



# **Locadora de Vídeo Games**

**Cliente: *Locadora Charles Xavier***

## **001 – Sistema de Locadora de Vídeo Games DOCUMENTO DE REQUISITOS**

**Versão 1.0**



### **SWFactory Consultoria e Sistemas Ltda**

Rua Santana, 179, sala 306/308

CEP: 37200-000 Lavras – MG

(35) 3822-8148

**<http://www.swfactory.com.br>**

## Revisões do Documento

Revisões são melhoramentos na estrutura do documento e também no seu conteúdo. O objetivo primário desta tabela é a fácil identificação da versão do documento. Toda modificação no documento deve constar nesta tabela.

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
11/05/2015	0.1	Elaboração da Documento de Requisitos	
13/05/2015	0.2	Elaboração da Matriz de Rastreabilidade	
14/05/2015	1.0	Elaboração da Estimativa de Esforço	

## Auditorias do Documento

Auditorias são inspeções conduzidas o SEPG – Software Engineer Process Group (Grupo de Engenharia de Processo de Software), e tem por objetivo garantir uma qualidade mínima dos artefatos gerados durante o processo de desenvolvimento. Essa tabela pode ser utilizada também pelo GN – Gerente da Área de Negócio com o objetivo de documentar a viabilidade do mesmo.

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
11/05/2015	0.1		
14/05/2015	1.0		

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
1.1 CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIACÕES .....	5
1.1.1 Identificação dos Requisitos.....	5
1.1.2 Prioridades dos Requisitos.....	5
<b>2. VISÃO GERAL DO PRODUTO/SERVIÇO .....</b>	<b>6</b>
2.1 ABRANGÊNCIA E SISTEMAS RELACIONADOS .....	6
2.2 DESCRIÇÃO DO CLIENTE .....	6
2.3 DESCRIÇÃO DOS USUÁRIOS.....	6
<b>3. REQUISITOS FUNCIONAIS.....</b>	<b>7</b>
3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS DE CLIENTE .....	7
3.1.1 Usuários .....	7
[RFC01] Manter Administrador .....	7
[RFC02] Manter Usuário.....	7
3.1.2 Atividades da Locadora .....	7
[RFC03] Manter Jogos .....	7
[RFC04] Manter Compra.....	8
[RFC05] Manter Venda .....	8
[RFC06] Manter Aluguel .....	8
3.1.3 Estoques .....	8
[RFC07] Manter Estoque para Locação.....	8
[RFC08] Manter Estoque de Venda .....	8
3.1.4 Relatórios .....	9
[RFC09] Gerar Relatório de Compra .....	9
[RFC10] Gerar Relatório de Locação .....	9
3.2 REQUISITOS FUNCIONAIS DE SISTEMA.....	9
3.2.1 Usuários .....	9
[RFS01] Cadastrar Administrador.....	9
[RFS02] Cadastrar Usuário.....	10
[RFS03] Listar Usuário .....	11
[RFS04] Listar Administrador .....	11
[RFS05] Alterar Administrador .....	12
[RFS06] Alterar Usuário.....	13
[RFS07] Excluir Administrador .....	13
[RFS08] Excluir Usuário .....	13
3.2.2 Jogos e Estoque da Locadora .....	13
[RFS09] Cadastrar Jogos .....	13
[RFS10] Remover Jogo .....	16
[RFS11] Alterar Jogos .....	17
[RFS12] Consultar Jogos.....	18
[RFS13] Cadastrar Jogo no Estoque de Aluguel.....	19
[RFS14] Remover Jogo no Estoque de Aluguel .....	19
[RFS15] Consultar Jogo no Estoque de Aluguel.....	19
[RFS16] Alterar Jogo no Estoque de Aluguel.....	19
[RFS17] Cadastrar Jogo no Estoque de Vendas.....	20
[RFS18] Remover Jogo no Estoque de Vendas .....	20
[RFS19] Consultar jogo no Estoque de Vendas.....	20
[RFS20] Alterar jogo no Estoque de Vendas .....	20
3.2.3 Atividades da Locadora .....	21

[RFS21] Cadastrar Compra de Jogo .....	21
[RFS22] Cadastrar Locação de Jogo.....	21
[RFS23] Cadastrar Venda de Jogo.....	22
3.2.4 Relatórios .....	22
[RFS24] Gerar Relatório de Compra.....	22
[RFS25] Gerar Relatório de Locação.....	23
<b>4. RASTREABILIDADE .....</b>	<b>24</b>
<b>5. MUDANÇAS NOS REQUISITOS.....</b>	<b>24</b>
<b>6. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>25</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Este documento especifica os requisitos do Sistema de Locadora de Vídeo Games, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a execução de seu projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação.

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto. As demais seções apresentam a especificação do Sistema de Locadora de Vídeo Games e estão organizadas como descrito abaixo:

- **Seção 2 - Descrição geral do produto/serviço:** apresenta uma visão geral do produto/serviço, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Seção 3 - Requisitos funcionais:** lista e descreve os requisitos funcionais do produto/serviço, especificando seus objetivos, funcionalidades, atores e prioridades.
- **Seção 4 - Rastreabilidade:** apresenta os relacionamentos entre os requisitos do produto/serviço.
- **Seção 5 – Mudança nos Requisitos:** Contém uma breve descrição sobre como a maneira de que alguma alteração nos requisitos deve ser feita.
- **Seção 6 - Referências:** contém uma lista de referências para outros documentos relacionados

### 1.1 Convenções, termos e abreviações

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

#### 1.1.1 Identificação dos Requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do identificador do requisito, de acordo com o esquema abaixo:

[Identificador de tipo de requisito.identificador do requisito]

O identificador de tipo de requisito pode ser:

- RFC – requisito funcional de cliente
- RFS – requisito funcional de sistema

Identificador do requisito é um número, criado seqüencialmente, que determina que aquele requisito é único para um determinado tipo de requisito.

Ex: RFC001, RFC002, RFS001, RFS002.

#### 1.1.2 Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “alta”, “média” e “baixa”.

- **Alta** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos de alta prioridade são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Média** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos de prioridade média devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Baixa** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos de baixa prioridade são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

## 2. VISÃO GERAL DO PRODUTO/SERVIÇO

O sistema de Locadora de Vídeo Games tem como objetivo auxiliar o gerenciamento da locadora Charles Xavier. Este sistema deverá permitir com que os administradores responsáveis possam adicionar novos jogos, listar quais destes poderão ser vendidos ou alugados, além de ser capaz de atualizar o estoque. Para o cliente, este sistema servirá como uma espécie de catálogo, onde ele poderá analisar quais jogos estão disponíveis para comprar, alugar e verificar a disponibilidade dos mesmos. O aplicativo não dependerá da internet para funcionar. As atualizações serão feitas através da loja do aplicativo.

### 2.1 Abrangência e sistemas relacionados

O projeto não inclui migração de dados, caso a locadora já possua um sistema Legado. Também não haverá migração para outros Sistemas Operacionais. Vale ressaltar que o aplicativo que está sendo desenvolvido apenas para auxiliar a locadora, ao fornecer uma espécie de catálogo ao cliente, evitando a necessidade de ir até o local conhecer a disponibilidade dos jogos.

### 2.2 Descrição do cliente

A locadora de vídeo games Charles Xavier é uma locadora tradicional na cidade. Há anos vêm fornecendo jogos atualizados e que estão no auge do mercado. O atendimento sempre foi de ótima qualidade, e o movimento na loja sempre foi imenso. Entretanto, a grande reclamação dos seus clientes era a de que deveriam ir até a loja para descobrir se a locadora possuía um determinado jogo. Neste contexto, a locadora tratou de buscar alternativas para tal problema, contratando a nossa empresa para o desenvolvimento do aplicativo em questão.

### 2.3 Descrição dos usuários

Os usuários do sistema, conforme explicado durante todo o presente documento, serão os clientes da Locadora Charles Xavier. Eles irão consultar o aplicativo para descobrir a disponibilidade de jogos. O outro tipo de usuário seria o Administrador que, por sua vez, é encarregado de “alimentar” o aplicativo com novos jogos comprados, vendidos, atualizar seu estoque, entre outros.

### 3. REQUISITOS FUNCIONAIS

#### 3.1 Requisitos Funcionais de Cliente

##### 3.1.1 Usuários

Nesta seção estarão especificados os Requisitos Funcionais de Cliente relativos aos usuários do presente sistema. Entre eles estão o cliente e o administrador, responsáveis por visualizar e alimentar, respectivamente, o aplicativo.

---

#### [RFC01] Manter Administrador

---

**Atores:** Administrador

O sistema permitirá a manutenção de um usuário-administrador do sistema. Este terá acesso ilimitado aos recursos do software, podendo acessar e/ou modificar os dados das funcionalidades do sistema.

**Prioridade:**      ☒ Alta                      ☐ Média                      ☐ Baixa

---

#### [RFC02] Manter Usuário

---

**Atores:** Administrador e Usuário

O sistema permitirá a manutenção de um usuário “comum” do sistema. Este terá acesso limitado aos recursos do software, podendo apenas visualizar quais são os jogos que a locadora possui para vendas e/ou locações

**Prioridade:**      ☒ Alta                      ☐ Média                      ☐ Baixa

##### 3.1.2 Atividades da Locadora

Nesta seção estarão especificados os Requisitos Funcionais de Cliente relativos às atividades da locadora. Entre eles estão o cadastro de novos jogos no sistema, além da compra, venda e locação destes jogos.

---

#### [RFC03] Manter Jogos

---

**Atores:** Administrador e Usuário

O sistema permitirá com que o ator Administrador realize a manutenção dos jogos do sistema da locadora. Entretanto, o ator Usuário poderá apenas visualizar quais são os jogos disponíveis para venda e locação no estoque da locadora.

**Prioridade:**      ☒ Alta                      ☐ Média                      ☐ Baixa

---

**[RFC04] Manter Compra**

---

**Atores:** Administrador

O sistema permitirá com que o ator Administrador realize os registros relacionados à compra de determinado(s) jogo(s) e, a partir daí, modificar seu estoque (de acordo com o [RFC07] ou [RFC08]).

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFC05] Manter Venda**

---

**Atores:** Administrador

O sistema permitirá com que o ator Administrador realize os registros relacionados à venda de determinado(s) jogo(s) e, a partir daí, modificar seu estoque (de acordo com o [RFC08]).

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFC06] Manter Aluguel**

---

**Atores:** Administrador

O sistema permitirá com que o ator Administrador realize os registros relacionados à locação de determinado(s) jogo(s) e, a partir daí, modificar sua disponibilidade no estoque de jogos para locação (de acordo com o [RFC07]).

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

### 3.1.3 Estoques

Nesta seção estarão especificados os Requisitos Funcionais de Cliente relativos aos estoques de jogos da locadora. Entre eles estão o estoque de locação e de venda.

---

**[RFC07] Manter Estoque para Locação**

---

**Atores:** Administrador e Usuário

O sistema permitirá com que o ator Administrador realize a manutenção dos jogos que a locadora aluga, podendo adicionar ou remover os jogos para locação. O ator Usuário poderá somente visualizar este estoque, a fim de orienta-lo como um catálogo.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFC08] Manter Estoque de Venda**

---

**Atores:** Administrador e Usuário



O sistema permitirá com que o ator Administrador realize a manutenção dos jogos que a locadora vende, podendo adicionar ou remover os jogos à venda. O ator Usuário poderá somente visualizar este estoque, a fim de orienta-lo como um catálogo.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

### 3.1.4 Relatórios

Nesta seção estarão especificados os Requisitos Funcionais de Cliente relativos aos relatórios da locadora. Entre eles estão o relatório de compra e de locação.

---

#### [RFC09] Gerar Relatório de Compra

---

**Atores:** Administrador

O sistema permitirá que o ator Administrador gere um relatório a respeito dos jogos que foram comprados pela Locadora. Este relatório será mensal, contendo todos os jogos comprados durante o período em questão, informando seu preço, quantidade e, por fim, valor total gasto.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

#### [RFC10] Gerar Relatório de Locação

---

**Atores:** Administrador

O sistema permitirá que o ator Administrador gere um relatório a respeito dos jogos que foram locados pela Locadora. Este relatório será mensal, contendo todos os jogos alugados durante o período em questão, informando seu preço, quantidade de vezes que fora alocado e, por fim, o valor total arrecadado.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

## 3.2 Requisitos Funcionais de Sistema

### 3.2.1 Usuários

---

#### [RFS01] Cadastrar Administrador

---

**Atores:** Administrador

O requisito começa, quando um dos atores, deseja cadastrar algum funcionário novo no sistema. Os funcionários cadastrados como administradores terão acesso de acordo com (RFC01). Para cadastrar os usuários serão necessários que o ator insira os dados de acordo com a tabela 1.

**Tabela 1** - Cadastro de Funcionários

Nome do campo	Descrição do campo
* Nome	Nome do Funcionário
* Sexo	Sexo do cliente campo de escolha fechado com as opções: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masculino</li> <li>• Feminino</li> </ul>
* Data de Nascimento	Data de nascimento do usuário com o seguinte formato: <ul style="list-style-type: none"> <li>• &lt;dd/mm/aaaa&gt;</li> </ul>
* Idade	Idade do cliente será atualizado automaticamente pelo sistema
* RG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número do documento de identidade do funcionário</li> </ul>
* CPF	Número do Cadastro de Pessoas Físicas do funcionário
*Carteira de Trabalho	Número da carteira de trabalho do funcionário
*Endereço	Endereço do funcionário com a seguinte configuração: <Rua> <Número> <Bairro> <CEP> <Cidade> <Estado>
*Estado Civil	A situação civil do funcionário, campo de lista fechada com as seguintes opções: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solteiro</li> <li>• Casado</li> <li>• Divorciado</li> <li>• Viúvo</li> </ul>
Telefone	Número do telefone fixo do cliente.
* Celular	Número do telefone móvel do cliente.
* Data de admissão	Data de contratação do usuário com o seguinte formato: <dd/mm/aaaa>

(\*) campos de preenchimento obrigatório.

**Prioridade:**      ☒ Alta                      ☐ Média                      ☐ Baixa

## [RFS02] Cadastrar Usuário

**Atores:** Administrador e Usuário

O requisito começa, quando um dos atores, deseja cadastrar algum cliente novo no sistema, que possuirão acesso ao sistema conforme descrito no (RFC02). Para cadastrar os usuários serão necessários que o ator insira os dados de acordo com a tabela 2.

**Tabela 2 – Cadastro de Clientes**

Nome do campo	Descrição do campo
* Nome	Nome do cliente
* Data de Nascimento	Data de nascimento do usuário com o seguinte formato: <ul style="list-style-type: none"> <li>• &lt;dd/mm/aaaa&gt;</li> </ul>
* Idade	Idade do cliente será atualizado automaticamente pelo sistema
* Sexo	Sexo do cliente campo de escolha fechado com as opções: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masculino</li> <li>• Feminino</li> </ul>

Telefone	Número do telefone fixo do cliente.
* Celular	Número do telefone móvel do cliente.

(\*) campos de preenchimento obrigatório.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

### [RFS03] Listar Usuário

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o ator deseja fazer uma busca nos usuários cadastrados no sistema de acordo com (RFS02). Para fazer uma busca à algum usuário o ator precisa pesquisar pelos filtros descritos na tabela 3.

**Tabela 3** - Filtros para a consulta do usuário cliente

Nome do campo	Descrição do campo
Nome	Nome do Usuário

### Resultados:

#### <&Nome>

Lista em ordem crescente com nomes de A à Z

Se a pesquisa não houver resultados ou não for encontrado será exibida a seguinte mensagem na tela:

#### <Usuário não encontrado>

Em seguida o ator será levado a um menu com as opções:

1. Cadastrar novo usuário

2. Voltar

(&) indica um link para a visualização de algum usuário específico. Todos os campos da tabela 1 poderá ser visualizado

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

### [RFS04] Listar Administrador

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o ator deseja fazer uma busca nos administradores cadastrados no sistema de acordo com (RFS01). Para fazer uma busca à algum administrador o ator precisa pesquisar pelos filtros descritos na tabela 4.

**Tabela 4** - Filtros para a consulta do usuário cliente

Nome do campo	Descrição do campo
Nome	Nome do Administrador

### Resultados:

#### <&Nome>

Lista em ordem crescente com nomes de A à Z

Se a pesquisa não houver resultados ou não for encontrado será exibida a seguinte mensagem na tela:

#### <Administrador não encontrado>

Em seguida o ator será levado a um menu com as opções:

1. Cadastrar novo administrador
2. Voltar

(&) indica um link para a visualização de algum usuário específico. Todos os campos da tabela 2 poderá ser visualizado

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

### [RFS05] Alterar Administrador

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o ator deseja fazer alguma alteração em algum dos dados dos administradores de acordo com a tabela 1, já cadastrados no sistema de acordo com o (RFS01). Para fazer a mudança primeiro é necessário fazer a busca ao administrador de acordo com (RFS04). Há alguns atributos que não poderão ser editados, e estão listados na tabela 5.

**Tabela 5** - Dados que NÃO poderão ser alterados

Nome do campo	Descrição do campo
Nome	Nome do Usuário
CPF	Número do Cadastro de Pessoa Física do Usuário
Carteira de Trabalho	Número da carteira de trabalho do Usuário

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS06] Alterar Usuário**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o ator deseja fazer alguma alteração em algum dos dados dos usuários de acordo com a tabela 2, já cadastrados no sistema de acordo com o (RFS02). Para fazer a mudança primeiro é necessário fazer a busca ao usuário de acordo com (RFS03). Todos os atributos da tabela 2 poderão ser editados.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS07] Excluir Administrador**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o ator deseja realizar uma exclusão em algum administrador cadastrado no sistema de acordo com (RFS01). Para fazer a remoção primeiro é necessário fazer a busca ao administrador de acordo com (RFS04). Em seguida, o sistema irá pedir a confirmação da exclusão. Se o ator aceitar, o administrador será excluído.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS08] Excluir Usuário**

---

**Atores:** Administrador e Usuário

Este requisito começa quando o ator deseja realizar uma exclusão em algum usuário cadastrado no sistema de acordo com (RFS02). Para fazer a remoção primeiro é necessário fazer a busca ao usuário de acordo com (RFS03). Em seguida, o sistema irá pedir a confirmação da exclusão. Se o ator aceitar, o administrador será excluído.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

### 3.2.2 Jogos e Estoque da Locadora

---

**[RFS09] Cadastrar Jogos**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o usuário autor deseja cadastrar um novo jogo no sistema este deverá selecionar um dos campos da tabela 6 que o vai redirecionar para a tabela adequada para o tipo de cadastro que deseja fazer, podendo assim preencher as demais tabelas, 7 ou 8, necessárias.

**Prioridade:**☒ Alta☐ Média☐ Baixa**Tabela 6** – Campos para escolha da finalidade do jogo a ser cadastrado.

Nome do campo	Descrição do campo
*Cadastrar produto.	Campo escolha fechada: <ul style="list-style-type: none"><li>• Venda;</li><li>• Locação;</li></ul>

(\*) campos de preenchimento obrigatório

**Tabela 7** – Campos para preenchimento do cadastro de jogos a serem vendidos:

Nome do campo	Descrição do campo
*Nome	Nome do jogo a ser cadastrado.
*Código de barras	O código de barras que vem no produto.
*Fabricante	O fabricante do produto.
*Console	Para qual console o jogo foi fabricado.
*Preço de compra	O preço de custo do jogo.
*Preço de venda	O preço que o jogo vai ser vendido na loja.
*Quantidade	Quantidade do produto que está sendo cadastrado Campo de escolha fechada: <xxx>
*Data	A data em que o jogo foi comprado. <dd-mm-aaaa>
*Estilo do jogo	O estilo do jogo a ser cadastrado: Campo de escolha fechada, podendo escolher mais de uma opção para o mesmo jogo: <ul style="list-style-type: none"><li>• Fantasia;</li><li>• RPG;</li><li>• Aventura;</li><li>• Tiro;</li><li>• Corrida;</li><li>• MMO;</li><li>• Educativo;</li><li>• Esportes;</li><li>• Ação;</li><li>• Puzzle;</li></ul>
*Imagem	Imagem do jogo a ser cadastrado.

* <b>Classificação Etária</b>	<p>Campo de escolha fechado com as seguintes Opções:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Livre</li> <li>• Não recomendado para menores de dez anos</li> <li>• Não recomendado para menores de doze anos</li> <li>• Não recomendado para menores de catorze anos</li> <li>• Não recomendado para menores de dezesseis anos</li> <li>• Não recomendado para menores de dezoito anos</li> </ul>
-------------------------------	---

(\*) campos de preenchimento obrigatório

**Tabela 8** – Campos para preenchimento para o cadastro de jogos a serem locados.

Nome do campo	Descrição do campo
* <b>Nome</b>	Nome do jogo a ser cadastrado.
* <b>Código de barras</b>	O código de barras que vem no produto.
* <b>Fabricante</b>	O fabricante do produto.
* <b>Console</b>	Para qual console o jogo foi fabricado.
* <b>Preço de compra</b>	O preço de custo do jogo.
* <b>Preço de locação.</b>	O custo da locação do jogo por dia.
* <b>Quantidade</b>	Quantidade do produto que está sendo cadastrado Campo de escolha fechada: <xxx>
* <b>Data</b>	A data em que o jogo foi comprado. Campo de escolha fechada: <dd-mm-aaaa>
* <b>Estilo do jogo</b>	<p>O estilo do jogo a ser cadastrado:</p> <p>Campo de escolha fechada, podendo escolher mais de uma opção para o mesmo jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fantasia;</li> <li>• RPG;</li> <li>• Aventura;</li> <li>• Tiro;</li> <li>• Corrida;</li> <li>• MMO;</li> <li>• Educativo;</li> <li>• Esportes;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ação;</li> <li>• Puzzle;</li> </ul>
*Imagem	Imagem do jogo a ser cadastrado.
* Classificação Etária	Campo de escolha fechado com as seguintes Opções: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Livre</li> <li>• Não recomendado para menores de dez anos</li> <li>• Não recomendado para menores de doze anos</li> <li>• Não recomendado para menores de catorze anos</li> <li>• Não recomendado para menores de dezesseis anos</li> <li>• Não recomendado para menores de dezoito anos</li> </ul>

(\*) campos de preenchimento obrigatório

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

### [RFS10] Remover Jogo

---

**Atores:** Administrador

Esse requisito começa quando o usuário ator deseja excluir um jogo previamente cadastrado no sistema, para isso ele deverá procurar pelo jogo através da [RFS12], O sistema deverá verificar se ainda há unidades do jogo disponíveis em estoque e/ou unidades locadas (fora da loja).

- No caso de exclusão de jogos ainda em estoque para venda:

Se ainda tiver alguma unidade do jogo em estoque o sistema exibirá a seguinte **“Jogo não pode ser excluído, pois ainda constam unidades disponíveis em estoque <<Quantidade>>”**

***Deseja dar baixa nos jogos em estoque?***

**<< SIM >>**

**<<NÃO>>”**

Se o usuário ator escolher “SIM”, ele será redirecionado para o [RFS18] para que efetue a exclusão do jogo no sistema.

- No caso de exclusão de jogos ainda em estoque para locação:



Se ainda tiver alguma unidade do jogo em estoque o sistema exibirá a seguinte mensagem:

***“Jogo não pode ser excluído, pois ainda constam unidades disponíveis em estoque <<Quantidade>>”***

***Deseja dar baixa nos jogos em estoque?***

***<< SIM >>***

***<<NÃO>>”***

Se o usuário ator escolher “SIM”, ele será redirecionado para o [RFS14] para que efetue a exclusão do jogo no sistema.

- No caso de exclusão de jogos ainda em mãos do locador:

Se ainda tiver alguma unidade do jogo locada por um dos clientes, o sistema exibirá a seguinte mensagem:

***“Jogo não pode ser excluído, pois ainda não retornou a loja, jogo locado por: <<Nome do Jogo>>***

***<<Nome do locador>>***

***<<Data de Locação>> <<Data de Devolução>>”***

***Deseja dar baixa no jogo?***

***<< SIM >>***

***<<NÃO>>”***

Se o usuário ator escolher “SIM”, ele será redirecionado para o [RFS14] para que efetue a exclusão do jogo no sistema.

**Prioridade:**

☒ Alta

☐ Média

☐ Baixa

---

### [RFS11] Alterar Jogos

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o Ator deseja alterar os dados de um jogo no sistema. Primeiramente devem ser listados todos os jogos do sistema (através do requisito [RFS12]),

e ao escolher um dos listados, será obtida a visualização de seus dados. A partir disso, este mesmo jogo visualizado poderá ter seus dados alterados. Vale ressaltar que, embora os campos da Tabela 9 NÃO possam ser modificados, os demais campos presentes nas Tabelas 7 e 8 poderão ser alterados.

Caso o jogo selecionado for alterado, os nomes no estoque não irão sofrer alterações. Isto, por que, cada um vem de um lote diferente, por tanto, cada jogo no estoque será único (possuirá seu próprio código de barras, entre outros).

**Tabela 9** – Campos que NÃO podem ser alterados

Nome do campo	Descrição do campo
Código de barras	O código de barras do jogo.
Preço de compra	O preço de custo do jogo.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

### [RFS12] Consultar Jogos

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando um dos atores deseja visualizar um jogo cadastrado no sistema, tendo assim que preencher um dos filtros da tabela 10.

**Tabela 10** – Filtros para Consulta de jogos.

Nome do campo	Descrição do campo
Nome.	Nome do produto
Código	Código de barras que o produto foi cadastrado.
Fabricante	O fabricante do produto
Jogos para:	Campo de escolha fechada: <ul style="list-style-type: none"><li>• Locação;</li><li>• Venda;</li></ul>

Obs1.: Não preenchendo nenhum campo, o sistema interpretará como TODOS os jogos.

Os atributos resultantes da consulta serão:

<<&Nome>>                      <<Código de barras>>

Ordenado por ordem alfabética do nome.

Esse “&” indica um link para a visualização do usuário. Todos os campos das tabelas 2 e 3 poderão ser visualizados, conforme restrições de login verificadas automaticamente pelo sistema.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS13] Cadastrar Jogo no Estoque de Aluguel**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o usuário ator deseja cadastrar um novo jogo no estoque para locação, o sistema o redirecionará para a tabela 8 conforme especificado no **[RFS09]**, assim o usuário ator poderá preencher a tabela e cadastrar um novo jogo no estoque.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS14] Remover Jogo no Estoque de Aluguel**

---

**Atores:** Administrador

Esse requisito começa quando o usuário ator deseja excluir um jogo previamente cadastrado no estoque de locação, para isso ele deverá procurar pelo jogo através da **[RFS12]**, que redirecionará o funcionário para o **[RFS10]** para que este efetue a exclusão caso não aja conflitos.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS15] Consultar Jogo no Estoque de Aluguel**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando um dos atores deseja visualizar um jogo cadastrado no Estoque para Locação, tendo assim que preencher os campos da tabela 10 conforme **[RFS12]** que o redirecionará para uma das tabelas de visualização.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS16] Alterar Jogo no Estoque de Aluguel**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o Ator deseja alterar os dados de um jogo no Estoque de aluguel. Primeiramente devem ser listados todos os jogos do sistema (através do requisito **[RFS12]**), e ao escolher um dos listados, será obtida a visualização de seus dados (através do requisito **[RFS10]**). A partir disso, este mesmo jogo visualizado poderá ter seus dados alterados. Vale ressaltar que, embora os campos da Tabela 9, presente no **[RFS11]**, NÃO possam ser modificados, os demais campos presentes nas Tabelas 7 e 8 poderão ser alterados.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS17] Cadastrar Jogo no Estoque de Vendas**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o usuário ator deseja cadastrar um novo jogo no estoque para locação, o sistema o redirecionará para a tabela 7 conforme especificado no **[RFS09]**, assim o usuário ator poderá preencher a tabela e cadastrar um novo jogo no estoque.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS18] Remover Jogo no Estoque de Vendas**

---

**Atores:** Administrador

Esse requisito começa quando o usuário ator deseja excluir um jogo previamente cadastrado no estoque de locação, para isso ele deverá procurar pelo jogo através da **[RFS12]**, que redirecionará o funcionário para o **[RFS10]** para que este efetue a exclusão caso não aja conflitos.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS19] Consultar jogo no Estoque de Vendas**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando um dos atores deseja visualizar um jogo cadastrado no Estoque para Vendas, tendo assim que preencher os campos da tabela 10 conforme **[RFS12]** que o redirecionará para uma das tabelas de visualização.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS20] Alterar jogo no Estoque de Vendas**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o Ator deseja alterar os dados de um jogo no Estoque de Vendas. Primeiramente devem ser listados todos os jogos do sistema (através do requisito **[RFS12]**), e ao escolher um dos listados, será obtida a visualização de seus dados (através do requisito **[RFS10]**). A partir disso, este mesmo jogo visualizado poderá ter seus dados alterados. Vale ressaltar que, embora os campos da Tabela 9, presente no **[RFS11]**, NÃO possam ser modificados, os demais campos presentes nas Tabelas 7 e 8 poderão ser alterados.

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

### 3.2.3 Atividades da Locadora

---

#### [RFS21] Cadastrar Compra de Jogo

---

**Atores:** Administrador

Este requisito entra em funcionamento quando o ator deseja comprar um novo jogo, e assim inclui-lo no sistema da locadora. Para realizar tal inclusão ele deverá preencher os dados especificados na tabela 11:

**Tabela 11** – Campos para Inclusão de um novo jogo sistema

Nome do campo	Descrição do campo
* Jogo	Campo escolha fechada proveniente do [RFS09]
* Preço	Preço do jogo em R\$

(\*) campos de preenchimento obrigatório

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

#### [RFS22] Cadastrar Locação de Jogo

---

**Atores:** Administrador

Este requisito entra em atividade quando o usuário ator deseja incluir um novo empréstimo de jogo no sistema da locadora. Para realizar tal atividade, ele deverá preencher os dados presentes na tabela 12:

**Tabela 12** – Campos para cadastro de empréstimo

Nome do campo	Descrição do campo
* Nome do Cliente	Nome do Cliente em questão
* Data de Empréstimo	Data da Locação do Jogo
* Data de Devolução	Data de devolução do jogo

(\*) campos de preenchimento obrigatório

**Obs1:** Os campos de “Data de empréstimo” e “Data de devolução” devem ser preenchidos com o seguinte formato:

- DD/MM/AAAA
- Onde D = Dia, M = Mês e A = Ano

**Prioridade:** ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

---

**[RFS23] Cadastrar Venda de Jogo**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito entra em atividade quando o usuário ator deseja incluir uma nova venda no sistema. Para isso ele deverá preencher os dados presentes na tabela 13:

**Tabela 13** – Campos para o Cadastro da venda de produtos

Nome do campo	Descrição do campo
* Título	Campo escolha fechada proveniente do [RFS09]
Nome do Cliente	Nome do cliente que adquiriu o produto
Data da Venda	Data da venda do Produto
* Preço de Venda	Preço do jogo em R\$

(\*) campos de preenchimento obrigatório

**Prioridade:**      ☒ Alta                      ☐ Média                      ☐ Baixa

### 3.2.4 Relatórios

---

**[RFS24] Gerar Relatório de Compra**

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o Usuário Ator deseja visualizar um Relatório a respeito dos jogos que foram comprados pela Locadora em um certo período de tempo. Para isto, o ator deverá preencher um dos filtros da tabela 14. Se nenhum jogo for selecionado, o sistema irá interpretar como TODOS os jogos no mês em questão.

**Tabela 14** – Filtros para seleção de um jogo para Relatório de Compras

Nome do campo	Descrição do campo
Nome	Nome do produto
Código	Código de barras que o produto foi cadastrado.

Com isto, o sistema irá gerar, automaticamente, as seguintes informações:

<< Mês >>

<< Código >> << Nome do Jogo 1>>

<< Dia da Compra >>

<< Quantidade >> << Preço por Unidade >> << Subtotal 1 >>

<< Código >> << Nome do Jogo 2 >>

<< Dia da Compra >>

<< Quantidade >> << Preço por Unidade >> << Subtotal 2 >>

.

.

.

<< Código >><< Nome do Jogo n >>

<< Dia da Compra >>

<< Quantidade >> << Preço por Unidade >> << Subtotal n >>

<< ----- >>

<< Valor Gasto Total >>

**Prioridade:**

☐ Alta

☐ Média

☒ Baixa

---

### [RFS25] Gerar Relatório de Locação

---

**Atores:** Administrador

Este requisito começa quando o Usuário Ator deseja visualizar um Relatório a respeito dos jogos que foram alugados pela Locadora em um certo período de tempo. Para isto, o ator deverá preencher um dos filtros da tabela 15. Se nenhum jogo for selecionado, o sistema irá interpretar como TODOS os jogos no mês em questão.

**Tabela 15** – Filtros para seleção de um jogo para Relatório de Compras

Nome do campo	Descrição do campo
Nome	Nome do produto
Código	Código de barras que o produto foi cadastrado.

Com isto, o sistema irá gerar, automaticamente, as seguintes informações:

<< Mês >>

<< Código >> << Nome do Jogo 1 >>

<< Dia da Locação >> << Nome do Cliente que Alugou >>

<< Valor 1 >>

<< Código >> << Nome do Jogo 1 >>

<< Dia da Locação >> << Nome do Cliente que Alugou >>

<< Valor 2 >>

.

.

.

<< Código >> << Nome do Jogo n >>

<< Dia da Locação >> << Nome do Cliente que Alugou >>

<< Valor n >>

<< ----- >>

<< Valor Arrecadado Total >>

**Prioridade:**

☐ Alta

☐ Média

☒ Baixa

#### 4. RASTREABILIDADE

A matriz de Rastreabilidade relativa a este Documento de Requisitos segue em anexo;

#### 5. MUDANÇAS NOS REQUISITOS

- Toda solicitação de mudança proveniente do Contratante deverá ser documentada por este e enviada ao gerente do projeto da empresa fornecedora.
- Um documento contendo a descrição da solicitação de mudança deve ser assinado por membros da empresa fornecedora e Cliente, formalizando assim a solicitação.
- O tempo necessário para avaliar a viabilidade técnica de uma alteração no escopo delineado nesta proposta será cobrado ao Contratante.
- A empresa fornecedora avaliará o impacto da mudança no cronograma e no custo do serviço e submeterá ao Contratante para aprovação.
- A empresa fornecedora iniciará a execução da mudança no caso de não haver impacto associado à mesma.

Durante a execução do projeto e desenvolvimento da parte de software, tornaram-se necessárias algumas mudanças. Segue abaixo a descrição destas:

1. Não há necessidade de registrar mais informações do que “Nome”, “Telefone” e “Senha” ao realizar o cadastro de qualquer tipo de usuário uma vez que, neste sistema, não há a necessidade de outros tipos de dados;
2. De forma semelhante, não há mais necessidade de cadastrar informações de Imagens, código de Barras, Console e Data de Lançamento, uma vez que o sistema demonstrará apenas um contexto geral do jogo e sua disponibilidade;
3. O cadastro de Jogos passou a utilizar uma única interface para jogo de Venda e jogo de Locação. Um campo foi adicionado para identificar este tipo;
4. A remoção de jogo não realiza a verificação de presença de itens no estoque. Isto por que se algum jogo for deletado, o estoque dele é, automaticamente, zerado;
5. O relatório do sistema foi simplificado. Isto foi feito por que o sistema, como um todo, não é o sistema principal da locadora. Assim sendo, o relatório trás apenas o tipo de



operação realizada, o nome do jogo em questão, a quantidade e o subtotal arrecadado/gasto em cada uma destas operações;

6. Cadastrar e Remover jogos no estoque são atualizados durante a compra ou venda dos jogos em questão. Já não é mais possível alterá-lo, pois utiliza como base os jogos previamente cadastrados. Ou seja, as informações sobre o jogo no estoque se baseiam nas informações dos jogos cadastrados. Para alterar o estoque, é necessário alterar o cadastro do jogo;
7. Ao registrar a locação de um jogo já não é mais necessária a data de empréstimo e a devolução. Isto por que o empréstimo poderá ser estendido conforme as normas da locadora. Quando o jogo for devolvido, o sistema irá atualizar o banco de dados. A venda de um jogo não informa mais o nome do cliente que exerceu a compra, uma vez que esta informação não deve ser divulgada neste sistema;
8. Os relatórios passaram a ser ordenados por tipo e nome. O valor a arrecadado e gastos totais não são mais demonstrados, uma vez que o relatório não está limitado a uma certa data. Portanto a soma do que é ganho e do que é gasto depende do período de tempo de análise e dos tipos de operações analisados.

## 6. REFERÊNCIAS

O presente Documento de Requisitos possui os seguintes anexos:

- Matriz de Rastreabilidade
- Cronograma do Projeto
- Estimativa de Esforço, Tamanho e Custo

---

**Representante do contratado**

---

**Representante da contratante**

---

**Testemunha 1**

---

**Testemunha 2**