

Histórias de usuário

História 1: Como um jogador, eu quero batalhar para ganhar dos ginásios.

Critérios de aceitação(Verso):

- Conseguir iniciar a batalha.
- Aparecer habilidade equipadas para serem usadas
- Conseguir selecionar e desferir um ataque.
- As barras de vida atual, tanto do jogador quanto do inimigo, serem atualizadas de acordo com os ataques
- Resultado de “Vencedor” ou “Perdedor” ser mostrado corretamente.

História 2: Como um jogador, eu quero equipar habilidades para poder usa-las em batalhas

Critérios de aceitação(Verso):

- Conseguir visualizar as habilidades disponíveis e as já equipadas.
- Conseguir tirar de uso alguma habilidade sendo usada.
- Conseguir colocar em uso alguma habilidade disponível.
- Mudanças serem visíveis na hora de uma batalha.

História 3: Como um jogador, eu quero comprar equipamentos de geração de energia

Critérios de Aceitação(Verso):

- Conseguir visualizar geradores disponíveis e os já equipados(e suas quantidades)
- Conseguir gerar energia adicional
- Custo do equipamento comprado ser debitado da energia do monstro

História 4: Como um jogador, eu quero carregar um monstro de uma sessão passada

Critérios de Aceitação(Verso):

- Conseguir ter acesso ao ID do monstro quando estiver no jogo
- Conseguir acessar os dados de um monstro a partir de um ID
- Conseguir continuar o jogo com o monstro recuperado
- Os dados dos monstros serem iguais aos da última vez que o jogo foi salvo

História 5: Como um jogador, eu quero ganhar energia

Critério de Aceitação(Verso):

- Conseguir armazenar energia no monstro para uso no treino ou nas lojas

História 6: Como um jogador, eu quero comprar novas habilidades

Critério de Aceitação(Verso):

- Conseguir adquirir novas habilidades para meu monstro usando a energia acumulada nele
- Ao comprar uma habilidade, debitar seu custo da energia armazenada do monstro
- Ao comprar uma habilidade ela aparecer no inventário do monstro