

## **Documentação de análise**

### **1) Regras de negócio:**

**RN01:** Quantidade máxima de contas na plataforma:

Cada conta criada será vinculada a um número de telefone. O limite será de uma conta por número.

**RN02:** Quantidade máxima de produtos na lista de desejos:

A lista de desejos terá uma capacidade máxima de 50 produtos.

**RN03:** Quantidade máxima de produtos no carrinho:

O carrinho terá uma capacidade máxima de 15 produtos.

**RN04:** Finalização da compra:

O usuário deve estar logado para finalizar uma compra na plataforma.

**RN05:** Quantidade máxima de produtos para presente:

O usuário não poderá dar de presente um jogo que o destinatário já tenha, e se quiser mandar, só poderá ser enviado um jogo por vez.

**RN06:** Avaliação do Produto:

O usuário não pode fazer uma avaliação caso não possua o jogo (ele ainda pode ver avaliações de outras pessoas). A avaliação pode ser editada em caso de mudança de opinião.

### **2) Identificação de atores:**

**Usuário:** Indivíduo que utiliza a aplicação para comprar e jogar os jogos e interagir com outros usuários.

**Administrador:** Essa pessoa cuida da parte de desenvolvimento, manutenção e suporte do sistema.

**Fornecedor:** Empresas que fornecem os jogos disponibilizados para venda na plataforma

### 3) Casos de uso:



UC1: Cadastro

UC2: Visualizar o produto;

UC3: Adicionar à lista de desejos

UC4: Adicionar produto ao carrinho;

UC5: Finalizar compra;

UC6: Comprar como presente;

UC7: Avaliar produto;

UC8: Editar perfil.

#### UC1: Cadastro

**Descrição:** Quando o usuário faz o registro na aplicação.

**Ator Principal:** Usuário.

##### Fluxo principal:

1. O usuário entra no site e clica no botão “Iniciar sessão” onde encontrará o botão “Cadastrar-se”.
2. O usuário deverá preencher os seguintes campos: Nome de usuário, senha, confirmar senha, endereço de e-mail, confirmar endereço de e-mail, país de residência, telefone e concordar com os termos de uso.

##### Fluxo alternativo:

1. Caso o usuário não preencha algum campo, o site irá apontar o campo em que falta algum dado e não irá apagar os campos já preenchidos.

**Fluxo de exceção: Violação de RN1:**

1. Caso o número de telefone informado na hora do cadastro já exista na base de dados, o usuário não poderá realizar o cadastro.

## **UC2: Visualizar o Produto:**

**Descrição:** Quando o usuário visualiza o produto na loja.

**Ator Principal:** Usuário.

### **Fluxo Principal:**

1. O usuário irá utilizar a barra de pesquisa ou os filtros para entrar na página do jogo desejado. No botão “Mais informações” ele encontrará as avaliações, requisitos mínimos e recomendados, etc.

### **Fluxo Alternativo:**

1. O usuário abre a página lista de desejos, onde se encontram todos os jogos que ele marcou como desejados, escolhe um jogo e vai à página do mesmo.

## **UC3: Adicionar à lista de desejos:**

**Descrição:** Quando o usuário adiciona um jogo na lista de desejos para receber notificações de promoção.

**Ator Principal:** Usuário.

### **Fluxo Principal:**

1. O usuário vai até a página do jogo na loja e seleciona a opção “adicionar à lista de desejos”.
2. O jogo ficará em uma lista no seu perfil, onde é mais fácil de ser encontrado e receberá notificação quando o jogo entrar em promoção.

## **UC4: Adicionar produto ao carrinho:**

**Descrição:** Quando o usuário adiciona um produto ao carrinho antes de concluir a compra.

**Ator Principal:** Usuário.

**Fluxo Principal:**

1. O usuário entra na loja, pesquisa por um produto ou categoria e é levado até a página do produto.
2. Ao clicar no botão comprar, o produto é adicionado ao carrinho de compras, onde o fluxo de venda será concluído.

**Fluxo secundário:**

1. O botão de adicionar pode ser acessado através da lista de desejos.

**UC5: Finalizar compra:**

**Descrição:** Quando o usuário finaliza o fluxo de compra.

**Ator Principal:** Usuário.

**Fluxo Principal:**

1. Após adicionar o produto ao carrinho, o usuário preenche seus dados pessoais e de pagamento. Só então a compra é finalizada.

Fluxo Secundário:

1. Caso o usuário já tenha seus dados salvos, essa parte do processo é ignorada.

**UC6: Comprar como presente:**

**Descrição:** Quando o usuário decide dar um jogo de presente para um amigo.

**Ator Principal:** Usuário.

**Ator Secundário:** Usuário2

**Fluxo Principal:**

1. Durante o processo de compra, o usuário pode selecionar a opção “comprar como presente”.
2. O usuário deve selecionar o amigo que receberá o presente a partir da lista de amigos.
3. O fluxo de compra é finalizado normalmente e o presente é enviado.

**Fluxo Secundário:**

1. Caso o destinatário já possua o jogo o sistema mostrará um aviso e o fluxo de compra é finalizado.

**UC7: Avaliar produto:**

**Descrição:** Quando o usuário deseja atribuir uma nota ao produto.

**Ator Principal:** Usuário.

**Fluxo Principal:**

1. O usuário acessa a página do produto e desce até a seção “avaliar produto”.
2. O usuário pode avaliar o produto com uma nota de 1 a 5 e deixar um comentário sobre o jogo.

**Fluxo secundário:**

1. Caso o usuário não possua o jogo, o campo de avaliação estará bloqueado.

**UC8: Editar Perfil:**

**Descrição:** Quando o usuário deseja alterar as informações salvas no seu perfil

**Ator Principal:** Usuário.

**Fluxo Principal:**

1. O usuário acessa seu perfil e seleciona a opção “editar perfil”;
2. Ele pode mudar seus dados pessoais, adicionar uma foto de perfil e uma descrição que pode ser visualizada por outras pessoas.

#### 4) Diagrama de classes

