



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

Levantamento de Requisitos

Aplicações Móveis
3º Informática

Luan Reis
Luana Calili
Rebeca de Souza

Sumário:

1. Introdução	2
1.1 Visão geral do documento.	2
1.2 Convenções, termos e abreviações.	2
1.2.1 Identificação de Requisitos.	3
1.2.2 Descrição do sistema	3
1.2.3 Prioridade de requisitos.	3,4
2. Requisitos Funcionais(Casos de Uso)	
[RF001] Cadastro	4
[RF002] Login	4
[RF003] Adicionar Campanha	4
[RF004] Preencher fichas semi-prontas	5
[RF005] Editar ficha pessoal	5
[RF006] Gerenciar inventário pessoal de itens	5
[RF007] Gerenciar inventário pessoal de magias	5
[RF008] Adicionar regras específicas	5
[RF009] Visualizar regras gerais	5
[RF010] Postar informações	6
[RF011] Rolar dados automaticamente	6
[RF012] Mostrar geolocalização	6
[RF013] Gerar fichas automáticas	6
2.1 Interface	
[RF001] Área de visualização inicial	6
[RF002] Área de gerenciamento de Campanhas	7
[RF003] Área de menu	7
[RF004] Área para preencher fichas semi-prontas	7
[RF005] Gerar ficha pronta através do sistema	7
[RF006] Área para visualizar as fichas prontas	8
[RF007] Área de gerenciamento de itens pessoais	8
[RF008] Área de gerenciamento de magias	8
[RF009] Área de visualização das regras gerais	8
[RF010] Área de visualização de regras específicas	8
[RF011] Área de postagens	9
[RF012] Área de controle das jogadas de dado	9
[RF013] Área de mostrar geolocalização	9
3. Requisitos Não Funcionais	
[NF001] Usabilidade	9
[NF002] Desempenho	9
[NF003] Hardware e software	10

Introdução

Este documento especifica os requisitos do sistema *Aluco*, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

1.1 Visão geral do documento

Além desta seção introdutória, as seções seguintes estão organizadas como descrito abaixo.

Seção 2 – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.

Seção 3 – Requisitos funcionais (casos de uso): especifica todos os casos de uso do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.

Seção 4 – Requisitos não-funcionais: especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.

Seção 5 – Referências: apresenta referências para outros documentos utilizados para a confecção deste documento.

1.2 Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

GM: “Game Master” em português: “Mestre do Jogo” ou “Narrador”;

JP: identifica os usuários normais;

Campanha: grupo onde vários usuários podem se reunir, para um conjunto de aventuras interligadas por uma história principal;

Homebrew: são as regras da casa.

1.2.1 Identificação dos requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[*identificador do requisito. nome da subseção*]

Por exemplo, o requisito funcional [RF001] Criar uma conta deve estar descrito em uma subseção chamada “Criar uma conta”, em um bloco identificado pelo número [RF001]. Já o requisito não-funcional [Usabilidade NF001] deve estar descrito na seção de requisitos não-funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF001]. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

1.2.2. Descrição geral do sistema

O aplicativo tem como objetivo principal gerar fichas do RPG “Old Dragon”, onde alguns atributos serão previamente cadastrados visando auxiliar o usuário a realizar essa tarefa, que é considerada um tanto quanto cansativa. O usuário comum pode gerenciar seus próprios inventários e magias dos personagens. O sistema oferece ao usuário a opção de compartilhar as suas fichas com outros membros de uma mesma campanha, além de poder visualizar as regras do RPG, algumas das regras, serão determinadas pelo GM(usuário master/administrador). Não será necessário fazer um cadastro, o cliente usufruir do sistema ao logar com sua conta do Google.

1.2.3 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, nas seções 4 e 5, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

1. **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento.
Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
2. **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
3. **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele.
Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

- Essencial:
 - Fazer o login com a conta do Google.
 - Preencher os dados não automáticos que serão informados pelo usuário;
 - Gerar uma ficha do RPG OD semi-automático a partir de alguns parâmetros;
 - Gerenciar inventário e/ou magias dos personagens;
 - Compartilhar ficha com outros membros de uma mesma campanha*;
 - Visualizar regras e tabelas do sistema;
- Importante:
 - Cadastrar homebrew* (a partir do sistema e do GM);
 - O usuário do tipo GM* poderá postar algumas informações aos demais usuários;
 - Rolagens automáticas opcionais*;
- Desejável:
 - Mostrar a geo-localização da próxima aventura*;
 - Geração de fichas totalmente automáticas*;

2. Requisitos Funcionais(Casos de Uso)

[RF001] Cadastro:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o cadastro do usuário ocorra de forma oculta no sistema, através dos dados fornecidos pela conta do Google.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** O usuário deve ter uma conta no Google.
- **saídas e pós-condições:** Um usuário é cadastrado no sistema.

[RF002] Login:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário acesse o sistema a partir de sua conta do Google.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** O usuário deve ter uma conta no Google.
- **saídas e pós-condições:** O usuário tem acesso às funcionalidades do aplicativo e é direcionado para a “Área de Gerenciamento de Campanhas”.

[RF003] Adicionar Campanha:

- **descrição:** Este caso de uso permite que as Campanhas sejam criadas por seus respectivos GM's. Dessa forma, o usuário que cria a campanha automaticamente se tornará o GM dela. Para que o cadastro seja realizado, o usuário deve informar o nome e a descrição dessa Campanha.
- **prioridade:** Desejável.
- **entradas e pré-condições:** Deve informar nome e descrição da Campanha.
- **saídas e pós-condições:** Uma Campanha é cadastrada no sistema.

[RF004] Preencher fichas semi-prontas:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário preencha com seus dados uma ficha que já têm alguns parâmetros pré-definidos pelo sistema.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** O cliente deve estar logado no sistema.
- **saídas e pós-condições:** Uma ficha está pronta para ser visualizada.

[RF005] Editar ficha pessoal:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário altere os dados de suas fichas anteriormente cadastradas.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** Deve haver uma ficha preenchida.
- **saídas e pós-condições:** Uma ficha está pronta com as devidas alterações feitas.

[RF006] Gerenciar inventário pessoal de itens:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário gerencie seu inventário. Dessa forma, ele poderá adicionar ou retirar alguns itens, como armadura e escudo.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** Nenhuma.
- **saídas e pós-condições:** O usuário faz modificações no próprio inventário.

[RF007] Gerenciar inventário pessoal de magias:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário que possua um clérigo ou um mago, gerencie suas magias. Assim, ele poderá adicionar ou retirar alguns poderes, como falar com monstros e voar.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** O usuário deve ter como personagem um clérigo ou mago para o gerenciamento ser possível.
- **saídas e pós-condições:** Serão realizadas alterações no inventário de magias.

[RF008] Adicionar regras específicas:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário “master” insira algumas regras baseadas em situações atípicas que podem acontecer, estas não são previamente determinadas pelo sistema.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** Nenhuma.
- **saídas e pós-condições:** Regras específicas são inseridas.

[RF009] Visualizar regras gerais:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário visualize informações relevantes sobre o jogo.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** Acesso restrito aos GM's.

- **saídas e pós-condições:** O usuário tem acesso a essas regras.

[RF010] Postar informações:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário “master” faça algumas postagens para os demais.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** Acesso restrito aos GM's.
- **saídas e pós-condições:** Os usuários terão acesso às postagens.

[RF011] Rolar dados automaticamente:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário receba o resultado de um teste. Este resultado será calculado a partir de dados contidos na ficha e será exibido na tela.
- **prioridade:** Desejável.
- **entradas e pré-condições:** O usuário já deve ter uma ficha pronta.
- **saídas e pós-condições:** O resultado é exibido na tela.

[RF012] Mostrar geolocalização:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário GM informe o endereço da próxima aventura aos outros participantes.
- **prioridade:** Desejável.
- **entradas e pré-condições:** O usuário já deve ter passado por requisitos anteriores, estando pronto para o jogo.
- **saídas e pós-condições:** Usuário consegue visualizar onde será a próxima aventura.

[RF013] Gerar fichas automáticas:

- **descrição:** Este caso de uso permite que fichas com dados aleatórios sejam preenchidas pelo sistema.
- **prioridade:** Desejável.
- **entradas e pré-condições:** Não há.
- **saídas e pós-condições:** O usuário tem acesso a sua ficha.

2.1 Interface:

[RF001] Área de visualização inicial:

- **descrição:** Este caso de uso irá mostrar a interface inicial com um botão para iniciar o jogo, caso não esteja logado o usuário será direcionado para outra tela concluindo o login e finalmente, será direcionado para uma área onde ele pode inserir uma Campanha ou visualizar as que já estão no sistema.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** Não há.
- **saídas e pós-condições:** Usuário logado é direcionado para a área de gerenciamento de Campanhas.

[RF002] Área de gerenciamento de Campanhas:

- **descrição:** Nessa área o usuário deve escolher de qual Campanha ele quer participar. Caso ele queira adicionar uma nova Campanha, haverá um formulário onde os campos de nome e descrição da nova Campanha devem ser preenchidos.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** O cliente deve estar logado no sistema.
- **saídas e pós-condições:** Usuário escolhe a Campanha que quer participar ou se torna o Mestre de uma Campanha que ele inseriu.

[RF003] Área de menu:

- **descrição:** Após determinar a Campanha, o usuário pode escolher entre as diversas funcionalidades que o sistema oferece. Ele pode escolher entre inserir dados em uma ficha semi-pronta ou obter uma ficha que já teve seus dados inseridos previamente. Além disso tem acesso a localização das partidas, as postagens e as regras inseridas pelo GM, por exemplo.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** Ele deve ter selecionado alguma Campanha previamente.
- **saídas e pós-condições:** Usuário consegue fazer suas configurações e receber as informações necessárias para integrar-se à aventura.

[RF004] Área para preencher fichas semi-prontas:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário preencha com seus dados uma ficha que já têm alguns parâmetros pré-definidos pelo sistema. Nesse caso, haverá um formulário onde ele terá de informar o valor de alguns campos, tais como nome, classe, raça, nível, valor dos atributos(Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma), alinhamento e renda Inicial do personagem.
- **prioridade:** Essencial.
- **entradas e pré-condições:** O cliente deve estar logado no sistema.
- **saídas e pós-condições:** Uma ficha é preenchida e está pronta.

[RF005] Gerar ficha pronta através do sistema:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário opte por gerar uma ficha completa, sem ter que inserir algum dado.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** O cliente deve estar logado no sistema e determinado alguma Campanha.
- **saídas e pós-condições:** Uma ficha é gerada pelo sistema e o usuário será direcionado para a “Área de visualização das fichas prontas”

[RF006] Área para visualizar as fichas prontas:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário visualize uma tabela contendo as informações da ficha que foi gerada, além destas estarem disponíveis também para o Mestre. Haverá também um botão para que o cliente possa editar sua própria ficha. Além disso, há um botão que direciona o usuário para seu próprio inventário, onde ele faz o gerenciamento dos itens.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** O cliente deve estar logado no sistema e a ficha deve estar pronta.
- **saídas e pós-condições:** Uma ficha pronta é visualizada.

[RF007] Área de gerenciamento de itens pessoais:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário visualize uma tabela contendo os itens de sua posse, o inventário também está disponível para o Mestre. Haverá um botão de remover ao lado de cada item, e há um botão de adicionar. Caso o usuário queira adicionar, todos os itens aparecerão e ele irá selecionar quais ele deseja inserir no inventário.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** O cliente deve estar logado no sistema e a ficha deve estar pronta.
- **saídas e pós-condições:** O usuário consegue visualizar seu inventário.

[RF008] Área de gerenciamento de magias:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário visualize uma tabela contendo as magias adquiridas pelos clérigos e magos. Haverá também botões para inserção e para remoção de magias.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** O cliente deve estar logado no sistema e a ficha deve estar pronta.
- **saídas e pós-condições:** O usuário tem um controle de suas magias por meio de uma tabela.

[RF009] Área de visualização das regras gerais:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário visualize as regras principais do jogo, através de uma tabela.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** Nenhuma.
- **saídas e pós-condições:** Regras gerais são visualizadas.

[RF010] Área de visualização de regras específicas:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário visualize regras diferenciadas elaboradas pelo Mestre, em forma de tabelas. Caso o usuário que esteja logado seja o Mestre, haverá um botão de adicionar, assim ele é direcionado a um formulário para que a inserção de uma nova regra seja feita.
- **prioridade:** Importante.

- **entradas e pré-condições:** Nenhuma
- **saídas e pós-condições:** Regras específicas do GM serão visualizadas pelos usuários.

[RF011] Área de postagens:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário visualize as postagens feitas pelo GM. Caso o usuário seja o GM, este poderá criar os textos e postá-los
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** Nenhuma
- **saídas e pós-condições:** Usuário terá acesso à informações e avisos criados pelo GM

[RF012] Área de controle das jogadas de dado:

- **descrição:** Haverá uma tabela contendo as possíveis “jogadas” a serem feitas, para saber se o personagem consegue ou não realizar essa tarefa, haverá um botão ao lado de cada teste.
- **prioridade:** Importante.
- **entradas e pré-condições:** O usuário já deve ter uma ficha pronta.
- **saídas e pós-condições:** O resultado do teste é expresso em forma de texto com uma mensagem informando se o personagem é ou não capaz de realizar determinada tarefa.

[RF013] Área de mostrar geolocalização:

- **descrição:** Este caso de uso permite que o usuário receba a localização da próxima partida enviada pelo GM.
- **prioridade:** Desejável.
- **entradas e pré-condições:** O usuário já deve ter passado por requisitos anteriores, estando pronto para iniciar o jogo.
- **saídas e pós-condições:** Usuário consegue visualizar onde será a próxima aventura.

3. Requisitos Não Funcionais

[NF001] Usabilidade:

- **descrição:** A interface será feita no Android Studio, visando facilitar o uso do sistema, possibilitando assim uma interação por bastante tempo com o usuário.
- **prioridade:** Essencial.

[NF002] Desempenho:

- **descrição:** Corresponde a um certo nível da qualidade desenvolvida pelo software, sendo então importante para despertar um interesse no usuário.
- **prioridade:** Importante.

[NF003] Hardware e Software:

- **descrição:** A linguagem utilizada será Java, seguindo as técnicas de orientação a objeto e se comunicando com um banco de dados.
- **prioridade:** Importante.