O movimento deve ser controlável via teclas de movimento;
- O personagem não deve atravessar obstáculos;
- A velocidade de movimento deve ser constante e ajustável;
- O personagem deve ter uma animação de caminhada em cada direção.

2 – Objetivos do jogo

Como **jogador**, quero concluir o jogo e escapar da masmorra.

Critérios de aceitação:

- O jogo deve finalizar caso o jogador escape;
- O jogo deverá armazenar o menor tempo de conclusão do jogador;
- O mapa deverá ter local de nascimento e local de conclusão.

3 – Interface do jogo

Como **jogador**, desejo dispor de uma interface com menus interativos para controlar o estado do jogo.

Critérios de aceitação:

- O jogo deve conter um menu principal e um menu de pausa;
- O jogo deve exibir uma tela de pontuação após a sua conclusão;
- O jogo deve exibir uma tela de “Game over” caso o jogador seja alcançado.

4 – Inimigos

Como **jogador**, quero que os inimigos me persigam para que o jogo seja desafiador.

Critérios de aceitação:

- O inimigo deverá ter o comportamento bem definido de patrulha;
- O inimigo também deverá conter animação;
- Quando o jogador entrar no raio de ação, o inimigo deverá perseguir o jogador;
- Caso o inimigo colida com o jogador, o jogo deverá reiniciar.

5 – Gerenciamento de recursos

Como **desenvolvedor**, quero carregar texturas e sons de maneira centralizada para evitar duplicação e melhorar a performance.

Critérios de aceitação:

- Todas as texturas devem ser carregadas uma única vez;
- Deve ser possível acessar qualquer textura pelo nome do arquivo;
- Efeitos sonoros devem ser carregados e acessíveis da mesma forma;
- Se o recurso não for encontrado, uma mensagem de erro deve ser exibida.

6 – Design do mapa e de entidades

Como **designer do jogo**, quero criar mapas utilizando tiles para que seja fácil expandir o conteúdo do jogo e sprites de animação de entidades.

Critérios de aceitação:

- Deverá haver um gerenciador de imagens para carregá-las no jogo;
- O jogo deverá gerenciar a animação das entidades vivas;
- Cada tile deverá ter propriedades como “colisão”;
- O sistema deverá permitir adicionar múltiplas camadas (chão, objetos);
- O mapa deve ser desenhado corretamente na janela do jogo com os tiles ajustados à grid.