# Documento de Requisitos do Sistema e-football Scores

## **1. Introdução**

Este documento registra os requisitos gerais do sistema **e-Football Scores**, fornecendo aos projetistas e desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação do sistema.

## **2. Visão Geral do Sistema**

O sistema deve exibir um formulário para o login de um usuário cadastrado e autenticar tal formulário. Caso o usuário não possua cadastro ainda, o mesmo deve realizar o cadastro. O sistema deve ser capaz de adicionar partidas de futebol digital que o usuário realizou contra um adversário qualquer e guardar as informações destas.

Além disso, o sistema deve armazenar os times utilizados tanto pelo usuário quanto por seu adversário e criar uma tabela de classificação exibindo todos os times já utilizados tanto pelo usuário quanto por seus adversários.

Também deve ser armazenado as informações dos adversários do usuário. O sistema deve exibir uma tabela de classificação dos adversários com os quais o usuário já jogou os classificando de acordo com sua performance diante o usuário.

O sistema também deve ser capaz de exibir a performance geral do usuário logado.

## **3. Definição de Conceitos**

Nesta seção são descritos os principais conceitos relevantes para o domínio do sistema.

|  |  |
| --- | --- |
| Termo | Descrição |
| Futebol digital | Termo referente aos jogos eletrônicos do gênero de simulação de esportes, mais especificamente futebol. |
| Adversário | A pessoa no qual jogou uma partida com o usuário logado. |
| Modo de jogo | O modo de jogo que o jogador disputou a partida |

## **4. Requisitos de Software**

### Requisitos funcionais

**Lançamento diversos:**

1. Efetuar o login do usuário.
2. Efetuar o cadastro do usuário.
3. Adicionar partidas realizadas.
4. Adicionar times automaticamente de acordo com o uso destes nas partidas adicionadas.
5. Adicionar adversários automaticamente de acordo com o uso destes nas partidas adicionadas.
6. Exibir tabela de partidas realizadas pelo usuário logado.
7. Exibir tabela de classificação de adversários contra os quais o usuário logado jogou.
8. Atualizar as partidas realizadas.
9. Atualizar os times utilizados automaticamente de acordo com as operações de CRUD na tabela de partidas.
10. Atualizar os adversários utilizados automaticamente de acordo com as operações de CRUD na tabela de partidas.
11. Remover as partidas realizadas.