

Requisitos de Software SpaceX

Requisitos Funcionais

- RF1.** A nave do jogador deve se movimentar livremente por toda a tela.
- RF2.** A nave do jogador não deve ultrapassar os limites da tela.
- RF3.** O jogador deve ter condições de atacar os inimigos.
- RF4.** Os inimigos devem causar dano ao jogador.
- RF5.** O jogo deve possibilitar o jogador encerrar a partida a qualquer momento.
- RF6.** O jogo deve ter elementos visuais (sprites, hud, etc).
- RF7.** O jogo deve possuir Audio.

Requisitos Não Funcionais

- RNF1.** O jogo deve ser multiplataforma.
- RNF2.** O jogo deve ter controle de versão no GitHub.
- RNF3.** O jogo deverá ser desenvolvido na Unity Engine
- RNF4.** O jogo deverá utilizar imagens do tipo png
- RNF5.** O jogo deverá ter um sistema de salvamento.
- RNF6.** O sistema de salvamento deverá utilizar arquivo no formato XML.
- RNF7.** O jogo deverá ter um menu principal .
- RNF8.** O jogo deverá ter um sistema de pontuação.
- RNF9.** O jogo deverá ter diferentes formas de input (exemplo: mobiles, joystick's, etc).
- RNF10.** O jogo deverá ter um sistema de power ups.
- RNF11.** O jogo deverá ter uma variedade de inimigos.
- RNF12.** O jogo deverá possuir um Boss.
- RNF13.** O jogo deverá ter mini boss.
- RNF14.** O jogo deverá dar a opção de pausar a partida.
- RNF15.** O jogo deverá permitir a movimentação do background.
- RNF16.** O jogo deve permitir ao jogador perder os power ups.
- RNF17.** O jogo deve permitir ao jogador uma vida para terminar o jogo.
- RNF18.** O jogo deve permitir ao jogador reiniciar a partida quando morrer.
- RNF19.** O jogo deve mostrar ao jogador em qual nível ele se encontra (stage).
- RNF20.** O jogo deve permitir uma movimentação horizontal e vertical.
- RNF21.** Os tiros do jogador movimentam-se horizontalmente da esquerda para a direita em linha reta e devem destruir as naves inimigas ao atingi-las.
- RNF22.** As naves inimigas também podem disparar tiros contra o jogador.
- RNF23.** As naves inimigas movimentam-se horizontalmente da direita para esquerda em diferentes velocidades em direção a nave do jogador.
- RNF. 24** Os tiros do jogador e das naves inimigas devem explodir ao colidirem uns com os outros.
- RNF25.** O canto inferior esquerdo deverá mostrar a pontuação atual do jogador.
- RNF26.** Cada Inimigo destruído somará 100 pontos ao score do jogador.
- RNF27.** Cada vez que a tecla de disparo de tiro é pressionada, um tiro por vez é disparado.