

Documento de Requisitos Cartola FC

1 Introdução

1.1 Propósito do Documento de Requisitos

Este documento especifica as características e funcionalidades do jogo virtual fictício Cartola FC. Tem como público alvo todas as pessoas que gostam de futebol e a equipe de desenvolvimento.

1.2 Escopo do Produto

O jogo virtual fictício Cartola FC deverá ser capaz de entreter as pessoas que gostam de futebol com uma experiência parecida com a de um verdadeiro sócio de clube, onde o usuário será capaz de nomear seu time, escolher seus jogadores, a cor do uniforme e o técnico do time, além de participar de campeonatos como o Campeonato Brasileiro.

2 Descrição Geral

2.1 Perspectiva do Produto

O jogo tem como objetivo entreter pessoas maiores de 18 anos que gostam de futebol.

2.2 Funções do Produto

O usuário deverá escolher e gerenciar seu próprio clube de futebol, baseando suas escolhas no rendimento dos jogadores profissionais durante o Campeonato Brasileiro. O sistema de pontuação é definido com base nas pontuações e resultados oficiais de cada partida do campeonato, os pontos dos jogadores em campo somam os mesmos no time virtual. O Cartola FC deve ter um sistema de pontuação chamado de scout tendo duas vertentes, o scout de ataque e scout de defesa, essa pontuação é marcada de acordo com o desempenho dos jogadores em campo.

2.3 Características do Usuário

Os usuários devem ter mais do que 18 anos e ter um dispositivo com acesso a *web*.

2.4 Restrições Gerais

Para acessar o sistema, o usuário deverá, primeiramente, criar sua conta, acessá-la e terá acesso a todas as suas informações e de seu time.

2.5 Suposições e Dependências

O sistema necessita apenas de um desktop com acesso a internet ou um *smartphone* com acesso a internet e Apple Store ou Play Store.

3 Requisitos Específicos

3.1 Requisitos Funcionais

3.1.1 Funções Básicas

O usuário deve registrar as configurações dentro do seu time, como a compra e venda de jogadores e técnico, assim como as escalas e troca de uniforme.

3.1.2 Funções Fundamentais

3.1.2.1 O usuário poderá realizar alterações, como: substituição de jogadores, compra e venda de jogadores, compra e venda do técnico, alteração de uniforme.

3.1.2.2 A pontuação feita pelo usuário será contabilizada de acordo com os jogos reais.

3.1.3 Funções de Saída

3.1.3.1 O usuário poderá acessar o histórico de pontuação assim como as alterações do time.

3.2 Requisitos de Qualidade

3.2.1 Funcionalidade

3.2.1.1 O jogo contém opções intuitivas que facilitam a jogabilidade do usuário.

3.2.1.2 O jogo pode ser acessado tanto mobile quanto web permitindo que o usuário usufrua do mesmo em qualquer lugar desde que tenha acesso a internet.

3.2.2 Usabilidade

3.2.2.1 O tutorial no primeiro acesso já será o suficiente.

3.2.3 Eficiência

3.2.3.1 O tempo de resposta das alterações não deverá passar de 10 segundos em uma conexão 3G e não deverá chegar a 10 segundos em uma conexão superior.

3.3 Requisitos de Interface Externa

3.3.1 Interfaces com o Usuário

A interface com o usuário deve seguir modelos intuitivos e minimalistas, facilitando a visualização de informações.

3.3.2 Interfaces de Comunicação

O sistema utilizará uma rede externa que permitirá seu acesso a partir de inúmeros dispositivos.