\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Especificação de requisitos

Pokedéx

Versão 1.0

**Responsável**

**Mateus Neves**

**Nicolas Carrilho**

**Histórico de revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 15/7 | 1.0 | Pokedéx e batalha de pokémon | Mateus Neves  Nicolas Carrilho |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[**1.** **Introdução** 4](#_Toc132271849)

[1.1 Objetivo do documento 4](#_Toc132271850)

[1.2 Público alvo 4](#_Toc132271851)

[1.3 Escopo do produto 4](#_Toc132271852)

[*1.3.1 Nome do produto e de seus componentes principais* 4](#_Toc132271853)

[*1.3.2 Descrição do produto* 4](#_Toc132271854)

[*1.3.3 Objetivo do produto* 4](#_Toc132271855)

[1.4 Definições e siglas 5](#_Toc132271856)

[1.5 Referências 5](#_Toc132271857)

[**2.** **Identificação dos envolvidos** 6](#_Toc132271858)

[**3.** **Requisitos específicos** 6](#_Toc132271859)

[3.1 Prioridades dos requisitos 6](#_Toc132271860)

[3.2 Requisitos Funcionais 7](#_Toc132271861)

[3.3 Requisito não funcionais 8](#_Toc132271862)

[**4.** **Fluxo do sistema** 8](#_Toc132271863)

[**5.** **Protótipos de interface** 8](#_Toc132271864)

[**6.** **Anexos** 8](#_Toc132271865)

[**7.** **Critérios de aceitação** 8](#_Toc132271866)

# **Introdução**

## Objetivo do documento

O objetivo desse documento é explicar e detalhar o projeto de forma que fique claro o objetivo, os requisitos e a estrutura do programa.

## Público-alvo

Crianças, jovens e adultos

## Escopo do produto

### *1.3.1 Nome do produto e de seus componentes principais*

Pokedéx

* Controle de dados de pokémon;
* Batalhas legalizadas de pokémon;

### *1.3.2 Descrição do produto*

O programa será utilizado dentro do Visual Studio Code 1.74.3, com o python 3.11.2, pelo console como uma pokedéx e um jogo de batalhas.

### *1.3.3 Objetivo do produto*

Consulta de dados da pokedéx até a 7a geração, sem nenhuma finalidade de lucros.

## Definições e siglas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Número de ordem | Sigla | Definição |
| 1 | PT-BR | Língua Portuguesa do Brasil. |
| 2 | NE | Não existente. |
| 3 | POO | Python Orientado a Objetos. |
| 4 | RF | Requisito funcional. |
| 5 | RNF | Requisito não funcional. |

## Referências

* O jogo original de pokémon pertence a “The Pokémon Company”. Site oficial em PT-BR[[](#_Definições_e_siglas)1]: <https://www.pokemon.com/br/>
* As informações do banco de dados foram tiradas de um repositório chamado “Pokedex” no GitHub, de um usuário chamado “bielspm”. Link do repositório: <https://github.com/bielspm/Pokedex/tree/master>

# **Identificação dos envolvidos**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Número de ordem | Nome | Função |
| 1 | Mateus Neves | Programador Python |
| 2 | Nicolas Carrilho | Programador MySQL |

# **Requisitos específicos**

## Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denominações: essencial, importante e desejado. Abaixo temos a descrição de significado de cada uma dessas denominações:

|  |  |
| --- | --- |
| **Essencial** | É o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser inseridos impreterivelmente. |
| **Importante** | É o requisito sem qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser inseridos, mas se não forem, o sistema poderá ser inserido e usado mesmo assim. |
| **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 são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para inseri-los na versão que está sendo especificada. |

## Requisitos Funcionais

**RF01**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Sistema de contas para o “treinador” e para o “professor”.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF02[**[4]**](#_Definições_e_siglas) e RF07[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** Deve-se ter uma de conta para usar o programa.

**Regras de negócio:** Precisa criar ou entrar na conta para usar o programa.

* A conta de treinador será usada para jogar o jogo.
* A conta do professor será usada para ajustar o banco de dados.

**RF02**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Conta do “professor”.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF01[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** A conta do professor servirá para ajustar o banco de dados.

**Regras de negócio:** A conta do professor precisa de uma senha.

* O professor poderá ver todos os pokémon da pokedéx.
* O professor poderá criar novos pokémon na pokedéx.
* O professor poderá editar pokémon já existentes na pokedéx.
* O professor poderá apagar pokémon já existentes na pokedéx.

**RF03**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Criar novos pokémon.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF02[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O “professor” poderá criar novos pokémon.

**Regras de negócio:** Somente o professor poderá criar novos pokémon.

* O professor terá que escolher entre comum e lendário.
* O professor poderá criar novos pokémon, tanto comuns quanto lendários.
* Quando for criado, o pokémon não poderá ter o mesmo número na pokedéx de outro pokémon, tanto lendário quanto comum.

**RF04**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Exibir todos pokémon.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF02[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O “professor” poderá listar todos os pokémon por geração.

**Regras de negócio:** Somente o professor poderá listar todos os pokémon por geração.

* O professor terá que escolher entre comuns e lendários.
* O professor poderá listar todos os pokémon por geração.

**RF05**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Editar todos pokémon.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF02[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O “professor” poderá editar todos os pokémon.

**Regras de negócio:** Somente o professor poderá editar os pokémon.

* O professor escolherá entre pokémon comum e lendário.
* O professor poderá editar inserindo o ID do pokémon de escolha.
* O professor editará o nome, ataque, defesa, vida, geração, e habilidades.
* Antes de colocar as habilidades ele dirá a quantidade, e depois colocará uma de cada vez.

**RF06**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Apagar todos pokémon.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF02[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O “professor” poderá apagar todos os pokémon.

**Regras de negócio:** Somente o professor poderá apagar os pokémon.

* O professor escolherá entre pokémon comum e lendário.
* O professor poderá apagar inserindo o ID do pokémon de escolha.

**RF07**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Conta do “treinador”.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF01[**[4]**](#_Definições_e_siglas) e RF04[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** Aconta de treinador servirá para jogar o jogo.

* O treinador poderá capturar pokémon e adicioná-los a sua equipe depois de derrotá-los em batalha.
* O treinador poderá ver os pokémon que já possui.
* O treinador poderá editar o nome dos pokémon que possui.
* O treinador poderá soltar o pokémon.

**RF08**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Capturar pokémon.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF07[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O treinador poderá capturar um pokémon depois de batalhar com ele.

* Quando o treinador escolher a opção de capturar pokémon, ele encontrará um pokémon aleatório e o treinador poderá escolher entre lutar e fugir.
* Se o treinador escolher lutar ele iniciará a batalha e se ele escolher fugir ele voltará ao menu do treinador.
* Na batalha, quando o treinador derrotar o pokémon adversário ele poderá capturá-lo.

**RF09**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Sistema de batalha.**

**Prioridade:** Desejável.

**Autor:** Nicolas Carrilho Homem.

**Requisitos associados**: RF08[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** Para capturar pokémon o treinador deve batalhar com ele antes.

* O treinador terá a opção de batalhar ou não com o pokémon selvagem que aparecer.
* O sistema de batalhas será em turnos, com opções de ataque, defesa e captura.
* O pokémon selvagem escolhe de forma aleatória entre as opções de atacar, defender e fugir.
* O treinador só poderá trocar de pokémon quando a vida do pokémon chegar a abaixo de 20%.
* Se a vida do pokémon do treinador chegar a zero, ele perde a batalha.
* O treinador só poderá capturar o pokémon selvagem quando a vida do pokémon estiver abaixo de 20%.

**RF10**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Listar pokémon coletados.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF07[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O treinador poderá listar os pokémon que coletou.

* A lista aparecerá na ordem de captura.
* As informações dos pokémon apareceram na ordem: posição na lista – número na pokedéx – nome.

**RF11**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Editar nome do pokémon.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF07[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O treinador poderá trocar o nome do pokémon.

* O treinador, quando escolher a opção de trocar nome do pokémon, poderá inserir um novo nome para o pokémon selecionado.

**RF12**[**[4]**](#_Definições_e_siglas)**: Soltar o pokémon.**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Mateus Neves da Silva.

**Requisitos associados**: RF07[**[4]**](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O treinador poderá soltar o pokémon.

* O treinador, quando selecionar essa opção verá uma lista de pokémon que coletou, onde ele poderá escolher entre os pokémon um que ele soltará na natureza.

## Requisitos não funcionais

**RNF01**[**[5]**](#_Definições_e_siglas)**: Deve conter os quatro pilares do** **POO[[3]](#_Definições_e_siglas).**

**Prioridade:** Essencial.

**Autor:** Professo Bruno.

**Requisitos associados**: NE[[2]](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O programa deve conter os quatro pilares do POO[[3]](#_Definições_e_siglas): Herança, Polimorfismo, Abstração e Encapsulamento.

**RNF02**[**[5]**](#_Definições_e_siglas)**: O programa deve responder rapidamente.**

**Prioridade:** Desejável.

**Autor:** Nicolas Carrilho Homem.

**Requisitos associados**: NE[[2]](#_Definições_e_siglas).

**Descrição:** O programa deve responder rapidamente.

**RNF03**[**[5]**](#_Definições_e_siglas)**: A linguagem exibida no console deve ser coesa.**

**Prioridade:** Desejável.

**Autor:** Nicolas Carrilho Homem.

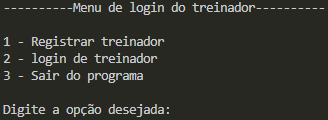
**Requisitos associados:** NE[[2]](#_Definições_e_siglas).

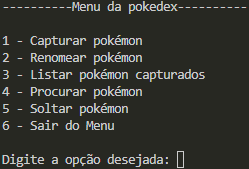
**Descrição:** O texto deve ser coeso, para o entendimento de todos os falantes de português, com exceção das palavras que não tem tradução.

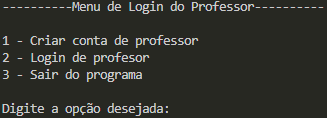
# **Fluxo do sistema**

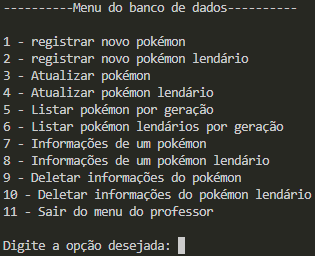
Você começa abrindo o Visual Studio Code, e selecionando o arquivo python do tipo de conta que você quer entrar, e então você roda o programa e escolher se vai registrar uma conta ou entrar em uma conta, e vai digitando as opções de acordo com o menu que aparece no console.

# **Protótipos de interface**









# **Anexos**

Nicolas Carrilho Homem:

* Telefone: +55 48 9144-4076

Mateus Neves da Silva:

* Telefone: +55 48 8857-3989

Professor Bruno:

* Telefone: +55 48 9912-5147

# **Critérios de aceitação**

* Não acontecer erro que quebre o código.
* Conter os quatro pilares do POO[[3]](#_Definições_e_siglas).
* Ter controle sobre o banco de dados pelo console.