Projeto Interdisciplinar 2024

ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS FUNCIONAIS

01/04/2024

**HEALTH TRAINING**

Sumário

[1. Módulo Minha conta 2](#_Toc168383685)

[RF 01 – Criação de perfil 2](#_Toc168383686)

[RF 02 – Edição de perfil 2](#_Toc168383687)

[RF03 – Recuperação de senha 2](#_Toc168383688)

[RF04 – Visualização de perfil 2](#_Toc168383689)

[RF05 - Login de Usuário 3](#_Toc168383690)

[RF06 - Lembre-me 3](#_Toc168383691)

[RF07 - Logout de Usuário 3](#_Toc168383692)

[2. Módulo Criar cartas 4](#_Toc168383693)

[RF08 - Criação de cartas 4](#_Toc168383694)

[3. Modulo jogar 4](#_Toc168383695)

[RF9 - Jogar Dado 4](#_Toc168383696)

[Rf10 – Exibir pergunta e resposta 4](#_Toc168383697)

[Rf11 – Exibir pontuação 5](#_Toc168383698)

[RF12 - Visualização de Lista de Jogos 5](#_Toc168383699)

[RF13 - Criação de Novo Jogo 5](#_Toc168383700)

[RF14 - Responder Carta Verdadeira ou Falsa 5](#_Toc168383701)

## Módulo Minha conta

### RF 01 – Criação de perfil

Descrição:

O sistema deve permitir que novos usuários criem um perfil fornecendo o nome, endereço de e-mail, senha, confirmação de senha e aceitação dos termos. Após preenchimento e envio dos dados, o sistema deverá validar as informações recebidas.

As validações serão feitas em: endereço de e-mail, data de nascimento e da senha inserida. Caso a validação dê errado, o sistema deverá retornar uma mensagem explicando o erro ao usuário.

Após a criação do perfil, o sistema deverá redirecionar o usuário para a página inicial, confirmando que o perfil foi criado com sucesso.

Prioridade: Essencial

### RF 02 – Edição de perfil

Descrição:

O sistema deve permitir aos usuários editar seu perfil, atualizando o nome, e-mail e senha. Após preencher e enviar os dados, o sistema deverá apresentar uma mensagem de confirmação indicando que as alterações foram salvas com sucesso ou de erro, caso as alterações não tenham sido feitas.

Além disso, durante a submissão do formulário, as validações dos dados serão feitas em: nome, endereço de e-mail e senha. Caso a validação dê errado, o sistema deverá retornar uma mensagem explicando o erro ao usuário.

Prioridade: Essencial

### RF03 – Recuperação de senha

Descrição:

O sistema deve permitir a troca da senha para os usuários, onde eles preencherão seu endereço de e-mail, para receber um código de verificação, e definir uma nova senha. Após a alteração da senha, o sistema deverá exibir uma mensagem confirmando que a senha foi atualizada com sucesso e redirecionar o usuário para a tela de login.

Prioridade: Essencial

### RF04 – Visualização de perfil

Descrição:

O sistema deve disponibilizar um botão de "Visualizar perfil", ao ser clicado pelo usuário, abrirá uma página contendo todos os dados do perfil do usuário, menos sua senha. Além da opção de alteração (RF03)

Prioridade: essencial

### RF05 - Login de Usuário

Descrição:

O sistema deve permitir que os usuários façam login utilizando seu endereço de e-mail e senha cadastrados. O sistema deve fornecer um campo para que o usuário insira seu e-mail e outro campo para a senha. Após preencher e enviar os dados, o sistema deve validar as informações fornecidas. Se os dados forem válidos, o usuário será redirecionado para a página inicial do sistema. Caso os dados não sejam válidos, o sistema deve exibir uma mensagem de erro informando que o e-mail ou a senha estão incorretos. O sistema deve ter uma opção para os usuários que esqueceram suas senhas, redirecionando-os para a funcionalidade de recuperação de senha (RF03).

Prioridade: Essencial

### RF06 - Lembre-me

Descrição:

O sistema deve fornecer uma opção de "Lembre-me" na tela de login, que, se marcada, manterá o usuário conectado mesmo após fechar o navegador. A opção deve ser apresentada como uma caixa de seleção ao lado do campo de senha. Quando a opção "Lembre-me" estiver marcada, o sistema deve lembrar do usuário por um período de 30 dias, mantendo-o autenticado em sessões futuras. Caso o usuário desmarque a opção ou faça logout manualmente, a sessão deve ser encerrada e não persistida.

Prioridade: desejável

### RF07 - Logout de Usuário

Descrição:

O sistema deve permitir que os usuários façam logout de suas contas.

O sistema deve fornecer um botão de logout acessível a partir de qualquer página do sistema, localizado no menu de navegação superior. Após clicar no botão de logout, o sistema deve encerrar a sessão do usuário e redirecioná-lo para a tela de login. O sistema deve garantir que, após o logout, o usuário não possa acessar nenhuma funcionalidade restrita sem fazer login novamente.

Prioridade: desejável

## Módulo Criar cartas

### RF08 - Criação de cartas

Descrição:

O sistema deve permitir que os administradores criem novas cartas. Para isso, os administradores devem ter acesso a uma interface onde será possível preencher o nome, o tipo e a descrição de uma carta e suas respostas, sendo possível até cinco opções.

O sistema deve realizar validações para garantir que apenas administradores criem cartas e também deve validar o nome, o tipo, a descrição e as respostas. Caso um usuário não autorizado tente acessar essa funcionalidade, o sistema deverá apresentar uma mensagem de erro indicando a fala de permissão.

Prioridade: desejável

## Modulo jogar

### RF9 - Jogar Dado

Descrição:

O sistema deve permitir que os usuários joguem um dado virtual durante o jogo. O sistema deve fornecer um elemento na interface, com a aparência de um dado, para o usuário clicar e jogar o dado. Ao clicar no elemento, o sistema deve gerar aleatoriamente um número de 1 a 6 que decidirá a quantidade de casas que ele deverá se mover. O sistema deve exibir visualmente o resultado do dado ao usuário. Durante o jogo, esse dado estará sempre visível na tela.

Prioridade: Essencial

### Rf10 – Exibir pergunta e resposta

Descrição:

O sistema deve exibir uma pergunta e as opções de respostas de verdadeiro ou falso ao usuário após o lançamento do dado. A pergunta deve ser selecionada aleatoriamente de um banco de perguntas configurado previamente de acordo com cada fase.

O usuário deve poder selecionar uma das opções de resposta e submeter sua escolha. O sistema deve validar a resposta e fornecer feedback ao usuário, indicando se a resposta está correta ou incorreta.

Prioridade: Essencial

### Rf11 – Exibir pontuação

Descrição:

O sistema deve exibir na tela a pontuação do usuário em porcentagem de acertos das perguntas respondidas. A pontuação deve ser atualizada em tempo real à medida que o usuário responde às perguntas, indicando claramente o número total de perguntas respondidas, o número de acertos e a porcentagem de acertos.

Após terminar a fase se a pontuação for maior que 80% o usuário passa para próxima fase.

Prioridade: Essencial

### RF12 - Visualização de Lista de Jogos

Descrição:

O sistema deve apresentar aos usuários uma página contendo uma lista de jogos disponíveis. A lista de jogos deve incluir informações como ID do jogo, pontuação, data de criação e status. Cada jogo na lista deve ser clicável, redirecionando o usuário para uma página de detalhes do jogo. A página de lista de jogos deve ser acessível a partir da página inicial do sistema.

Prioridade: desejável

### RF13 - Criação de Novo Jogo

Descrição:

O sistema deve permitir que os usuários iniciem um novo jogo a partir da página inicial do sistema. Na página inicial, deve haver um botão claramente identificado para iniciar um novo jogo. Ao clicar no botão para iniciar um novo jogo, o sistema deve redirecionar o usuário para uma página onde ele iniciar uma nova instância do jogo. O sistema deve garantir que os usuários só possam iniciar um novo jogo se estiverem autenticados. A página de criação de novo jogo deve ser acessível a partir da página inicial do sistema.

Prioridade: Essencial

### RF14 - Responder Carta Verdadeira ou Falsa

Descrição:

O sistema deve permitir que os usuários respondam se uma carta apresentada é verdadeira ou falsa durante o jogo. O sistema deve apresentar ao usuário uma carta com uma declaração, seguida de opções para responder "verdadeiro" ou "falso". O sistema deve fornecer botões na interface para as opções de resposta "verdadeiro" e "falso". Ao selecionar uma opção, o sistema deve reconhecer a escolha do usuário e dar um feedback indicando se a resposta está correta ou não. O sistema deve mover, então, o personagem do jogador para a nova casa com base no resultado do dado.

Prioridade: Essencial

**APROVAÇÃO E AUTORIDADE PARA PROCEDER**

Aprovamos o projeto como descrito acima e autorizamos a equipe a prosseguir.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | Assinatura | Data |
| Mateus Boche / Frederico Andrade |  | 15/04/2023 |
|  |  |  |