**Documento de Visão de Negócio**

**GSM – Gerenciador de Servidor de Minecraft**

**Histórico de Alteração**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 09/08/2024 | 1 | Versão inicial | Davyd Lucas e Germano Barbosa |
|  |  |  |  |

**Sumário**

[1. Introdução 4](#_Toc346888315)

[2. Posicionamento 4](#_Toc346888316)

[2.1 Oportunidade de Negócio 4](#_Toc346888317)

[2.2 Declaração do Problema 4](#_Toc346888318)

[3. Partes Interessadas 4](#_Toc346888319)

[4. Ambiente do Usuário 5](#_Toc346888320)

[4.1 Ambiente Físico 5](#_Toc346888321)

[4.2 Ambiente Computacional 5](#_Toc346888322)

[5. Público Alvo 5](#_Toc346888323)

[6. Não-Escopo do Projeto 5](#_Toc346888324)

[7. Características do Produto 5](#_Toc346888325)

[8. Diagramas 6](#_Toc346888326)

[9. Referências 6](#_Toc346888327)

# 

# Introdução

A proposta deste documento é coletar, analisar e definir as necessidades e funcionalidades gerais do projeto GSM – Gerenciador de Servidor de Minecraft. Seu foco está nas necessidades dos usuários e no motivo da existência destas necessidades.

Seu escopo engloba a definição dos gestores do sistema, dos representantes dos usuários, seus problemas, necessidades e das características essenciais do sistema para o atendimento destes requisitos.

Termos e abreviaturas específicos podem ser encontrados.

# Posicionamento

## Oportunidade de Negócio

Atualmente não existem ferramentas que permitam/facilitem a gestão de servidores locais do Minecraft.

O sistema a ser desenvolvido deve reduzir os problemas causados aos usuários ao configurar um servidor local. O sistema centraliza o controle dos servidores locais. Isso permite que o usuário não tenha o seu tempo exaurido com a configuração de servidores locais. No processo normal o usuário tem que fazer o download da versão desejada do serividor (“server.jar”) e depois configura os “arquivos de texto” e então tem que entrar no terminal para ligar o servidor. Em contraste, a proposta do GCM tem uma interface intuitiva e centralizada que automatiza esse processo.

## Declaração do Problema

|  |  |
| --- | --- |
| **O problema de** | Configurar e gerenciar servidores locais |
| **Afeta** | Jogadores que querem jogar juntos. |
| **O seu impacto é** | Dificulta a jogabilidade e o gerenciamento de servidores locais. |
| **Uma solução bem-sucedida seria** | Uma interface de fácil usabilidade que gerencia os servidores. |

# Partes Interessadas

Esta seção relaciona e descreve todos os interessados no projeto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Representante** | Gamers |
| **Responsabilidades** | N/A |
| **Observações** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| **Representante** | Entusiasta de tech |
| **Responsabilidades** | Configurar o |
| **Observações** | N/A |

# Ambiente do Usuário

Esta seção detalha o ambiente de administração do usuário.

## Ambiente Físico

N/A

## Ambiente Computacional

Os jogadores devem possuir um computador pessoal, com acesso à rede para que possam realizar interação com o sistema.

# Público Alvo

Esse sistema deve ser desenvolvido de forma a atender as necessidades dos jogadores substituindo a necessidade de alguém com o know-how técnico para gerenciar o servidor.

# Não-Escopo do Projeto

Os seguintes itens não fazem parte do escopo do sistema:

* Autenticação dos usuários.

# Características do Produto

Esta seção lista os requisitos de produto derivados das necessidades do cliente.

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | **Descrição** |
| RF.01 | Cadastrar mundos |
| RF.02 | Iniciar os mundos |
| RF.03 | Parar o mundo |
| RF.04 | Executar comandos no mundo |
| RF.05 | Visualizar logs dos mundo |

# Diagramas

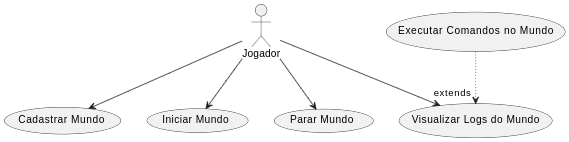
## Diagrama de Domínio

## C:\Documents and Settings\NETSOFT\Desktop\Visão - SAC\Sistema de Agendamento de Consultas\Diagrama de Classes.png

## Diagrama de Fluxo

## C:\Documents and Settings\NETSOFT\Desktop\Visão - SAC\Sistema de Agendamento de Consultas\Diagrama de Atividades.png

## Diagrama de Funcionalidades



# Referências

https://minecraft.fandom.com/wiki/Server.properties