**Documento de Especificação de Requisitos**

**Sistema: Gerenciador de Campeonatos de Futebol**

**Trabalho desenvolvido no contexto abaixo:**

**Disciplina: Gerência de Projeto de Software**

**Curso: Engenharia de Software**

**INF - Instituto de Informática**

**UFG - Universidade Federal de Goiás**

**Profa. Adriana Silveira de Souza**

**Grupo:**

**Augusto César da Fonseca Falcão**

**Erik Raphael**

**Guilherme Alves**

**Igor Queiroz Silva**

**Márcio Flores**

**Vinícius Souza Resende**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Motivo** | **Data** | **Responsável** |
| **v1.0** | **Criação do Documento** | **03/06/2016** | **Igor Q. Silva** |
| **v1.1** | **Atualização do RF003** | **07/06/2016** | **Igor Q. Silva** |
| **v1.2** | **Atualização de Requisitos** | **09/06/2016** | **Igor Q. Silva** |
| **v1.3** | **Adição de Referências do Backlog** | **10/06/2016** | **Igor Q. Silva** |
| **v1.4** | **Classes relacionadas aos requisitos** | **10/06/2016** | **Igor Q. Silva** |
| **v1.5** | **Adição de um requisito não-funcional** | **11/06/2016** | **Igor Q. Silva** |
| **V2.0** | **Inserção do backlog geral** | **12/07/2016** | **Guilherme Alves** |

**1. Introdução**

## **1.1 Propósito do documento de requisitos**

O documento a seguir tem o propósito de especificar e documentar todos os requisitos levantados e necessários para a criação do sistema Gerenciador de Campeonatos de Futebol.

## **1.2 Escopo do produto**

É um sistema para Desktop que gerencia campeonatos de futebol. O sistema contará com uma agenda de partidas, seus resultados, tabelas de jogos, lista de times, pontuações, saldo de gols, gols marcados e gols sofridos, total de jogos disputados, vitórias, empates e derrotas. Será desenvolvido em linguagem java, para rodar em desktop. No sistema, será possível para um usuário comum visualizar as informações sobre a tabela e os resultados de partidas, e haverá a possibilidade de fazer um login para alterações de informações.

## **1.3 Definições, acrônimos e abreviações**

* P = Pontos;
* J = Total de jogos já disputados;
* V = Vitórias;
* D = Derrotas;
* E = Empates;
* SG = Saldo de Gols;
* GM = Gols Marcados;
* GS = Gols Sofridos;

# **2. Descrição geral**

## **2.1 Backlog geral**

1 - Criação do login do usuário

O cliente principal criará seu login de administrador;

2 - Inclusão de campeonatos

O administrador poderá incluir um campeonato, colocando nome do campeonato e o número de times;

3 -Inclusão nome de times

O administrador poderá incluir os nomes dos times;

4 - Datas das partidas e definição de adversários

O administrador definirá se haverá dois turnos no campeonato, os dias da semana que ocorrerão as partidas e seus horários, e o sistema irá definir os confrontos aleatoriamente;

5 - Resultados das partidas

O administrador irá inserir os resultados das partidas, e o sistema irá registrar quantos pontos cada time recebeu pelas mesmas, e registrá-los na tabela;

6 - Processamento de pontos

O sistema irá receber os gols dos confrontos, e registrá-los nos espaços de gols a favor, gols contra, e gerar automaticamente os saldos de gols de cada time;

7 - Nova tela inicial

Após o campeonato ser criado, a tabela e a rodada atual poderão ser visualizadas na tela inicial, sem ter necessidade de ser efetuado um login.

8 - Alterações

Caso sejam necessárias, após o campeonato ser criado(incluindo tabela e partidas), o administrador poderá alterar informações sobre o mesmo.

## **2.2 Perspectiva do Produto**

O produto tem por objetivo atingir aquelas pessoas que desejam organizar e gerenciar um campeonato de futebol de pontos corridos. Seja ele pequeno com poucos participantes ou ele grande com vários times. O produto oferece toda a base para que o campeonato seja organizado, dando apoio na criação da tabela, gerando as rodadas do campeonato, organizando a classificação do campeonato e permitindo a visualização de todos esses dados.

## **2.3 Funções do produto**

## Cadastrar os times participantes do campeonato;

* Gerar aleatoriamente as partidas que acontecerão em cada rodada;
* Registrar o resultado de cada partida;
* Criar uma tabela contendo a posição de cada time, saldo de pontos, gols a favor, gols contra, saldo de gols, número de vitórias, empates e derrotas e quantidade de jogos de cada time;
* Gerar um demonstrativo de cada rodada, mostrando as partidas que ocorrerão naquela rodada;
* Mostrar o mandante de cada jogo (Time que jogará em seu estádio);

## **2.4 Características do usuário**

Usuário Comum

* Visualizar a tabela de classificação;
* Visualizar as partidas de cada rodada (jogos a ocorrer e jogos que já ocorreram).

Administrador

* Cadastrar times;
* Alterar times;
* Definir nome do Campeonato;
* Alterar resultados de partidas;
* Definir número de rodadas;

## **2.5 Restrições Gerais**

* Sistema Operacional: Windows.
* Banco de Dados: MySQL

# **3. REQUISITOS DO SISTEMA**

# **3.1 Requisitos Funcionais (RF)**

[RF000] Mostrar a tabela do Campeonato sem a necessidade de login

Item correspondente no Backlog: 7

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe: Login.java

[RF001] O usuário Administrador poderá cadastrar um campeonato e definir os parâmetros para o decorrer deste.

Item correspondente no Backlog: 2

Prioridade: Alta

Fonte Cliente

Classe: NovoCampeonato.java

[RF002] O usuário Administrador poderá cadastrar equipes e definir os nomes das equipes, com possibilidade de editar tais informações posteriormente.

Item correspondente no Backlog: 3

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe: EditarNovoCampeonato

[RF003] O sistema deverá gerar aleatoriamente as datas das partidas e os times que se enfrentarão; ou por um padrão pré-informado pelo Administrador.

Item correspondente no Backlog: 4

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe:

[RF004] O sistema deverá permitir que o Administrador edite as datas das partidas.

Item correspondente no Backlog: 4 e 8

Prioridade: Média

Fonte: Cliente

Classe:

[RF005] O sistema deverá calcular a quantidade de pontos recebidos pelos times em cada partida automaticamente após o placar da partida ser informado.

Item correspondente no Backlog: 6

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe:

[RF006] O sistema deverá ser capaz de contabilizar dados como Saldo de Gols (SG), Número de Vitórias (V), Número de Derrotas (D), Número de Empates (E), Quantidade de Gols Marcados (GM) e Quantidade de Gols Sofridos (GS) e utilizar esses dados para definir os critérios de classificação e desempate.

Item correspondente no Backlog: 6

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe:

[RF007] O usuário Administrador poderá editar os resultados das partidas.

Item correspondente no Backlog: 8

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe:

[RF008] O Usuário Administrador deverá ser cadastrado no primeiro acesso.

Item correspondente no Backlog: 1

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe: Login.java

**3.2 Requisitos Não-Funcionais (RNF)**

[RNF000] O sistema deverá ser capaz de salvar os dados de tabela e resultados de jogos para visualizações posteriores.

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe: MyConnection.java

[RNF001] O sistema deverá ser executado em Windows.

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe:

[RNF002] O sistema deverá emitir um alerta caso o usuário Administrador tente alterar o resultado de um jogo em que o resultado já foi editado.

Prioridade: Média

Fonte: Cliente

Classe:

[RNF003] O número mínimo de times a serem cadastrados por campeonato deve ser 3.

Prioridade: Média

Fonte: Cliente

Classe: NovoCampeonato.java

[RNF004] O número máximo de times que podem ser cadastrados por campeonato é 20.

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

Classe: NovoCampeonato.java

[RNF005] O sistema necessita de uma conexão com banco de dados, para armazenar os dados gerados.

Prioridade: Alta

Fonte: Desenvolvedor

Classe: MyConnection.java

**4. Aprovação dos Requisitos**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão do Documento** | **Aprovado por** | **Data de Aprovação** | **Assinatura** |
| V1.0 | Augusto César | 03/06/2016 | Via e-mail |
| V1.0 | Erik Raphael | 07/06/2016 | Via e-mail |
| V1.0 | Guilherme Alves | 07/06/2016 | Via e-mail |
| V1.0 | Igor Queiroz | 03/06/2016 | Via e-mail |
| V1.0 | Marcio Gabriel | 07/06/2016 | Via e-mail |