**Documento 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** | **26/05/2016** | **Igor Q. Silva** |
| **v1.1** | **Atualização dos Requisitos** | **10/05/2016** | **Igor Q. Silva** |
|  |  |  |  |

**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 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.

## **2.2 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 á 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);

## **2.2 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;

## **2.4 Restrições Gerais**

* Sistema Operacional: Windows.

## **2.5 Suposições e Dependências**

# **3. REQUISITOS DO SISTEMA**

# **3.1 Requisitos Funcionais (RF)**

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

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

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

Prioridade: Alta

Fonte Cliente

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

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

[RF003] O sistema deverá gerar as datas das partidas do campeonato criado aleatoriamente ou por um padrão pré-informado pelo Administrador.

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

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

Prioridade: Média

Fonte: Cliente

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

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

[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.

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

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

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

[RF008]

**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

[RNF001] O sistema deverá ser executado em Windows.

Prioridade: Alta

Fonte: Cliente

[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