

#Variedade de Inimigos: Como jogador, quero enfrentar diferentes tipos de inimigos para aumentar a variedade e a complexidade do jogo.

- Critérios de aceitação:
 - Devem ser implementados pelo menos dois tipos diferentes de inimigos.
 - Cada tipo de inimigo deve possuir características e comportamentos específicos.
 - Os inimigos devem ser capazes de derrotar o robô em caso de colisão.
-

#Controle do Robô: Como jogador, quero poder controlar o robô com as teclas do teclado para movê-lo pelo ambiente do jogo.

- Critérios de aceitação:
 - O robô deve responder às teclas de seta para mover-se para a esquerda e direita.
 - O robô deve responder à tecla de espaço para pular.
 - O robô deve responder à tecla de controle para atirar.
-

#Power-ups: Como jogador, quero coletar power-ups pelo cenário para aumentar minhas habilidades ou minha vida -Critérios de aceitação:

- Deve haver mais de um tipo de power up
 - Os power ups se perdem depois que o jogador recebe dano
 - Cada power up oferece um benefício diferente ao jogador
 - Os power ups devem ser colocados estrategicamente no cenário, de forma que eles não são tão fáceis ou difíceis de se coletar
-

#Sistema de Pontuação: Como jogador, quero ter um sistema de pontuação para acompanhar meu desempenho no jogo

- Critério de aceitação:
- O sistema de pontuação deve levar em conta o tempo que o jogador leva para concluir cada nível, premiando jogadores que concluem o nível mais rapidamente com uma pontuação maior.
- O sistema de pontuação deve ser baseado na coleta de power-ups e na derrota de inimigos.
- Os pontos devem ser exibidos durante e no final do jogo
- O sistema de pontuação deve levar em conta se o jogador concluiu o nível sem perder nenhuma vida, premiando jogadores que conseguem essa proeza com uma pontuação extra.

#Cenário Como jogador, quero percorrer um cenário que seja diferente em cada level, promovendo uma variedade e rejogabilidade maior

- Critérios de aceitação:
- O cenário pode ter um visual diferente ou igual para todas as fases
- O cenário deve ter power ups, chão e inimigos diferentes
- O cenário ficará em um loop infinito até que o jogo seja fechado ou que o objetivo da fase seja completado
- O chão do cenário tem que oferecer suporte ao jogador. Se ele não existir e o jogador cair nele, o jogador morre instantaneamente. Se ele não existir, tem que haver alguma forma do jogador atravessar para o outro lado.

#Objetivos Específicos por Nível: Como jogador, quero ter um objetivo específico em cada nível para tornar o jogo mais interessante.

- Critérios de aceitação:
- Cada nível deve ter um objetivo específico a ser alcançado
- Os objetivos devem ser variados e incluir derrota de inimigos e superação de obstáculos
- Os objetivos devem ser claros e exibidos na tela durante o jogo

#Sistema de Menu: Como jogador, quero que o jogo tenha um menu principal para que eu possa acessar diferentes opções Critérios de aceitação:

- O menu principal deve ter opções para começar um novo jogo, carregar uma fase, e sair do jogo;
- O menu principal só deve aparecer quando o jogador iniciar o jogo, mudar de fase ou terminar o jogo;
- O menu principal pode exibir a pontuação máxima alcançada na jogatina;
- O menu principal deve ser fácil de acessar, por exemplo, por meio de um botão dedicado no teclado.