

Documento de Requisitos Central Sports

Versão <1.0> - <agosto> de <2024>

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

<Felipe Mateus Maximiniano e Silva Ribeiro>	<Full-Stack >
<Ramon Dasmasceno Nascimento>	<Full- Stack>
<Italo Alves Rabelo >	< <u>Full</u> -Stack>

Público Alvo

Este manual destina-se à equipe de desenvolvimento do sistema Central Sports. Destaca-se a atenção a este documento a equipe que desenvolvedora das funcionalidades.

Sumário

Visão geral deste documento

1 Glossário, Siglas e Acrogramas

1 Definições e Atributos de Requisitos

1.

Identificação dos Requisitos

1.

Prioridades dos Requisitos

1 Formulários coletados

2 Abrangência e sistemas relacionados

1 Relação de usuários do sistema

1 Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

2.

Visão do Atleta

2.

Visão do Administrador

3 Atleta

1

[RF001] Registro Atleta 1

[RF002] Excluir Atleta 2

[RF003] Alterar Atleta 3

[RF004] Visualizar Atleta 4

Treinador 1

[RF005] Registro Treinador 1

[RF006] Excluir Treinador 2

[RF007] Alterar Treinador 3

[RF008] Visualizar Treinador 4

[RF009] Registro Treinador 5

Torneio 1

[RF010] Registrar Torneio 1

[RF011] Excluir Torneio 2

[RF012] Alterar Torneio 3

[RF013] Visualizar Torneio 4

Participação 1

[RF014] Registrar Participação 1

[RF015] Excluir Participação 2

[RF016] Alterar Participação 3

[RF017] Visualizar Participação 4

Usabilidade

1[NF001] Paleta de Cores

1[NF002] Dinamismo de Cores

1

[NF002] Usabilidade no Navegador 1

Segurança

1[NF004] Autenticação de Dois Fatores

2**PROTOTIPAÇÃO**

1 MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

1I_Login <Identificador de uma interface>

2

Informações críticas da interface

2

IE_LoginUserNameLogin

3

Informações críticas da interface

3

IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>

3

Introdução

<Este espaço deve ser usado para descrever os objetivos deste documento e o público ao qual ele se destina. Complete e/ou adapte o texto abaixo para fornecer essas informações.>

Este documento especifica o sistema Central Sports, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

Visão geral deste documento

<Esta seção fornece uma breve descrição de como o resto deste documento está organizado. Complete e/ou adapte o texto abaixo para fornecer essa informação.>

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do sistema Central Sports e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Capítulo 2** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Capítulo 3** – Requisitos funcionais (casos de uso): apresenta todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Capítulo 4** – Requisitos não funcionais: apresenta todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
- **Capítulo 5** – Descrição da interface com o usuário: apresenta desenhos, figuras ou rascunhos de telas do sistema.
- **Capítulo 6** – Dicionário de Dados: apresenta a primeira versão do dicionário de dados especificado durante a elicitação de requisitos e prototipação de interface.

Glossário, Siglas e Acrogramas

Atleta – Usuário atleta que usará o sistema para competir em torneios

Treinador – Usuário que usará o sistema para ser selecionado como treinador de um atleta em um torneio.

Torneio – evento realizado entre atletas e seus respectivos treinadores.

Administrador – Usuário que cadastra torneios e faz o vínculo destes a atletas e treinadores.

Inscrição – associação de torneio a um atleta e a um treinador

Definições e Atributos de Requisitos

● Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vem acompanhada de um número que é o identificador único dos requisitos. Por exemplo, o requisito [RF016] indica um requisito funcional de número 16.

● Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado 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 implementá-los na versão que está sendo especificada.

Formulários coletados

Os documentos relacionados abaixo estão à disposição no anexo deste documento. Os campos riscados de vermelho não são necessários. Os campos escritos a mão com caneta azul são campos que precisam ser acrescentados ao formulário. Os demais campos sem qualquer marcação devem fazer parte do sistema.

1. Cadastro do Atleta: Nome, idade, cpf, esporte.
2. Cadastro de Treinador: Nome, cpf, formação.
3. Cadastro de Torneio: Nome, descrição, número de vagas, esporte, data.
4. Cadastro de Inscrição: ID_torneio, ID_atleta, ID_treinador, equipe.

Capítulo Descrição geral do sistema

<Descreva aqui, em linhas gerais, os objetivos do sistema, comunicando o propósito da aplicação e a importância do projeto para todas as pessoas envolvidas.

Se for necessário apresentar detalhes mais técnicos sobre o sistema, você também pode usar esta seção para descrever em linhas gerais a arquitetura do sistema, indicando seus módulos principais, o uso (se existir) da Internet ou outra rede de comunicação, componentes *on-line* e *off-line*, e a interação (se existir) com outros sistemas. Use um diagrama se achar conveniente.>

O sistema Central Sports é uma solução tecnológica voltada para a gerência de eventos esportivos. Treinadores e Atletas se cadastram na plataforma para acompanhar as informações dos torneios em que participam, além de poderem alterar, consultar e excluir seus dados. Existe também o usuário Administrador, que é responsável por criar novos torneios e inscrever neles atletas e seus respectivos treinadores. É também um objetivo desta aplicação, ter uma interface de fácil interação que atenda às necessidades de seus usuários.

Abrangência e sistemas relacionados

<Nesta seção, descreva em linhas gerais o que o sistema irá fazer (suas principais funcionalidades) e o que ele **não** irá fazer (escopo negativo), deixando claro se o sistema irá interagir com outros sistemas relacionados ou se ele é independente e totalmente autocontido.

As funcionalidades principais do sistema devem ser apenas citadas, para dar uma ideia geral ao leitor dos serviços que serão fornecidos pelo sistema. Os detalhes serão fornecidos posteriormente, na seção 3 deste documento. Funcionalidades que a princípio seriam da alçada do sistema e que não serão implementadas também devem ser listadas, registrando-se o motivo pela qual elas não serão contempladas (porque serão fornecidas por outros sistemas relacionados, por exemplo, ou porque serão implementadas apenas em projetos futuros).

Se o sistema for independente e totalmente autocontido diga isso explicitamente, caso contrário, liste e descreva brevemente os outros sistemas com os quais este sistema deve interagir, explicando, de maneira geral, quais os papéis de cada um e o meio de comunicação entre eles.>

Esta aplicação possui funcionalidades de escopo limitado à gerência de eventos desportivos, a exemplo do cadastramento de Treinadores, Atletas e Torneios. Também pode ser realizada a inscrição de Atletas e seus Treinadores nas competições disponíveis. Por fim, o programa independe de outros sistemas, sendo assim totalmente autocontido.

Relação de usuários do sistema

Foram identificados três usuários do sistema Central Sports denominados de Administrador, Atleta e Treinador, abaixo detalhados.

- **Administrador:**

Responsável por criar e administrar torneios, além de criar e administrar participações de torneios aos participantes, os quais são treinadores e jogadores.

- **Atleta:**

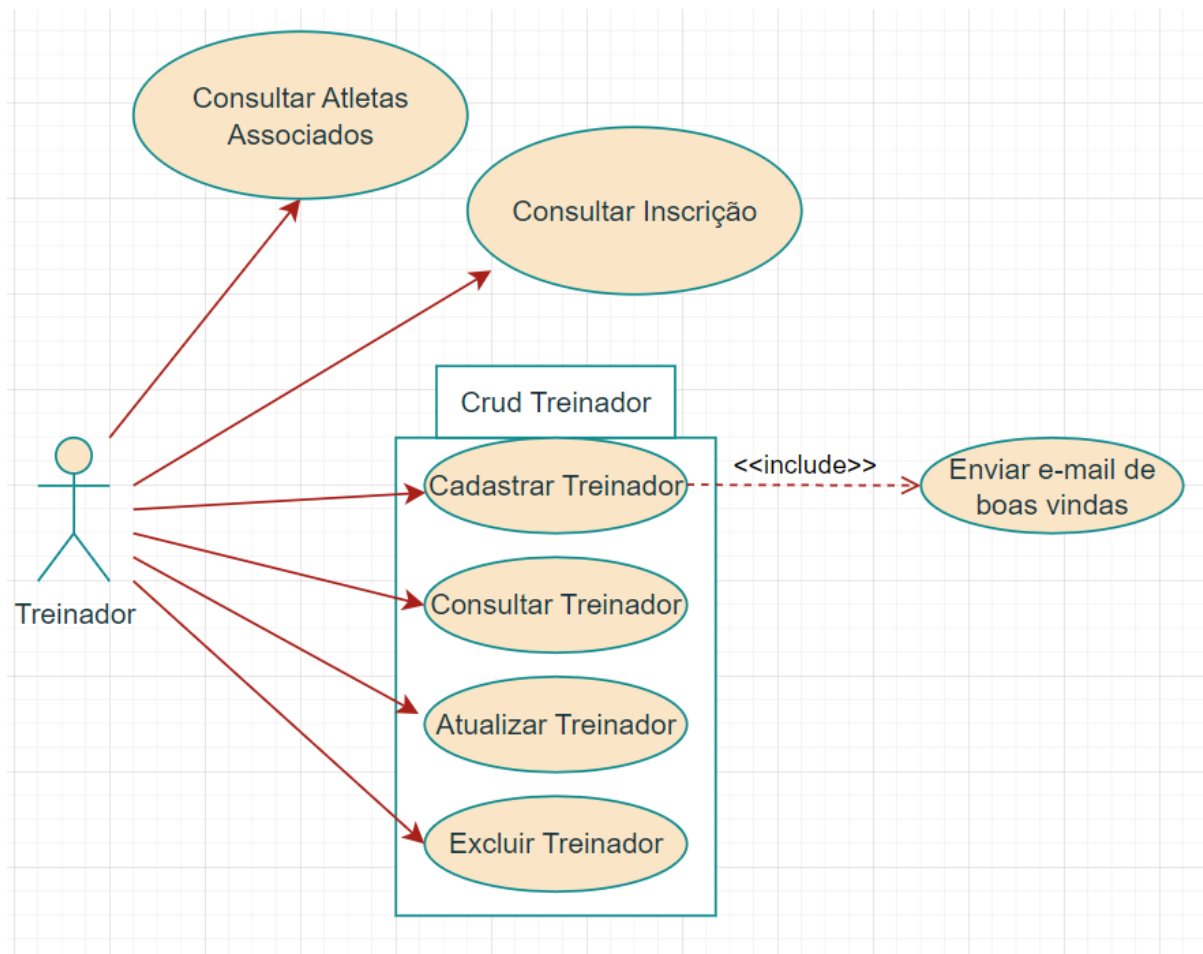
Aquele que compete em um torneio e não tem responsabilidades no sistema.

- **Treinador:**

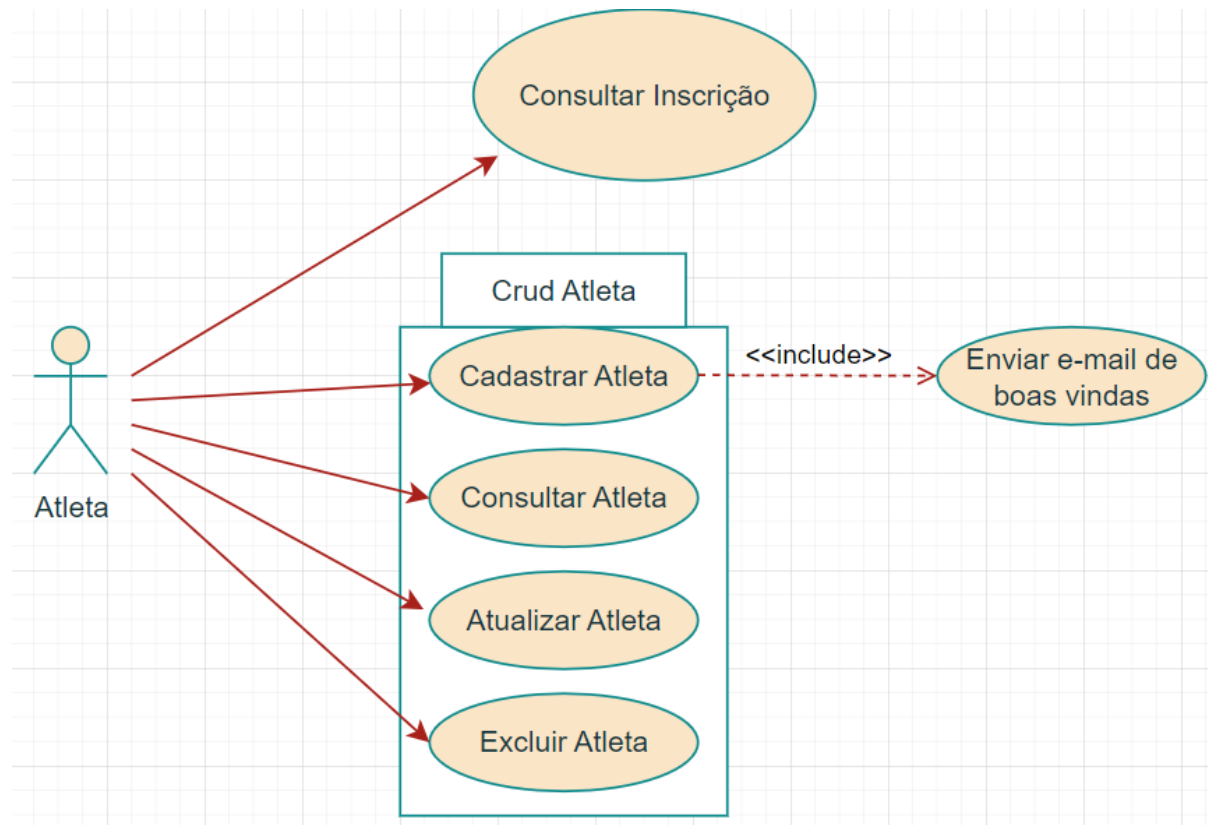
Aquele que é responsável por treinar um atleta e não tem responsabilidades no sistema.

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

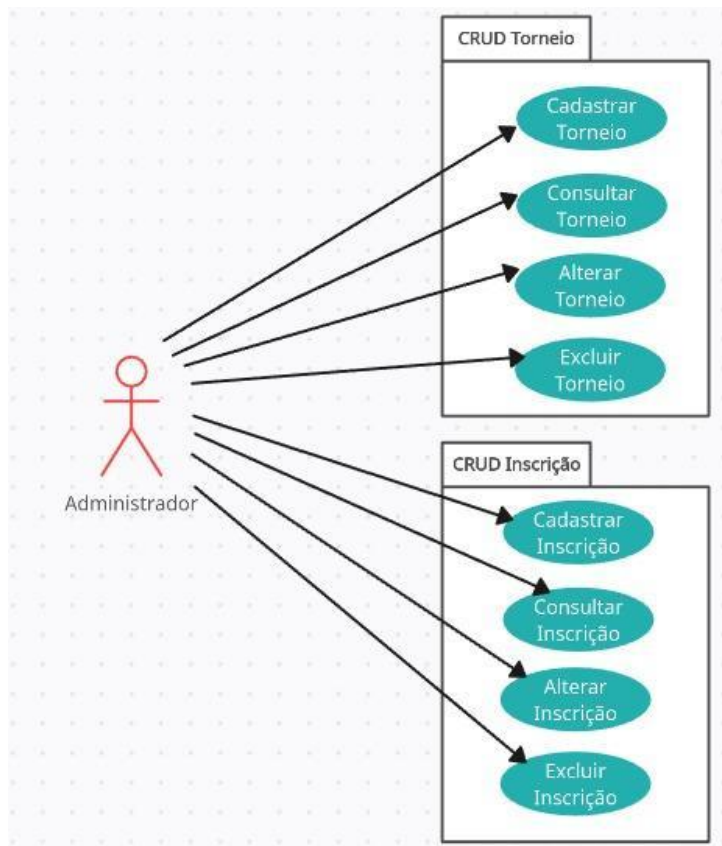
• Visão Treinador



- **Visão do Atleta**



- **Visão do Administrador**



Capítulo Requisitos funcionais (casos de uso)

<Nesta seção, apresente todos os requisitos funcionais, ou casos de uso, do sistema. Em sistemas grandes é comum haver muitos casos de uso e, para facilitar a visualização deste documento, você pode agrupá-los em subseções de casos de uso correlacionados. Os nomes das subseções devem ser únicos e pequenos (3 palavras no máximo) e podem ser formados por palavras, números e/ou abreviações.

Cada um dos casos de uso deve ser descrito em um bloco específico, seguindo o modelo descrito abaixo. O identificador do bloco deve conter o número do caso de uso (por exemplo, [RF001]) e o seu nome. Se os casos de uso forem agrupados em subseções específicas, a numeração deles deve ser reiniciada a cada subseção (dentro de uma mesma subseção, todo caso de uso deve ter um número de identificação único).

Quando a primeira versão deste documento for disponibilizada para a equipe de desenvolvimento, os nomes das subseções e os números dos casos de uso não devem ser modificados ou reaproveitados, para não invalidar referências externas feitas a eles.>

Crud Atleta

<Abra subseções dando nome de subsistema, módulo ou entidades, a fim de agrupar requisitos correlacionados. Essa seção se chama Estoque. Poderia haver o Financeiro, Vendas, Recursos humanos etc.>

<Utilize este espaço para descrever características comuns dos casos de uso desta seção, explicitando o motivo do seu agrupamento em uma seção única.

Se todos os casos de uso desta seção estiverem relacionados com o mesmo ator você pode informar isso aqui, especificando qual é o ator em questão, e eliminar o campo “Ator:” das descrições dos casos de uso feitas nos blocos a seguir.>

[RF001] <Registrar Atleta >

RF 001	Registrar Atleta
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Atleta
Resumo:	Um atleta pode cadastrar-se para poder acessar o sistema.
Pré-condição:	O atleta deve estar na página inicial
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	<p>Atleta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona a opção de registro de usuário. 4. Preenche os campos necessários para registro. 5. Clica no botão de registrar 	<p>Sistema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Retorna um formulário para preenchimento. 6.As credenciais são validadas 7. Os dados são validados. 8. As regras de negócio são aplicadas 9. Os dados são salvos no banco de dados 10. Uma confirmação é exibida ao usuário “Usuário criado com sucesso”
Fluxo alternativo:	<p>Atleta:</p>	<p>Sistema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Caso alguma credencial não atenda o formato correto, e enviada a mensagem “credenciais inválidas, {nomes da/das credenciais}. 7. Caso o Email não seja único uma mensagem de erro é enviada com “Email já cadastrado” 8. Caso o CPF não seja único uma mensagem de erro é enviada com “CPF já cadastrado”
Regras de Negócio:	<ol style="list-style-type: none"> 1 –Todo usuário cadastrado deve receber um Email de boas-vindas. 2 – O CPF deve ser único no sistema 	

[RF002] <Excluir Atleta>

RF 002	Excluir Atleta
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Atleta
Resumo:	Um Atleta pode excluir sua própria conta.
Pré-condição:	O atleta deve estar com o login feito na tela de perfil.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Atleta: 1. Selecionar a opção de exclusão de conta. 4. O atleta confirma a exclusão.	Sistema: 2. O sistema verifica se o atleta está participando de algum torneio 3 Retorna uma confirmação ao atleta 5. Os dados são validados. 6. As regras de negócio são aplicadas 7. Os dados da conta são apagados do banco de dados 8. O sistema faz o logoff do usuário 9. Retorna o usuário para tela de login.
Fluxo alternativo:	Atleta:	Sistema: 4. Caso o atleta tenha participação em algum torneio ele, uma mensagem de erro é enviada com “O atleta está em um torneio e não pode ser excluído” 5. Caso algum erro ocorra durante a exclusão uma mensagem de erro é enviada.
Regras de Negócio:	1 –O atleta só pode excluir sua conta caso não esteja participando de um torneio.	

[RF003] <Alterar Atleta>

RF 003	Alterar Atleta
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Atleta
Resumo:	Um atleta pode alterar suas próprias informações.
Pré-condição:	O atleta deve estar com o login feito na tela de perfil.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Atleta: 1.O atleta seleciona o campo ou campos que deseja alterar. 2. O atleta digita os dados desejados. 3. O usuário seleciona o botão de editar.	Sistema: 4. Os dados são validados. 5. Os dados são salvos no banco de dados 6. O sistema retorna uma confirmação de atualização.
Fluxo alternativo:	Atleta:	Sistema: 4. Caso ocorra algum erro ocorrer banco de dados uma mensagem de erro é exibida 5. Caso ocorra algum erro porque o usuário atleta digitou ou enviou um dado inválido, uma mensagem de erro é exibida.
Regras de Negócio:		

[RF004] <Visualizar Atleta>

RF 004	Visualizar Atleta	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Atleta	
Resumo:	Um atleta pode consultar suas próprias informações.	
Pré-condição:	O atleta deve estar com o login feito na página home.	
Pós-condição:		
Interfaces:		
Fluxo principal:	Atleta: 1. Seleciona a opção de abrir perfil	Sistema: 2. O sistema direciona o atleta para a página de perfil 3. Os dados são validados. 4. Os dados são adquiridos do banco de dados 5. O sistema retornará as informações de perfil do treinador

Fluxo alternativo:	Atleta:	Sistema: 2. Uma mensagem de erro é exibida contendo “Não foi possível acessar os dados”
Regras de Negócio:		

Crud Treinador

[RF005] <Registrar Treinador >

RF 005	Registrar Treinador
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Treinador
Resumo:	Um treinador pode cadastrar-se para poder acessar o sistema.
Pré-condição:	O treinador deve estar na página de login
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Treinador: 1. Selecionar a opção de registro de usuário. 4. Preenche os campos necessários para registro. 5. Clica no botão de registrar	Sistema: 2. Retorna um formulário para preenchimento. 6.As credenciais são validadas 7. Os dados são validados. 8. As regras de negócio são aplicadas 9. Os dados são salvos no banco de dados 10. Uma mensagem de confirmação é exibida ao usuário “Usuário criado com sucesso”.
Fluxo alternativo:	Treinador:	Sistema: 4. Caso alguma credencial não atenda o formato correto, e enviada a mensagem “credenciais inválidas, {nomes da/das credenciais}”. 5. Caso o Email não seja único uma mensagem de erro é enviada com “Email já cadastrado” 6. Caso o CPF não seja único uma mensagem de erro é enviada com “CPF já cadastrado”
Regras de Negócio:	1 –Todo usuário cadastrado deve receber um Email de boas-vindas. 2 -CPFS são devem ser únicos no banco de dados.	

[RF006] <Excluir treinador>

RF 006	Excluir Treinador
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Treinador
Resumo:	Um treinador pode excluir sua própria conta.
Pré-condição:	O Treinador deve estar com o login feito na tela de perfil.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Treinador: 1. Selecionar a opção de exclusão de conta. 4. O atleta confirma a exclusão.	Sistema: 2. Retorna uma confirmação ao atleta 5. Os dados são validados. 6. As regras de negócio são aplicadas 7. Os dados da conta são apagados do banco de dados 8. O sistema faz o logoff do usuário 9. Retorna o usuário para tela de login.
Fluxo alternativo:	Treinador:	Sistema: 2. Caso o tenha algum atleta associado a ele, uma mensagem de erro é enviada com “O Treinador está em um torneio e não pode ser excluído”.
Regras de Negócio:	1 –O Treinador só pode excluir sua conta caso não tenha nenhum atleta associado a ele.	

[RF007] <Alterar treinador>

RF 007	Alterar Treinador
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Treinador
Resumo:	Um treinador pode alterar suas próprias informações.
Pré-condição:	O atleta deve estar com o login feito na tela de perfil.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Treinador: 1.O treinador seleciona o campo ou campos que deseja alterar. 2. O treinador digita os dados desejados. 3. O usuário treinador seleciona o botão de editar.	Sistema: 4.Os dados são validados. 5. Os dados são salvos no banco de dados 6. O sistema retorna uma confirmação de atualização.
Fluxo alternativo:	Treinador:	Sistema: 4. Caso ocorra algum erro no banco de dados, uma mensagem de erro é exibida. 4. Caso ocorra algum erro porque o usuário treinador digitou ou enviou um dado inválido, uma mensagem de erro é exibida.
Regras de Negócio:		

[RF008] <Visualizar treinador>

RF 008	Visualizar trinador
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Treinador
Resumo:	Um treinador pode consultar suas próprias informações.
Pré-condição:	O treinador deve estar com o login feito na página home.

Pós-condição:		
Interfaces:		
Fluxo principal:	Treinador: 1. Selecionar a opção de abrir perfil	Sistema: 2. O sistema direciona o treinador para a página de perfil 3. Os dados são validados. 4. Os dados são adquiridos do banco de dados 5. O sistema retornará as informações de perfil do treinador
Fluxo alternativo:	Treinador:	Sistema: 2. Uma mensagem de erro é exibida contendo “Não foi possível acessar os dados”
Regras de Negócio:		

[RF010] <Visualizar Atletas Associados>

RF 0010	Visualizar treinador.
Prioridade:	<input type="radio"/> Essencial <input checked="" type="radio"/> Importante <input type="radio"/> Desejável
Atores:	Treinador
Resumo:	Um treinador pode consultar seus atletas associados.
Pré-condição:	O treinador deve estar com o login feito na página home.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Treinador: 1. Selecionar a opção de visualizar atletas associados	Sistema: 2. O sistema direciona o treinador a para a página com a lista de atletas 3. Os dados são validados. 4. Os dados são adquiridos do banco de dados 5. O sistema retornará as informações de perfil dos atletas
Fluxo alternativo:	Treinador:	Sistema: 2. Uma mensagem de erro é exibida contendo “Não foi possível acessar os dados”
Regras de Negócio:		

Crud Torneio

[RF011] <Registrar Torneio >

RF 011	Registrar Torneio
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	Um administrador pode cadastrar um torneio no sistema
Pré-condição:	O administrador deve estar na página torneios.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Administrador: 1. Selecionar a opção de registro de torneio. 3. Preenche os campos necessários para registro. 4. Clica no botão de registrar	Sistema: 2. Retorna um formulário para preenchimento. 5.As credenciais são validadas 6. Os dados são validados. 7. As regras de negócio são aplicadas 8. Os dados são salvos no banco de dados 9. Uma mensagem de confirmação é exibida ao usuário “Torneio criado com sucesso”.
Fluxo alternativo:	Torneio:	Sistema: 5. Caso alguma credencial não atenda o formato correto, uma mensagem de erro é disparada. 5. Caso o nome não seja único uma mensagem de erro é disparada
Regras de Negócio:	Torneios não podem ter nomes iguais	

[RF011] <Excluir Torneio>

RF 0011	Excluir Torneio
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	Um Administrador pode excluir um torneio
Pré-condição:	O Administrador deve estar com o login feito na tela de torneios.

Pós-condição:		
Interfaces:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. O Administrador seleciona a opção de exclusão de um torneio. 3. O Treinador confirma a exclusão.	Sistema: 2. Uma confirmação é enviada ao usuário 4. Os dados são validados. 5. As regras de negócio são aplicadas 6. Os dados da conta são apagados do banco de dados 7. Uma mensagem de sucesso é exibida “Torneio apagado com sucesso”
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 4. Caso algum erro ocorra durante a exclusão uma mensagem é enviada.
Regras de Negócio:	1 –O torneio só pode ser excluído se não tiver nenhuma inscrição	

[RF012] <Alterar Torneio>

RF 0012	Alterar Torneio
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador:
Resumo:	Um Administrador pode alterar as informações de um torneio.
Pré-condição:	O administrador deve estar na página de torneios.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Administrador: 1. O administrador deve selecionar o torneio que deseja alterar. 2. O administrador insere os dados desejados nos campos que deseja alterar 3. O administrador seleciona o botão de editar.	Sistema: 4.Os dados são validados. 5. Os dados são salvos no banco de dados 6. O sistema retorna uma confirmação de atualização.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 4. Caso algum erro ocorra com o banco de dados uma mensagem de erro é exibida 5. Caso ocorra algum erro porque o administrador digitou ou enviou um dado inválido, uma mensagem de erro é exibida.
Regras de Negócio:		

[RF013] <Visualizar Torneio>

RF 0013	Visualizar Torneio.
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	Um Administrador pode visualizar as informações de um torneio
Pré-condição:	O Administrador deve estar com o login feito na página home.
Pós-condição:	

Interfaces:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Selecionar a opção de abrir torneios.	Sistema: 2. Os dados são validados. 3. Os dados são buscados no banco de dados 4. O sistema retornará uma lista com todos os torneios criados.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 2. Uma mensagem de erro é exibida contendo “Não foi possível acessar os dados”
Regras de Negócio:		

Crud Inscrição

[RF014] <Registrar Inscrição >

RF 014	Registrar Inscrição
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	Um administrador pode cadastrar uma inscrição no sistema.
Pré-condição:	O administrador deve estar na página home.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de registro de inscrição. 4. Preenche os campos necessários para registro. 5. Clica no botão de registrar	Sistema: 2. Retorna um formulário para preenchimento. 6.As credenciais são validadas 7. Os dados são validados. 8. As regras de negócio são aplicadas 9. Os dados são salvos no banco de dados 10. Uma mensagem de confirmação é exibida ao usuário “Inscrição criada com sucesso”.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 4. Caso alguma credencial não atenda o formato correto, uma mensagem de erro é disparada.
Regras de Negócio:	Um atleta não pode estar inscrito em mais de um torneio Um treinador não pode estar inscrito em mais de 5 torneios.	

[RF015] <Excluir Inscrição>

RF 0015	Excluir Inscrição
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	Um Administrador pode excluir uma inscrição
Pré-condição:	O Administrador deve estar com o login feito na tela de home.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Administrador: 1. O Administrador seleciona a opção de exclusão de inscrição. 3. O Administrador confirma a exclusão.	Sistema: 2 o Sistema retorna uma confirmação ao administrador 4. Os dados são validados. 5. As regras de negócio são aplicadas 6. Os dados da conta são apagados do banco de dados 7. Uma mensagem de sucesso é exibida “Torneio apagado com sucesso”
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 4. Caso algum erro ocorra durante a exclusão uma mensagem de erro é disparada.
Regras de Negócio:	1 – Nenhum Atleta deve estar associado a inscrição 2 – Nenhum treinador deve estar associado a inscrição 3 – Nenhum treinador deve associado a outra inscrição 4 – Deve verificar se o treinador está em estado consistente no banco de dados 5 – Deve verificar se o atleta está em estado consistente no banco de dados 6 – Deve verificar se o torneio está em estado consistente no banco de dados	

[RF016] <Alterar Inscrição>

RF 0016	Alterar Inscrição
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador:
Resumo:	Um Administrador pode alterar as informações de uma inscrição.
Pré-condição:	O administrador deve estar na página home.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Administrador: 1. O administrador deve selecionar a inscrição que deseja alterar. 2. O administrador seleciona o campo ou campos que deseja alterar. 3. O administrador digita os dados desejados. 4. O administrador seleciona o botão de editar.	Sistema: 5. Os dados são validados. 6. Os dados são salvos no banco de dados 7. O sistema retorna uma confirmação de atualização.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 4. Caso algum erro ocorra com o banco de dados uma mensagem de erro é exibida 5. Caso ocorra algum erro porque o administrador digitou ou enviou um dado inválido, uma mensagem de erro é exibida.
Regras de Negócio:		

[RF017] <Visualizar Inscrição>

RF 0017	Visualizar Inscrição
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador, Atleta, Treinador
Resumo:	Os atores podem visualizar as informações das inscrições
Pré-condição:	Os atores devem estar com o login feito na página home.
Pós-condição:	
Interfaces:	

Fluxo principal:	Administrador, Atleta, Treinador: 1. Selecionar a opção de abrir inscrições	Sistema: 2.Os dados são validados. 3. Os dados são buscados no banco de dados 4. O sistema retornará uma lista com todos os torneios criados.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 2. Uma mensagem de erro é exibida contendo “Não foi possível acessar os dados”
Regras de Negócio:		

<FAÇA A DOCUMENTAÇÃO DE QUANTOS REQUISITOS FOREM NECESSÁRIOS. PELO MENOS 4 REQUISITOS RELACIONADOS AO CRUD DE UMA ENTIDADE, 4 REQUISITOS RELACIONADOS AO CRUD ENVOLVENDO 3 OU MAIS ENTIDADES.>

Capítulo Requisitos não funcionais

<Esta seção deve conter os requisitos não funcionais do sistema. Para uma melhor organização deste documento, utilize as subseções abaixo para agrupar os requisitos não funcionais relacionados. Naturalmente, o número e tipo de subseções utilizadas depende do sistema que está sendo especificado e não é preciso utilizar todas elas. Simplesmente elimine as subseções para as quais não for encontrado nenhum requisito.

Os requisitos não funcionais devem ser identificados com um identificador único, da mesma maneira que os requisitos funcionais (casos de uso). Inicie a numeração com o identificador NF001 e prossiga incrementando os números a medida que forem surgindo novos requisitos não funcionais. Reinicie a numeração em cada subseção. Forneça também um nome para o requisito, como foi feito para os requisitos funcionais.

Descreva o requisito, assinala a sua prioridade e, em seguida, caso o requisito esteja relacionado a um caso de uso ou a um grupo de casos de uso específicos, utilize o campo “**Caso(s) de uso associado(s):**” para identificar o(s) caso(s) de uso correspondente(s). Se for um requisito não funcional do sistema como um todo, esse campo não precisa ser utilizado.>

Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

[NF001] Paleta de Cores

O sistema deve contar com uma paleta de cores baseada nas cores azul preto e branco

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF002] Dinamismo de cores

O fundo da página de login deve ter uma animação nas suas cores.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[NF003] Usabilidade no navegador

O sistema deve funcionar no google Chrome na versão 107.0 em diante.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Segurança

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados do sistema.

[NF004] <Autenticação de dois fatores>

O sistema deve ter como padrão o login de dois fatores.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

4

Capítulo

Descrição da interface com o usuário

<Esta seção deve conter desenhos ou rascunhos das telas do sistema que forem necessários ou convenientes para esclarecer algum dos requisitos do sistema. O aluno pode utilizar ferramentas como Balsamiq para prototipar a interface, apesar de não ser a melhor opção. Mais ferramentas podem ser encontradas em <https://dcrazed.com/best-free-wireframe-tools/>. A melhor opção RECOMENDADA FORTEMENTE é para o aluno fazer a prototipação da interface em HTML, Angular ou qualquer outra tecnologia que o permita fazer a interface de sistemas WEB e reaproveitá-la na fase de projeto. Assim evita-se o fato de fazer desenhos de interface os quais serão jogados fora por não ser a interface propriamente dita. Use nomes significativos para identificar cada interface como I_Login, I_Erro_login, I_CadastrarCliente. Descreva cada interface em uma subseção. O aluno deverá utilizar templates já prontos caso queira, fazendo uma interface agradável.>

Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identificar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”. A interface de erro do login para um username inválido e uma senha inválida é nomeada respectivamente como “IE_LoginUsername” e “IE_LoginSenhaInválida”.

PROTOTIPAÇÃO

A prototipação foi realizada no Figma. Abaixo está o link:

<https://www.figma.com/design/mS7LkK3EIZdxRWLWtMJ9To/Central-Sports-Completo?node-id=0-1&t=F1K2QFbl9HWZOxmZ-1>

5

Capítulo

Dicionário de Dados

<Esta seção deve conter o dicionário de dados. A identificação das entidades, seus campos, formatos, validação, valores default dentre outros.>

Tabela	Treinador
Descrição	Armazenará as informações dos treinadores
Observações	
Campos	

Nome do atributo	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Unique)
Id	Código de identificação	Int		PK / Unique
Nome	Nome do treinador	String	80	Not null
CPF	Cadastro de pessoa física	Int	11	Unique / Not null
Formação	Especialidade do treinador	String	80	Not null

Tabela	Atleta			
Descrição	Armazenará as informações dos atletas			
Observações				
Campos				
Nome do atributo	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Unique)
Id	Código de identificação	Int		PK / Unique
Nome	Nome do atleta	String	80	Not null
Idade	Idade do atleta	Int		Not null
Esporte	Modalidade do atleta	String	80	Not null
CPF	Cadastro de pessoa física	Int	11	Unique / Not null

Tabela	Usuário			
Descrição	Armazenará as informações do usuário que serão usadas para entrar no sistema			
Observações				
Campos				
Nome do atributo	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Unique)

Id	Código de identificação	Int		PK / Unique
Email	Endereço eletrônico	String	80	Not null / Unique
Senha	Palavra-chave	String	80	Not null
Secret	Código para 2FA	String	80	Not null
Type	Tipo do usuário	String	80	Not null

Tabela	Torneio			
Descrição	Armazenará as informações do torneio			
Observações				
Campos				
Nome do atributo	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Unique)
Id	Código de identificação	Int		PK / Unique
Nome	Nome do torneio	String	80	Not null
Esporte	Modalidade do torneio	String	80	Not null
Quantidade de Vagas	Número de participantes	Int		Not null
Data	Data do torneio	Date		Not null
Descrição	Breve descrição sobre o torneio	String	120	Not null

Tabela	Inscrição
Descrição	Armazena as informações das inscrições nos torneios
Observações	Tem chave estrangeiras das tabelas Atleta, Treinador, Torneio

Campos				
Nome do atributo	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Unique)
Id	Código de identificação	Int		PK / Unique
Id_Atleta	Código de identificação do atleta	Int		FK / Unique
Id_Treinador	Código de identificação do treinador	Int		FK / Unique
Id_Torneio	Código de identificação do torneio	Int		FK / Unique
Equipe	Nome da equipe do atleta/treinador, se houver	String		