



Documentação Gamer Zone





Sumário

I – Finalidade	3
II - Escopo	3
III - Visão Geral	3
IV - Visão Geral do Produto	3
V - Posicionamento no Mercado	3
VI - Descrição da equipe desenvolvedora e dos clientes	4
VII – Alternativas e concorrências	4
VIII – Restrições	4
IX – Requisitos do Produto	4
X – Definição, Acrônimos e abreviações	5
XI – Referências	5





Gamer Zone

I – Finalidade

Este documento de visão de negócio tem como finalidade apresentar uma visão de arquitetura do projeto Gamer Zone, contendo especificações e restrições de design, a fim de manter o leitor informado sobre o sistema desenvolvido.

II - Escopo

Este documento se iniciou no período de levantamento de requisitos e deverá ser usado como base para a modelagem de caso de uso.

III - Visão Geral

Com o objetivo de atingir a todas as idades todo público GAMER, todo o desenvolvimento do sistema foi criado de forma a ser bem legível e de fácil visualização.

IV - Visão Geral do Produto

Site GAMER ZONE foi criado para ajudar nas vendas de produtos de games, para alavancar as vendas na área de jogos e consoles, para todo o mundo GAMER.

V - Posicionamento no Mercado

- Site Gamer Zone.
 - Para interessados no mundo gamer de todas as idades.
 - Proporcionar conhecimento, informação e produtos de qualidade.
- Oportunidade de negocio
- Este projeto visa proporcionar oportunidade de vendas no setor de entretenimento e tecnológico trazendo diversas ofertadas para os interessados no mundo gamer de todas as classes sociais
- Descrição do problema
- Desenvolver um site do zero para atingir dos os interessados no mundo gamer, ampliando as vendas nesse ramo.
 - Interessados no mundo gamer de todas as classes.
 - Divulgar de forma mais rápida informações e promoções do mundo gamer.
 - Site voltado para informar e fazer negócios no mundo gamer.





VI - Descrição da equipe desenvolvedora e dos clientes

Cliente: Gamer Zone.

- Responsável por fornecer informações para criação do site, pagamento pelo serviço e solicitar e aprovar o site.

Usuário: Interessados no mundo gamer de todas as idades.

- Utilizar o site para compras, se atualizar e promover divulgação boca a boca.

Representante: EDUARDO BALDAN ALVES

- Responsável pela criação e construção do documento de engenharia de software.
- Graduado em Analise e desenvolvimento de sistemas.
- Fornecer dados estatísticos sobre os usuários e sobre o impacto que o produto terá na sociedade gamer.
- Concluir o desenvolvimento de todas as documentações
- Dedicado integralmente ao projeto.
- Nenhum.

VII – Alternativas e concorrências

- <https://tecnoblog.net/especiais/a-historia-do-playstation-do-ps1-ao-ps5/>
- <https://www.miranda.com.br/categoria/games/consoles-e-jogos>
- <https://www.bambugames.com.br/marca/playstation.html>

VIII – Restrições

Nesse momento encontramos;

- Limitação de recursos financeiros,
- Restrição de acesso, para não haver sobre carga e demora no acesso da página,
- Limitação no número de funcionários no projeto.

IX – Requisitos do Produto

- Padrões: Utilizável em todos os navegadores.
- Requisitos do Sistema: O Usuário deverá acessar de forma segura a pagina pelo navegador de sua preferência.
- Requisito de desempenho: O computador deve ser capaz de rodar de forma a prevenir falhas e responder ao usuário de forma rápida.
- Requisitos de usabilidade: O sistema é de fácil acesso e boa navegação sem dificuldade ou problemas de acessibilidade, para todos os usuários.
- Requisitos de design: O projeto foi desenvolvido utilizando, framework angular, html5, css3, Javascript, bootstrap e JQuery.
- Requisitos de suporte: O site possui acesso ao “suporte” e a “Central de ajuda”.





X – Definição, Acrônimos e abreviações

- HTML5 – Hyper Text Markup Language 5
- CSS3 – Cascading Style Sheets 3

XI – Referências

- Material Digital UC9 - SA3
- Livro Digital UC9 - SA3
- Vídeo Aulas Professor Thiago Rocha do Nascimento.

Desenvolvido por:

Eduardo Baldan Alves

Desenvolvedor FullStack Senai SP



