

Documento de requisitos - Show do milhão

1.

Introdução

1.1. **Propósito** (do software)

Show do milhão é um jogo de perguntas e respostas onde o conteúdo é gerenciado pela comunidade de desenvolvedores. O jogo permite aos participantes ampliação e teste dos seus conhecimentos, de forma simples e divertida. Atualmente, o show do milhão é um jogo virtual utilizado em momentos de diversão entre amigos, como em dinâmicas escolares.

1.2. **Escopo** (do software)

O gerenciamento das perguntas pelos desenvolvedores mantém as questões corretas como ocorre em outros conteúdos geridos por comunidades com o Wikipédia, impedindo que os participantes manipulem o jogo a seu favor. O Show do Milhão foi um programa de muito sucesso no passado, tratava-se de um jogo de perguntas e respostas no qual o participante avançava rumo a ganhar um milhão, ganhando valores cada vez maiores conforme ia acertando as perguntas. **Caso o participante errasse uma pergunta, perdia tudo o que havia conquistado. Porém, neste caso realizamos uma alteração, onde o participante terá que responder 7 perguntas e só perderá tudo se errar menos que 50% das perguntas e caso acerte mais de 50% mas não acerte as 7 questões, ele perde mas recebe um valor pelos acertos. E só ganha o milhão, caso acerte todas as perguntas.**

1.3.

Visão Geral (do documento)

O participante terá que realizar login para ter acesso ao jogo e para isso é preciso realizar um cadastro. Após acessar a tela inicial, o participante terá opções da ação que deseja realizar. A opção de “painel de perguntas” só será acessada pelo admin (dev) do jogo. O desenvolvedor, terá a função de sempre analisar as denúncias relatadas pelos jogadores e realizar a atualização das perguntas, bem como também realizar todo o suporte necessário.

2.

Informações de Suporte

2.1.

Definições

Todas as informações estão bem descritas no jogo, não foi utilizado siglas, e o suporte será apenas em relação às questões denunciadas.

3.

Descrição Geral do Software

O objetivo é conseguir o prêmio de 1 milhão de reais. As perguntas são de múltipla escolha com quatro alternativas. Em cada pergunta, o jogador poderá responder a pergunta; parar de responder; errar a resposta; pedir a eliminação de duas respostas erradas; ou denunciar a pergunta por enunciado, alternativas ou resposta incorreta. O jogador poderá pedir a eliminação de duas respostas erradas uma única vez. Se responder corretamente, o jogador passa para a próxima pergunta. De acordo com a pergunta em que o jogador

estiver, ele receberá um prêmio em dinheiro se o jogador responder corretamente, parar ou errar a resposta de acordo com a tabela que possui no jogo.

3.1.

Perspectiva de Produto

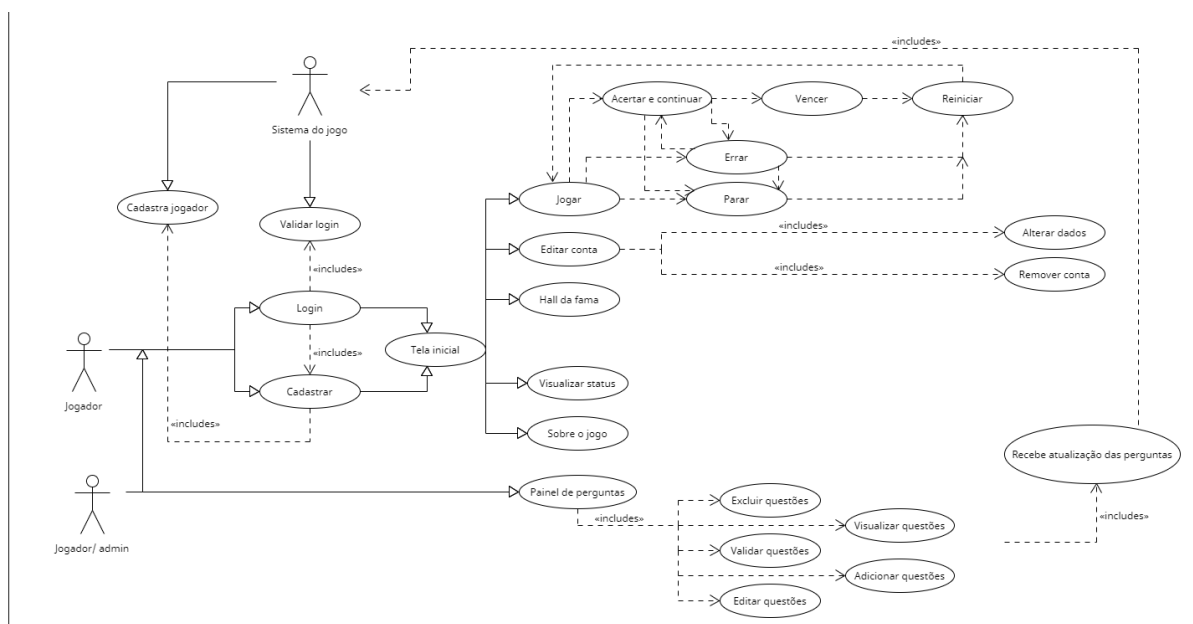
Neste ponto, deve-se apresentar o contexto em que o software deverá ser executado: interconexões, interfaces externas, operações, sistemas de comunicação e requisitos da plataforma. Então, como forma de simplificar, e exemplificar melhor o protótipo do figma corresponde a alguns desses pontos.

<https://www.figma.com/file/Y4ck60xWumWgCStWDII7qo/Show-do-milh%C3%A3o?node-id=0%3A1>

3.2.

Funções do Produto

As funções do produto incluem realizar cadastro, login, jogar, denunciar questões, editar usuário, ver ranking, informações do jogo. Como desenvolvedor, também pode ser um jogador, ele terá as mesmas funcionalidades porém terá as opções de validar as questões e denúncias.



3.3.

Características de Usuários

O usuário será uma pessoa curiosa, que gosta de jogos que induzem o raciocínio, competição. É preciso ter atenção e agilidade, e entendimento dos assuntos gerais para conseguir alcançar a maior pontuação. Em quesitos educacionais, o jogo pode colaborar incentivando os alunos a se interessarem mais a estudar, tendo em vista a finalidade da utilização do jogo.

4.

Requisitos funcionais e não funcionais.

Os requisitos não funcionais são todos aqueles relacionados à forma como o software tornará realidade os que está sendo planejado. Ou seja, enquanto os requisitos funcionais estão focados no que será feito, os não funcionais descrevem como serão feitos.

4.1

Requisitos Funcionais

Dentro da engenharia de uma empresa de software podemos destacar o requisito funcional, onde há a materialização de uma necessidade ou solicitação realizada por um software.

Porém, vários requisitos funcionais podem ser realizados dentro de uma mesma funcionalidade. São variadas as funções e serviços que um sistema pode fornecer ao seu usuário, e abaixo algumas das funções que no sistema “show do milhão” pode executar:

- Realizar cadastro / editar conta / remover conta
- Jogar / parar de jogar / eliminar questões
- Denunciar questões
- Consultar status do jogo
- Consulta hall da fama
- Consultar informações do jogo

Como admin, além de todas as funcionalidades acima pode também:

- Analisar denúncias
- Validar questões / adicionar questões / editar questões

4.2

Requisitos Não Funcionais

A engenharia de software afirma que os requisitos não funcionais definem como o sistema fará, embora não seja tão claro assim essa definição. Os requisitos não funcionais não estão relacionados diretamente às funcionalidades de um sistema, são os requisitos relacionados ao uso da aplicação em termos de desempenho, usabilidade, confiabilidade, segurança, disponibilidade, manutenibilidade e tecnologias envolvidas. Abaixo algumas das funções que no sistema “show do milhão” pode-se encontrar:

- O sistema tem interface clara e objetiva
- O sistema deverá ter alta disponibilidade
- O sistema deverá executar em qualquer plataforma.
- O sistema deverá se comunicar com o banco PostgreSQL.