

Requisitos do Sistema

Histórico de Alterações

Data	versão	Descrição	Autores
24/07/2024	0.0	Criação do documento de requisitos, identificação dos requisitos, descrição dos requisitos funcionais	Davi Correia, Douglas Pereira, Gabriel Cesar, Manassés Emanuel
24/07/2024	0.0	Descrição dos requisitos funcionais e não funcionais.	Davi Correia, Douglas Pereira, Gabriel Cesar, Manassés Emanuel
25/07/2024	0.1	Especificações dos requisitos funcionais e não funcionais.	Davi Correia, Gabriel Cesar, Manassés Emanuel

Conteúdo

1. Introdução

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

1.1 Visão Geral

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 brevemente os casos de uso do sistema.

- **Seção 4 - Requisitos não funcionais:** Cita e explica os requisitos não funcionais do sistema.

- **Seção 5 - Arquitetura do sistema:** Apresenta uma visão geral de alto nível da arquitetura prevista no sistema, mostrando a distribuição das funções nos módulos do sistema.

- **Seção 6 - Especificação de requisitos do sistema:** Descreve requisitos funcionais e não funcionais mais detalhadamente. No caso de requisitos funcionais, descreve os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado

- **Seção 7 - Modelos do sistema:** estabelece modelos, mostrando os relacionamentos entre os componentes e o sistema e seu ambiente.

- **Seção 8 - Evolução do sistema:**apresenta mudanças e melhorias de sistema previstas.

- **Seção 9 - Glossário:** Apresenta definições de termos técnicos e relevantes.

2. Descrição Geral do Sistema:

O sistema irá oferecer um espaço onde o usuário poderá se cadastrar de algumas formas como por exemplo Juiz, Loja e atletas e depois disso você pode encontrar locais para praticar esportes em locais perto ou longe de seu bairro.

3. Requisitos Funcionais:

REQ 001 - Cadastrar Usuários: Requisito responsável por fazer que o usuário faça o cadastro relacionando se é atleta, juiz e/ou loja.

REQ 002 - Login dos Usuários: Parte responsável por lembrar os dados do usuário no login do aplicativo.

REQ 003 - Mapa: Um mapa (API Google Maps) para que possa ser encontrado o local das práticas esportivas, as rotas mais próximas e com menos trânsito.

REQ 004 - Credibilidade do Usuário: Avaliação dos próprios atletas para outros atletas, lojas, juizes e/ou locais para que seja feito um sistema que demonstre a segurança e a satisfação dos clientes.

REQ 005 - Anúncios: Anúncios dos nossos parceiros para arrecadação de recursos.

REQ 006 - Eventos: Locais onde o atleta vai poder criar eventos para encontrar outros atletas e especificar qual será a prática esportiva, onde será, quantas pessoas faltam para completar, definir rota (ciclismo) e o horário.

REQ 007 - Informações sobre o Local: Será mostrado algumas informações sobre qual esporte poderá ser praticado nos locais escolhidos pelos atletas .

REQ 008 - Sistema de Contratação de Serviços de Arbitragem: Sistema para que atletas consigam contratar juizes para seu evento esportivo. O atleta poderá escolher um árbitro específico ou de forma aleatória, o valor é definido pelo juiz.

REQ 009 - Filtro de Usuários: O aplicativo terá funções diferentes dependendo do tipo de usuário (atleta, árbitro, dono de loja).

4. Requisitos Não Funcionais:

REQ 010 - Segurança: Segurança do banco de dados para que não seja corrompido nenhum tipo de dado dos usuários.

REQ 011 - Usabilidade:

5. Arquitetura do Sistema:

6. Especificação do Sistema de Requisitos do Sistema:

REQ 001	Cadastrar Usuários
Referência	Cadastrar atletas, juízes, donos de society e lojas de artigos esportivos.
Sumário	O caso de uso é responsável pelo cadastro dos usuários que desejam entrar no nosso aplicativo.
Atores	Todos os usuários.
Descrição	O usuário clica na opção “Cadastrar”, e preenche os dados solicitados para o cadastro e escolhe a opção se o usuário é atleta, juiz e/ou dono de loja/society.
Alternativas	<ol style="list-style-type: none">1. O passo 1 pode ser ignorado caso o usuário já possua cadastro no aplicativo. E ao invés de clicar no botão “Cadastrar”, deve ser clicado o botão “Já tenho uma conta”.2. No passo 1, caso o usuário escolha a opção “Atleta”, será solicitado qual a(s) preferência(s) do(s) esporte(s).3. No passo 1, caso o usuário escolha a opção “Juiz”, será solicitado um comprovante que o usuário pode arbitrar o(s) esporte(s) escolhido(s).4. No passo 1, caso o usuário escolha a opção “Dono de Loja” ou “Dono de Society”, será solicitado endereço, CNPJ e o pagamento da taxa para entrar no aplicativo.
Exceções	Caso o usuário não preencha todos os campos obrigatórios.

REQ 002	Login dos Usuários
Referência	Logar atletas, juízes, donos de society e lojas de artigos esportivos.
Sumário	O caso de uso é responsável pelo login dos usuários que desejam entrar no nosso aplicativo.
Atores	Todos os usuários.
Descrição	O usuário clica na opção “Login”, e preenche os dados solicitados que foram utilizados no cadastro.
Exceções	Caso o usuário não preencha todos os campos obrigatórios ou preencha com dados diferente do que foi inserido no momento do cadastro.

REQ 003	Mapa
Referência	API do Google Maps onde vai mostrar o mapa da região no qual o atleta se encontra, os locais nos quais pode se criar eventos, lojas e campos dos nossos parceiros.
Sumário	O caso de uso é responsável por mostrar a localização dos eventos criados pelos atletas, lojas e campos parceiros.
Atores	Todos os usuários.
Descrição	O usuário observa o mapa e vê os eventos esportivos, lojas, locais e campos próximos ou não da sua localização atual.
Alternativas	No passo 1, o atleta pode buscar um evento específico no mapa.
Exceções	Caso o usuário não tenha permitido o acesso da localização atual.

REQ 004	Credibilidade do Usuário
Referência	Sistema de avaliação feito pelos atletas para julgar outros atletas, juízes, locais e lojas.

REQ 004	Credibilidade do Usuário
Sumário	O caso de uso é responsável por medir a credibilidade dos usuários, lojas e locais dentro do aplicativo.
Atores	Atletas.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. O atleta acessa o mapa e procura pelo local e/ou loja que deseja avaliar. E clica em cima do local escolhido. 2. Durante a avaliação o atleta pode escolher uma das opções: “Péssimo”, “Ruim”, “Bom” e “Ótimo”. 3. Caso o atleta deseje avaliar outro atleta ou juiz, deve clicar no ícone que se encontra no canto superior esquerdo e clicar na opção “Meus Jogos”. O atleta escolhe qual evento anterior específico para classificar o(s) atleta(s) e/ou juiz(es) presente(s).
Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 2, caso o atleta escolha um local, as opções de avaliação são referentes à condição da prática do(s) esporte(s) dentro do local. 2. No passo 2, caso o atleta escolha uma loja, as opções de avaliação são referentes à atendimento e qualidade dos produtos.
Exceções	Caso o atleta nunca tenha jogado com determinado atleta ou juiz.

REQ 005	Anúncios
Referência	Local onde serão anunciados produtos de lojas parceiras para que os usuários possam ter um local onde comprar seus equipamentos.
Sumário	O anunciante compra uma espaço onde será anunciado oque ele desejar sobre a loja por um determinado tempo.
Atores	Donos de loja.
Descrição	O dono de loja vai poder colocar o seu anúncio à

REQ 005	Anúncios
	vista de todos os usuários do aplicativo para que seja possível uma arrecadação de verba tanto para a loja quanto para o próprio App.
Alternativas	Se for um atleta ou juiz ele verá apenas os anúncios sem a opção de fazer qualquer tipo de anúncio.
Exceções	não tem exceção, pois todos os usuários vão poder ter acesso aos anúncios para que possam ser comprados.

REQ 006	Eventos
Referência	Local onde serão mostrados uma lista de eventos que usuários vão participar ou já estão participando
Sumário	O caso de uso é quando o usuário entrar nessa parte ele poderá escolher um evento para participar e visualizar quantas pessoas estão participando desse evento, além de ver os eventos que eles já estão participando.
Atores	Atletas.
Descrição	O usuário vai entrar no local onde vai estar seus eventos e ele poderá ver quantas pessoas estão no mesmo evento que ele e quem estará nesse evento
Alternativas	Caso ele não esteja em nenhum evento ele poderá ver eventos disponíveis para ele participar e quantas pessoas faltam para completar esse evento, além disso ele poderá criar eventos próprios.
Exceções	Não tem exceção.

REQ 007	Informações sobre o Local
Referência	O mapa será responsável por mostrar os locais disponíveis e fornecer informações sobre o local escolhido, como a sua localização e o tipo de esporte que o local pode acomodar. Por exemplo, uma quadra pode ser utilizada para jogos de futsal,

REQ 007	Informações sobre o Local
	basquete e vôlei de quadra.
Sumário	O caso de uso é fornecer informações detalhadas sobre os locais disponíveis para os atletas.
Atores	Todos os usuários.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ao selecionar um local, o sistema exibirá dados sobre quais esportes podem ser praticados nesse local específico. 2. As informações incluirão a descrição do tipo de esporte adequado para o local escolhido, como, por exemplo, se uma quadra pode ser utilizada para futsal, basquete ou vôlei de quadra. 3. O objetivo é garantir que os atletas possam facilmente identificar a compatibilidade do local com suas necessidades esportivas.
Alternativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 1, se o atleta selecionar o local que deseja e aparece que este local esteja fechado para manutenção ou para um outro evento ele deve procurar um outro lugar. 2. No passo 1, caso apareça que este local foi reservado por um outro usuário o mesmo pode entrar em contato para saber deste evento para que ele possa participar. 3. No passo 2, se o local escolhido não acomodar o esporte desejado pelo usuário, ele deve procurar um outro local.
Exceções	Caso o usuário não tenha permitido o acesso da localização atual.

REQ 008	Sistema de Contratação de Serviços de Arbitragem
Referência	Projetado para melhorar a eficiência na organização de eventos ao permitir que os atletas contratem juízes com facilidade.

REQ 008	Sistema de Contratação de Serviços de Arbitragem
Sumário	Os atletas têm a opção de escolher um árbitro específico ou optar por um sorteio aleatório. O valor do serviço de arbitragem será definido pelo árbitro.
Atores	Atletas.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atletas quando criarem um evento busca e seleciona árbitro(s) com base em suas preferências, experiência ou avaliações. 2. Caso não tenham preferência, os atletas podem optar por um sorteio aleatório para designar um árbitro para o evento. 3. O valor do serviço de arbitragem será determinado pelo árbitro, e o sistema deve exibir essa informação de forma transparente para o atleta antes da confirmação da contratação. 4. O pagamento deve ser efetuado antecipadamente via pix ou cartão.
Exceções	Caso o atleta não efetue o pagamento ao árbitro.

REQ 010 - Segurança: A segurança seria feita através do banco de dados MYSQL, autenticação de segurança, criptografia, firewall, anti vírus.

REQ 011 - Usabilidade: Fácil utilização, contendo um tutorial, botões bem localizados, um bom conforto para o usuário, atalho e a mesma linguagem do mesmo.

7. Modelo do Sistema:

8. Evolução do Sistema:

9. Glossário: