

Nome do Projeto:

GameMaxStore (Loja Virtual para um Jogo)

Objetivo do Projeto

Criar uma plataforma online voltada para jogadores de um jogo específico, permitindo a compra de pacotes e objetos do jogo, o envio de presentes para amigos e o gerenciamento financeiro por parte dos administradores. A plataforma também terá foco na segurança dos dados dos usuários.

Problemática

Os jogadores têm dificuldades em realizar compras seguras e rápidas dentro de plataformas genéricas. Falta personalização, ferramentas de doação, e relatórios gerenciais confiáveis. Este projeto propõe uma solução segura e eficiente, com perfis distintos (usuário comum e administrador) e funcionalidades específicas.

Público-Alvo

- Jogadores do jogo
- Administradores (donos da plataforma ou representantes do jogo)

Histórias de Usuário

UC001 - Registrar

Como jogador novo quero me cadastrar rapidamente com e-mail e senha para começar a usar a loja.

- Sistema deve validar e-mail único.
- Enviar e-mail de confirmação após cadastro.
- Prioridade: **Alta**

Como administrador quero cadastrar novos usuários manualmente para corrigir erros ou ajudar jogadores com dificuldades.

- Acesso restrito a administradores.
- Campos obrigatórios devem ser preenchidos (e-mail, nick, senha).
- Prioridade: **Baixa**

Como jogador quero vincular meu número de telefone ao cadastro para aumentar a segurança da conta.

- Sistema deve validar número via SMS.
- Opção de autenticação em duas etapas.
- Prioridade: **Média**

UC002 - Login

Como jogador quero fazer login com e-mail e senha para acessar minha conta rapidamente.

- Bloqueio após 3 tentativas falhas.
- Redirecionamento para a loja após login.
- Prioridade: **Alta**

Como administrador quero acessar o painel administrativo com credenciais específicas para gerenciar a loja.

- Acesso apenas com perfil de administrador.
- Registro de log de acesso.
- Prioridade: **Alta**

Como jogador quero usar o log-in rápido para evitar digitar senha toda vez.

- Compatível com Android/iOS.
- Opção ativável nas configurações de perfil.
- Prioridade: **Média**

UC003 - Gerenciar Perfil

Como jogador quero alterar minha foto de perfil para personalizar minha conta.

- Aceitar formatos JPG/PNG (até 5MB).
- Pré-visualização antes de salvar.
- Prioridade: **Baixa**

Como administrador quero verificar dados de usuários suspeitos para evitar fraudes.

- Acesso a histórico de compras e IPs.

- Opção de bloquear perfil temporariamente.
- Prioridade: **Média**

Como jogador quero atualizar meu método de pagamento cadastrado para facilitar compras futuras.

- Validação automática de cartão.
- Confirmação por e-mail.
- Prioridade: **Alta**

UC004 - Atualizar Perfil

Como jogador quero mudar meu nick para refletir minha identidade no jogo.

- Verificar disponibilidade do nick.
- Limite de 1 alteração por mês.
- Prioridade: **Média**

Como administrador quero resetar senhas de usuários para ajudar em casos de esquecimento.

- Geração de senha temporária.
- Notificação por e-mail ao usuário.
- Prioridade: **Alta**

Como jogador quero adicionar um status pessoal para que amigos saibam minha disponibilidade.

- Opções pré-definidas (Online/Ocupado/Offline).
- Atualização em tempo real
- Prioridade: **Baixa**

UC005 - Adicionar Amigo

Como jogador quero buscar amigos por nick para formar equipes no jogo.

- Busca instantânea ao digitar.

- Exibir avatar e nível do jogador.
- Prioridade: **Alta**

Como jogador quero ver solicitações de amizade pendentes para aceitar ou recusar.

- Notificação no menu principal.
- Histórico de ações (quem aceitou/recusou).
- Prioridade: **Média**

Como administrador quero remover amigos suspeitos para manter a comunidade segura.

- Ferramenta de denúncia integrada.
- Ação registrada em log administrativo.
- Prioridade: **Baixa**

UC006 - Comprar Moedas Virtuais

Como jogador quero comprar moedas com Pix para evitar taxas de cartão.

- Geração automática de QR Code.
- Creditação em até 5 minutos.
- Prioridade: **Alta**

Como administrador quero criar pacotes promocionais de moedas para impulsionar vendas.

- Definição de período e desconto.
- Destaque na loja durante a promoção.
- Prioridade: **Média**

Como jogador quero receber um bônus de moedas no primeiro cadastro para testar a loja.

- Crédito automático após confirmação de e-mail.
- Validade de 7 dias para uso.
- Prioridade: **Baixa**

UC007 - Consultar Saldo

Como jogador quero ver meu saldo de moedas na tela inicial para planejar compras.

- Exibição clara (ex: "10.000 moedas").
- Link direto para a loja.
- Prioridade: **Alta**

Como administrador quero verificar saldos de usuários suspeitos para identificar fraudes.

- Filtro por valor (ex: saldos acima de 50.000).
- Exportação para CSV.
- Prioridade: **Média**

Como jogador quero compartilhar meu saldo em redes sociais para desafiar amigos.

- Botão de compartilhamento com pré-visualização.
- Opção de ocultar valor.
- Prioridade: **Baixa**

UC008 - Estatísticas Gerais dos Jogadores

Como administrador quero filtrar jogadores por nível de gastos para identificar "whales".

- Gráfico de distribuição (ex: top 10%).
- Ordenação por valor total gasto.
- Prioridade: **Alta**

Como administrador quero exportar dados de jogadores inativos para campanhas de retorno.

- Filtro por último login (ex: >30 dias).
- Formato CSV ou XLSX.
- Prioridade: **Média**

Como administrador quero ver a taxa de conversão de novos usuários para avaliar onboarding.

- Comparativo entre cadastros x primeira compra.
- Gráfico temporal (semanal/mensal).
- Prioridade: **Baixa**

UC009 - Loja

Como jogador quero filtrar itens por preço para encontrar opções dentro do meu orçamento.

- Slider de faixa de valores.
- Contador de itens disponíveis.
- Prioridade: **Alta**

Como administrador quero esgotar itens manualmente para evitar vendas além do estoque.

- Alternar status "Disponível/Esgotado".
- Notificação em tempo real para jogadores.
- Prioridade: **Média**

- **Como jogador quero ver itens em promoção em uma seção destacada para aproveitar descontos.**
- Selo "Promoção" com porcentagem.
- Timer de término da promoção.
- Prioridade: **Baixa**

Funcionalidades Principais (Requisitos Funcionais e não Funcionais)

Código	Requisito Funcional
RF01	O sistema deve permitir que o jogador se cadastre com nick, senha, e-mail e contato além de receber um ID único aleatório.
RF02	O sistema deve permitir login de usuários comuns e administradores.

RF03	O usuário deve visualizar pacotes e objetos disponíveis para compra ou doações dentro da loja do site.
RF04	O usuário deve poder comprar pacotes com meios de pagamento cadastrados.
RF05	O usuário pode presentear amigos com pacotes adquiridos.
RF06	O administrador pode cadastrar, editar e remover pacotes e promoções.
RF07	O administrador pode acessar relatórios financeiros (ex: o que vendeu mais, o que vendeu menos).
RF08	O administrador pode banir contas de usuários e justificar o motivo.
RF09	O sistema deve permitir a recuperação de senha via e-mail.
RF10	O sistema deve exibir um histórico de compras por usuário.
RF11	O administrador deve visualizar um painel com o total arrecadado em um período definido (diário, semanal, mensal).
RF12	O sistema deve gerar relatórios de vendas por item , destacando os mais e menos vendidos.
RF13	O administrador deve visualizar tendências de compra (ex: dias com maior movimento, pacotes com maior taxa de presente).
RF14	O sistema deve permitir filtrar relatórios por tipo de Item , data e promoções ativas .
RF15	O sistema deve apresentar gráficos dinâmicos (ex: barras, pizza) com os dados financeiros.
RF16	O sistema deve permitir visualizar o total de compras feitas como presente para outros jogadores .
RF17	O administrador deve ser alertado sobre itens que estão há muito tempo sem venda , para reavaliar ou remover.

Código	Requisito Não Funcional
RNF 01	O sistema deve garantir que cada ID de jogador seja único.

RNF 02	Os dados dos usuários (senha, e-mail, dados de pagamento) devem ser armazenados de forma segura (ex: criptografia).
RNF 03	O sistema deve estar disponível 99% do tempo.
RNF 04	A interface deve ser responsiva (adaptável para celulares e computadores).
RNF 05	O sistema deve responder a ações do usuário de forma rápida.
RNF 06	Apenas administradores autenticados podem acessar a área administrativa.
RNF 07	O sistema deve seguir boas práticas de segurança, como proteção contra SQL Injection e CSRF.
RNF 08	Os relatórios financeiros devem ser atualizados em tempo real.
RNF 09	O sistema deve armazenar os dados financeiros de forma segura e conforme a LGPD.
RNF10	O módulo financeiro deve ter desempenho otimizado para evitar lentidão com grandes volumes de dados.

Segurança do Sistema

- Criptografia de dados bancários e senhas (ex: bcrypt)

Divisão de Acesso

Tipo de Usuário	Permissões
Usuário comum	Comprar pacotes, presentear amigos, visualizar promoções, consultar histórico de compras
Administrador	Cadastrar/remover itens e promoções, visualizar relatórios, gerenciar dados da loja

Gestão Financeira da Plataforma

A plataforma contará com um módulo de gerenciamento financeiro exclusivo para os administradores, que permitirá visualizar, organizar e analisar os dados de vendas. Esse módulo é essencial para acompanhar o desempenho da loja e tomar decisões estratégicas.

Funcionalidades Específicas da Gestão Financeira (Complemento dos Requisitos Funcionais e não Funcionais)

Código	Requisito Funcional
RF11	O administrador deve visualizar um painel com o total arrecadado em um período definido (diário, semanal, mensal).
RF12	O sistema deve gerar relatórios de vendas por item , destacando os mais e menos vendidos.
RF13	O administrador deve visualizar tendências de compra (ex: dias com maior movimento, pacotes com maior taxa de presente).
RF14	O sistema deve permitir filtrar relatórios por tipo de Item , data e promoções ativas .
RF15	O sistema deve apresentar gráficos dinâmicos (ex: barras, pizza) com os dados financeiros.
RF16	O sistema deve permitir visualizar o total de compras feitas como presente para outros jogadores .
RF17	O administrador deve ser alertado sobre itens que estão há muito tempo sem venda , para reavaliar ou remover.

Código	Requisito Não Funcional
RNF 08	Os relatórios financeiros devem ser atualizados em tempo real.
RNF 09	O sistema deve armazenar os dados financeiros de forma segura e conforme a LGPD.
RNF10	O módulo financeiro deve ter desempenho otimizado para evitar lentidão com grandes volumes de dados.

Indicadores e Métricas Financeiras no Painel

O painel administrativo poderá conter:

- **Receita total Por Período** (valor acumulado de todas as compras)
- **Receita de item por Categoria** (skins, itens, etc...)
- **Top 5 pacotes mais vendidos**
- **Itens com menor desempenho**
- **Número de presentes enviados**
- **Ticket médio por usuário**

Casos de uso

Identificador	UC001
Nome	Registrar
Descrição	Permite que um novo usuário se cadastre no sistema
Atores	Jogador, Administrador
Pré-condições	Usuário não possui cadastro no sistema
Pós-condições	Novo usuário registrado no sistema
Fluxo Principal	1. Usuário seleciona "Registrar" 2. Sistema exibe formulário de cadastro 3. Usuário preenche dados (nome, email, senha, tipo de conta) 4. Sistema valida dados 5. Sistema armazena informações e confirma cadastro
Fluxos Secundários	FS01: Dados inválidos - Sistema informa erros e solicita correção FS02: Email já cadastrado - Sistema notifica e solicita novo email

Identificador	UC002
Nome	Login
Descrição	Permite que usuários cadastrados acessem o sistema
Atores	Jogador, Administrador

Identificador	UC003
Nome	Gerenciar Perfil
Descrição	Permite ao usuário atualizar suas informações pessoais
Atores	Jogador, Administrador
Pré-condições	Usuário está autenticado
Pós-condições	Informações do perfil atualizadas
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário seleciona "Atualizar perfil" 2. Sistema exibe dados atuais 3. Usuário edita informações desejadas 4. Sistema valida alterações 5. Sistema salva novas informações
Fluxos Secundários	FS01: Campos obrigatórios vazios - Sistema solicita preenchimento FS02: Dados inválidos - Sistema informa erros específicos

Identificador	UC004
Nome	Atualizar perfil
Descrição	Permite ao usuário modificar informações do seu perfil
Atores	Jogador, Administrador
Pré-condições	Usuário autenticado
Pós-condições	Perfil atualizado
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário seleciona "Atualizar Perfil" 2. Sistema exibe informações passíveis de alteração (foto de perfil, nome, etc) 3. Usuário altera os dados 4. Sistema valida dados

	5. Sistema atualiza informações e confirma cadastro
Fluxos Secundários	FS01: Dados iguais - Sistema informa que os dados de alteração são os mesmos

Identificador	UC005
Nome	Adicionar Amigo
Descrição	Permite ao usuário adicionar outros jogadores como amigos
Atores	Jogador
Pré-condições	Usuário está autenticado
Pós-condições	Solicitação de amizade enviada ou novo amigo adicionado
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário seleciona "Adicionar amigo" 2. Sistema solicita identificação do amigo 3. Usuário informa nome/ID do amigo 4. Sistema localiza perfil 5. Sistema envia solicitação ou adiciona diretamente
Fluxos Secundários	FS01: Usuário não encontrado - Sistema informa e solicita nova busca FS02: Amizade já existente - Sistema notifica relação existente

Identificador	UC006
Nome	Comprar Moedas Virtuais
Descrição	Permite ao usuário adquirir moedas virtuais do sistema
Atores	Jogador, Sistema de Pagamento
Pré-condições	Usuário está autenticado e possui método de pagamento válido
Pós-condições	Saldo do usuário atualizado com novas moedas
Fluxo Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuário seleciona "Comprar moedas" 2. Sistema exibe opções de Itens/pacotes 3. Usuário seleciona pacote 4. Sistema redireciona para gateway de pagamento 5. Sistema de pagamento processa transação 6. Sistema atualiza saldo do usuário
Fluxos Secundários	FS01: Pagamento recusado - Sistema informa falha FS02: Transação incompleta - Sistema verifica status com gateway

Identificador	UC007
---------------	-------

Nome	Consultar Saldo
Descrição	Permite ao usuário verificar seu saldo de moedas virtuais
Atores	Jogador
Pré-condições	Usuário está autenticado
Pós-condições	Saldo exibido ao usuário
Fluxo Principal	1. Usuário seleciona "Saldo" 2. Sistema recupera saldo atual 3. Sistema exibe valor e histórico recente
Fluxos Secundários	FS01: Sem histórico - Sistema informa que não há transações

Identificador	UC008
Nome	Estatísticas gerais dos jogadores
Descrição	Permite visualizar o status do perfil dos jogadores cadastrados
Atores	Administrador
Pré-condições	Ser um administrador
Pós-condições	Visualização completa
Fluxo Principal	1. Usuário seleciona "Estatísticas gerais" 2. Sistema exibe as estatísticas dos usuários cadastrados no sistema (quantidade de compras, valores, nome, email, transações mais recentes)
Fluxos Secundários	FS01: Perfil não autorizado - Perfil não autorizado a ver as estatísticas FS02: Estatísticas indisponíveis - Nenhuma conta a ser mostrada

Identificador	UC009
Nome	Loja
Descrição	Exibe os cosméticos compráveis dentro do sistema
Atores	Jogador, Administrador
Pré-condições	Usuário cadastrado e com moedas suficientes
Pós-condições	Produto adquirido com sucesso
Fluxo Principal	1. Usuário seleciona "Loja" 2. Usuário seleciona o produto desejado

	3. A quantidade de moedas virtuais é descontada 4. Usuário adquire o produto desejado
Fluxos Secundários	FS01: Quantidade de moedas insuficiente - A transação é cancelada por falta de saldo FS02: Produto inválido - Produto com a quantidade de vendas já excedida

