

Documentação do Projeto *Controle de Jogos*

Aluno: *Edilson do Nascimento Costa Júnior - 211080101*

O projeto pertence ao conjunto de disciplinas de Análise e Projeto de Sistemas, Engenharia(s) de Software(s) e Projeto de Interface Homem-computador.

Todos os artefatos gerados precisam ter referência a disciplina, mês e ano, nome do professor ministrante do período, tal como o exemplo:

Disciplina	Mês	Ano	Professor
Análise e Projeto de Sistemas	09	2022.2	Daniel Scherer
Engenharia de Software I			
Engenharia de Software II			
Projeto de Interface Humano Computador			

Setembro de 2022

Projeto: *Controle de Jogos*
Cliente: *Leo*

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
<i>07/09/2022</i>	<i>1.0</i>	<i>Documento de visão</i>	<i>Edilson</i>

Projeto: *Controle de jogos*
Cliente: *Leo*

Tempo para desenvolvimento

Data	Descrição	Hora início	Hora fim
<i>02/09/2022</i>	<i>Construção do Documento de Visão</i>	<i>13:00</i>	<i>17:00</i>
<i>06/09/2022</i>	<i>Finalização do Documento de Visão</i>	<i>14:30</i>	<i>21:35</i>

Sumário

Histórico de Revisões	2
Tempo para desenvolvimento	3
0. Documento de Visão	5
1. Diagrama de Casos de Uso	9
2. Identificação dos Casos de Uso	10
3. Especificação de Casos de Uso	11
3.1 Identificador do caso de uso – Nome do caso de uso < ex: CDU002 – Realizar saque>	11
3.2 ...	11
3.3 ...	11
4. Diagramas de Sequência	13
5. Diagrama de Classes de Projeto	14
6. Diagrama de Atividades	15
7. Diagrama de Máquina de Estados	16

0. Documento de Visão

0.1. Requisitos de negócio

0.1.1. Contexto

Foi solicitado pelo cliente um sistema de controle de jogos, e como um amante do universo dos games, ele gosta de saber tudo sobre os jogos que tem e os que ainda vai comprar. O cliente estava enfrentando problemas com os seus gastos, o sistema foi requisitado para que o mesmo tivesse um maior controle sobre os gastos, identifique os jogos que já completou, os que ainda não começou a jogar, quais está jogando, que pudesse compartilhar reviews e também recebê-las.

0.1.2. Oportunidade de negócio

O mercado dos jogos cresce cada vez mais, o que acarreta no surgimento de novas tecnologias a todo tempo, assim sendo, com o surgimento de diversos tipos de consoles e a criação de alguns jogos específicos para cada um, o público alvo enfrenta problema com a gestão de dinheiro e organização.

0.1.3. Objetivos de negócio

- Disponibilizar uma organização dos games, apresentando para a cliente um histórico dos gastos, os jogos já completados e os que ainda não foram;
- Adicionar informações e curiosidades a respeito dos jogos que o cliente obtém;
- Implementar uma ferramenta que possibilite a cliente realizar e ler avaliações e comentários sobre os games;
- Oferecer uma ferramenta de controle nos empréstimos dos jogos para outras pessoas;
- Dispor uma versão do sistema para mobile e desktop;

0.1.4. Requisitos de cliente versus requisitos de mercado

O projeto tem o intuito de atender as requisições feitas pelo cliente, que seria um sistema onde seja possível um manejo de informações e dados sobre os jogos, sobre seus gastos e consiga fazer algumas avaliações. O mercado de jogos está crescendo todo dia, o que torna suas requisições incertas, tudo indica que o mercado segue para um caminho onde o foco seria o Streaming de games, onde futuramente os consoles seriam “extintos” ou ao menos

deixados de lado, tal fato pode ser usado para transformar o sistema em uma real biblioteca, onde o cliente poderá usufruir dos seus jogos em qualquer hardware.

0.1.5. Valor provido aos clientes

0.1.5.1. Como o produto vai satisfazer o usuário?

- Exibição dos dados e curiosidade dos games;
- Otimização do tempo gasto pelo usuário na organização dos jogos;
- Indicar os games já terminados pelo cliente, os que não foram e quais ele está atualmente **jogando**
- Facilidade na organização dos jogos emprestados;
- Possibilidade de ler e escrever reviews sobre seus games.

0.1.6. Riscos de negócio

- **Competição com outros projetos parecidos;**
- **Má aceitação do projeto pelo cliente;**
- **Tempo para realização do projeto;**

0.2. Visão da Solução

0.2.1. Descrição da visão

O objetivo principal do projeto é o de prover uma melhora no controle de gastos com jogos do cliente, otimizar a organização dos games e prover um meio de leitura e escrita das avaliações dos mesmos. O sistema será projetado para apresentar as informações de cada jogo, juntamente com uma função de filtragem para mostrar quais já foram terminados ou não, contará também com um modo de escrita e leitura das avaliações e uma lista sobre quais games foram emprestados, com os dados da pessoa que o recebeu.

0.2.2. Major Features

- Armazenamento dos jogos;
- Reviews dos games;
- Apresentação de informações e curiosidades sobre os jogos;
- Controle sobre os jogos emprestados;
- Responsividade entre mobile e desktop;
- Controle de gastos;

0.2.3. Suposições e dependências

- Aplicação mobile(IOS) e desktop(windows 10);
- Necessidade de conexão com a internet;
- Necessidade de um banco de dados em nuvem;

0.3. Escopo e Limitações

0.3.1. Escopo do release inicial

- Controle dos gastos com os jogos;
- Adição dos jogos;
- Apresentação de informações sobre os jogos(nome, lançamento, plataforma, se o jogo foi terminado ou não);

0.3.2. Escopo dos releases subsequentes

- Compartilhamento das reviews;
- Controle sobre os empréstimos dos jogos;
- Mostrar quais jogos de uma série o usuário já possui, assim como os que ele ainda não possui;
- Controle das notas fiscais;

0.3.3. Limitação e exclusões

- O software não vai informar melhores locais para comprar um jogo com desconto;
- O sistema será construído para IOS e Windows 10;
- O sistema necessitará de um banco de dados em nuvem para armazenamento e compartilhamento entre os dispositivos;

0.4. Contexto de Negócio

0.4.1. Perfil do cliente

O cliente terá benefícios na melhora da organização de sua biblioteca de jogos, assim como uma forma de estimar quanto ele está gastando com seu hobby, também serão incluídas informações sobre os jogos cadastrados no sistema, informações essas que podem ser: nome do jogo, plataforma, ano de lançamento, avaliações feitas pelo cliente, gêneros, e condição de finalização do jogo(se ele já foi terminado ou se não foi), ademais, o cliente terá acesso a um meio de controlar quais jogos foram emprestados, sabendo o nome, email e o celular da pessoa com quem o jogo está.

0.4.2. Prioridade do projeto

- **Features:** A prioridade é a implementação de um software capaz de ajudar o cliente no gerenciamento dos seus gastos, e das informações sobre seus jogos.
- **Tempo:** Tempo total de seis meses, sendo deles, um mês para coleta dos dados, discussões com o cliente e elaboração dos documentos, dois meses para planejamento e modelagem, um mês e meio para desenvolvimento e um mês e meio para testes, entrega do projeto, manutenção e reajustes.

- **Qualidade:** Um software agradável de ser utilizado e que atenda ao máximo possível dos requisitos feitos pelo cliente
- **Custo:** Os principais custos são com o banco de dados em nuvem, energia elétrica, com os programadores e custo com o design.
- **Recursos humanos:** Treinamento ou contratação de um profissional na área do design.

0.5. Fatores de Sucesso do Produto

De acordo com a problemática apresentada pelo cliente, onde o mesmo precisa de um sistema para armazenar informações sobre seus jogos e seus gastos com os mesmos. O sucesso do projeto depende da satisfação do cliente com o sistema e da possibilidade de aproveitamento de suas funcionalidades em projetos parecidos, visto que, algumas características do projeto são recorrentes no mercado.

0.6. Documento Interno

A iniciativa do projeto é simples e direta, uma vez que o cliente requisita apenas um software para organização dos seus jogos, dentro dessa organização existem outros pontos, como a possibilidade de guardar dados de quem pegou um jogo emprestado, mostrar informações sobre os jogos, tais quais podem ser: nome, plataforma, data de lançamento, algumas avaliações e se eles foram terminados ou não, a visualização dos gastos também é de suma importância, visto que, este foi um dos principais problemas apresentados pelo cliente, essas informações podem ser retiradas da internet, por meio de uma busca em sites de compras para se ter uma base de quando aquele jogo custou, é importante ressaltar que esses dados variam de acordo com determinados sites e com o tempo, logo, só poderemos obter uma “média” de quanto o jogo custou ao cliente, a menos que tenhamos acesso a nota fiscal e/ou o cliente informe quanto pagou por tal game.

No que diz respeito a softhouse, temos a necessidade da contratação de um designer, pois não temos nenhum profissional qualificado nessa área, outro ponto é a compra de um Smartphone com o sistema operacional IOS, embora possamos usar ferramentas de desenvolvimento "híbrido" a softhouse considera que a compra pode ser benéfica, essa aquisição já estava no planejamento da empresa, logo o cliente não necessita arcar com o gasto.

1. Diagrama de Casos de Uso

<casos de uso do projeto modelados, considerar aqui também generalização, inclusão e extensão>

2. Identificação dos Casos de Uso

<Identificador do caso de uso – Nome do caso de uso: Descrição sucinta – 1 parágrafo>

Exemplo:

CDU001 – Efetuar Login: Autenticação de usuários (Cliente, Operador e Administrador) cadastrados no sistema, permitindo a realização de operações na área restrita do portal.

Obs.1 da professora: Todos os casos de uso devem ser descritos nesta seção.

Obs.2 da professora: Associar RNF aos casos de uso, quando necessário.

3. Especificação de Casos de Uso

3.1 Identificador do caso de uso – Nome do caso de uso < ex: CDU002 – Realizar saque>

- a. **Ator principal:** <identificar aquele que chama o sistema para fornecer serviços>
- b. **Interessados e interesses:** <identificar quem se preocupa com o caso de uso e o que deseja (stakeholders)>
- c. **Pré-condições:** <identificar o que precisa ser verdade no início e é relevante de ser mencionado neste ponto>
- d. **Fluxo principal ou Cenário de sucesso principal:** <identificar melhor caso na execução de uma tarefa, modelo estímulo-resposta>

Ação do Ator	Resposta do Sistema

- e. **Fluxos alternativos ou Extensões:** <identificar cenários alternativos de sucesso ou fracasso>
- f. **Requisitos especiais:** <listar requisitos não funcionais relacionados>

3.2 ...

3.3 ...

4. Diagrama de Atividades

<Definido em sala de aula>

5. Diagramas de Sequência

< Seguindo definições de sala de aula >

6. Diagrama de Máquina de Estados

<Definido em sala de aula>

7. Diagrama de Classes de Projeto

< Seguindo definições de sala de aula >