

PROJETO: Rede social de browser games

Curso de Sistemas de Informação

Prática Profissional em ADS

Turma 05H

JACQUES FERREIRA ESPECIER

TIAGO NUNES BERNARDES DE SOUSA

1º semestre de 2022

Introdução

Este é um documento de especificação de requisitos para uma rede social de browser games. O sistema deverá permitir que usuários postem e editem reviews e notas de browser games selecionados por um administrador e recomendar jogos de acordo com os gostos de cada um.

Interessados

Administradores - Podem cadastrar jogos para receber reviews ao escolher um gênero, link e descrição e obter os 5 jogos que receberam maior número de avaliações, 5 membros que realizaram o maior número de avaliações, 5 jogos que têm a maior nota média de avaliação e as 3 categorias que receberam maior número de avaliações.

Usuários - Podem dar notas e reviews em jogos selecionados por um administrador, receber recomendações a partir de suas notas, pesquisar por jogos específicos e pelas reviews mais úteis.

Objetivos Funcionais

1. A rede social deverá possibilitar o administrador a cadastrar os browser games.
2. A rede social possibilitará os usuários a se cadastrarem como membros.
3. A rede social mostrará os browser games a partir de buscas.
4. A rede social deverá possibilitar a avaliação por usuários de jogos cadastrados por administradores.
5. A rede social deverá mostrar para o usuário a lista de avaliações de um browser game.
6. A rede social deverá possibilitar o usuário a marcar avaliações de outros usuários como úteis.
7. A rede social deverá possibilitar o usuário a solicitar uma lista das avaliações mais úteis.
8. A rede social deverá mostrar recomendações para seus usuários a partir de suas avaliações.

9. A rede social deverá possibilitar o administrador a obter relatórios divididos por períodos.

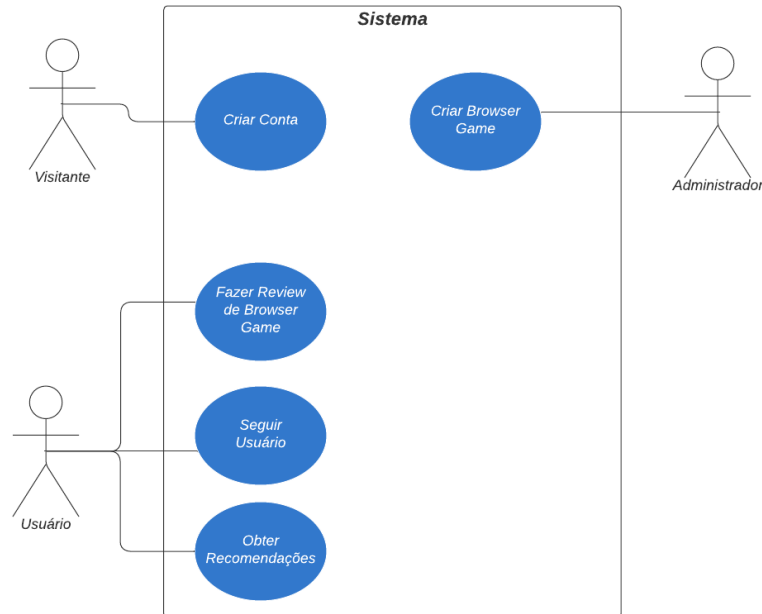
Objetivos não-funcionais

- a. A rede social deverá estar completamente operacional pelo menos 99.99% do tempo.
- b. O tempo fora do ar após uma falha não deverá exceder 30 minutos.
- c. O administrador deverá ser capaz de utilizar o sistema em seu trabalho após um treinamento de 2 dias.
- d. Um usuário que já sabe qual jogo lhe interessa deve ser capaz de localizar e ver a página do jogo em 30 segundos.
- e. O número de páginas web pelas quais o usuário precisa navegar para acessar a informação do jogo a partir da página principal não deve ser maior do que 2.
- f. A rede social deverá ser capaz de suportar 50 usuários simultâneos.
- g. O tempo médio para visualizar uma página web em uma conexão de 1Mbps não deverá exceder 7 segundos.
- h. A rede social deverá oferecer acesso protegido por senha para páginas web que são acessadas somente por administradores.
- i. A rede social deverá ser capaz de acomodar novos jogos sem necessidade de alterações na sua implementação.
- j. O site web do sistema deverá ser visível nos navegadores Mozilla Firefox, Google Chrome.
- k. Os dados da rede social deverão ser persistidos em uma base de dados SQL.

Diagrama de casos de uso

Diagrama de caso de uso

tiago nunes | May 9, 2022



Descrição detalhada dos casos de uso principais

A. Criar uma conta

Resumo: Um futuro usuário que visita a página inicial da rede social tem a opção de criar uma conta. Criando uma conta, ele poderá avaliar browser games e obter recomendações de browser games. **Ator principal:** Visitante **Pré-condições:** Nenhuma **Pós-condições:** O visitante está registrado como usuário e consegue acessar as funções restritas aos usuários da rede social.

Fluxo principal

1. O visitante seleciona a opção de criar uma conta.
2. O sistema solicita os dados para o registro: nome completo, username que gostaria de utilizar para acessar o sistema, senha com o mínimo de 10 caracteres para acessar o sistema e mais uma vez para confirmação, data de nascimento, estado e país.
3. O visitante fornece os dados solicitados.
4. O sistema verifica que o username informado está disponível.
5. O sistema verifica que a senha atende os critérios apresentados e que as duas entradas da senha coincidem.
6. O sistema registra o visitante como usuário.
7. O sistema informa o visitante de que ele está registrado e pode acessar o sistema.

Fluxos de exceção

Passo 4 (username não está disponível):

O sistema verifica que o username escolhido já está sendo utilizado e solicita que o visitante escolha outro. O caso de uso retorna para o passo 2 do fluxo principal.

Passo 6 (senha não tem o mínimo de 10 caracteres):

O sistema verifica que a senha escolhida não atende os critérios apresentados e solicita que o visitante escolha outra senha. O caso de uso retorna para o passo 2 do fluxo principal.

Passo 6 (as duas entradas da senha não conferem):

O sistema verifica que as duas entradas da senha não conferem e solicita que o visitante preencha novamente os campos com a senha desejada. O caso de uso retorna para o passo 2 do fluxo principal.

B. Login

Resumo: Para avaliar e obter recomendações de browser games, que são funções restritas aos usuários da rede social, o usuário deve se autenticar. Ator principal: Usuário Pré-condições: O usuário já deve ser um membro registrado na rede social. Pós-condições: O usuário terá acesso às funções que são restritas apenas aos usuários (avaliar e obter recomendações de browser games).

Fluxo principal

1. O usuário seleciona a opção de entrar na rede social.
2. O sistema solicita que o usuário forneça seu username e sua senha.
3. O usuário fornece seu username e sua senha.
4. O sistema verifica que o username e a senha correspondem às informações de um de seus usuários registrados.
5. O sistema verifica que a senha atende os critérios apresentados e que as duas entradas da senha coincidem.
6. O sistema inicia uma sessão e apresenta as opções de avaliar browser games e de obter recomendações.

Fluxos de exceção

Passo 4 (username e/ou senha inválidos):

O sistema verifica que o username e a senha NÃO correspondem às informações de um de seus usuários registrados e solicita que o usuário entre novamente as informações. O caso de uso retorna para o passo 2 do fluxo principal.

C. Avaliar browser game

Resumo: O usuário irá entrar uma avaliação de um browser game que ele jogou. Ator principal: Membro Pré-condições: O usuário é um membro registrado na rede social e está autenticado no sistema. Pós-condições: A avaliação é registrada no sistema e passa a ser levada em consideração ao oferecer recomendações para o usuário.

Fluxo principal

1. O usuário navega até o browser game alvo para a avaliação.
2. O usuário seleciona a opção de avaliar o browser game.
3. O sistema apresenta as informações do browser game (nome, gênero) e solicita as informações da avaliação (nota de 1 a 5, comentário de até 255 caracteres).
4. O usuário fornece as informações da avaliação.
5. O sistema cria e registra a avaliação, e passa a levá-la em consideração ao oferecer recomendações para o usuário.

D. Obter recomendações

Resumo: O usuário deseja que o sistema ofereça recomendações de browser games com base nas avaliações que ele já fez. Ator principal: Membro Pré-condições: O usuário é um membro registrado na rede social e está autenticado no sistema. Pós-condições: O usuário recebe recomendações de filmes que ele ainda não avaliou e que foram bem avaliados por outros membros que têm um perfil semelhante ao dele.

Fluxo principal

1. O usuário seleciona a opção de obter recomendações.
2. O sistema consulta as recomendações geradas para este usuário.
3. O sistema apresenta a lista das recomendações para o usuário, onde cada recomendação apresenta os dados do browser game e um índice de recomendação (com valor na faixa de 0% a 100%).

E. Cadastrar browser game

Resumo: O administrador deseja cadastrar um jogo para que os usuários possam avaliar. Ator principal: Administrador Pré-condições: Nenhuma. Pós-condições: O administrador cadastra um novo jogo para que os usuários tenham a possibilidade de avaliá-lo.

Fluxo principal

1. O administrador seleciona a opção de cadastrar um jogo.
2. O sistema solicita o nome, categoria do jogo, URL de acesso ao jogo, URL do vídeo de demonstração(opcional), descrição em até 255 caracteres e imagem ilustrativa.
3. O administrador fornece os dados.
4. O sistema cadastra o novo jogo, disponibilizando-o para os usuários fazerem suas avaliações.

Fluxo de exceção

Passo 3 (já existe um browser game cadastrado com este nome):

O sistema exibe uma mensagem alertando o administrador que um jogo com esse nome já está cadastrado.

Protótipos de tela

A figura a seguir apresenta o wireframe de cadastro de usuário:

A wireframe for a user registration window titled "Cadastrar Usuário". It features a list of input fields on the left: "Nome Completo", "Data de Nascimento", "Sexo", "Cidade", "Estado", and "Senha". Each label is aligned to the left of its corresponding text input field. A "Cadastrar" button is positioned at the bottom center of the form area.

A figura a seguir apresenta o wireframe cadastrar browser games:

A wireframe for a browser game registration window titled "Cadastrar um Browser Game". On the left, under the heading "CATEGORIA DE JOGOS", is a list of game categories: Strategy, Shooter, Puzzle, Arcade, Role Playing Game (RPG), Sports, Action, and Adventure. A button labeled "Adicionar um jogo" is located below this list. The main area of the window is titled "Insira as informações para cadastrar o jogo" and contains a form with labels for "Strategy:", "Categoria:", "URL Acesso:", "URL Demo", and "Descrição". To the right of these labels is a large rectangular placeholder for an image, labeled "Imagem Ilustrativa".

A figura a seguir apresenta o wireframe buscar browser games:

A wireframe for a browser game search results window titled "Buscar Browser Game". On the left, under the heading "CATEGORIA DE JOGOS", is a list of game categories: Strategy, Shooter, Puzzle, Arcade, Role Playing Game (RPG), Sports, Action, and Adventure. A "Buscar:" button is located at the top right of the main content area. The main area is titled "Resultados" and displays a list of search results, with two entries shown: "Nome: Jogo1" and "Nome: Jogo2".

A figura a seguir apresenta o wireframe Avaliar browser games:

Avaliar um Browser Game

CATEGORIA DE JOGOS

- Strategy
- Shooter
- Puzzle
- Arcade
- Role Playing Game (RPG)
- Sports
- Action
- Adventure

Insira as informações para cadastrar o jogo

Strategy:

Categoria:

URL Acesso:

URL Demo

Descrição

Imagem ilustrativa

★ ★ ★ ★ ☆

A figura a seguir apresenta o wireframe Avaliações do browser games:

Avaliações

CATEGORIA DE JOGOS

- Strategy
- Shooter
- Puzzle
- Arcade
- Role Playing Game (RPG)
- Sports
- Action
- Adventure

Insira as informações para cadastrar o jogo

Strategy:

Categoria:

URL Acesso:

URL Demo

Descrição

Imagem ilustrativa

★ ★ ★ ★ ☆

★ ★ ★ ★ ☆

★ ★ ★ ★ ☆

A figura a seguir apresenta o wireframe Avaliações do browser games e pergunta se a informação foi útil:

Avaliações foi útil?

CATEGORIA DE JOGOS

- Strategy
- Shooter
- Puzzle
- Arcade
- Role Playing Game (RPG)
- Sports
- Action
- Adventure

Insira as informações para cadastrar o jogo

Strategy:

Categoria:

URL Acesso:

URL Demo



Descrição

Imagem ilustrativa

★ ★ ★ ★ ☆

★ ★ ★ ★ ☆

★ ★ ★ ★ ☆

Esta informação foi útil?  

Lista de decisões de arquitetura

Decidimos usar, para o frontend, HTML, CSS e Javascript, por serem linguagens padrões para a criação de aplicações web, como uma rede social. Para o backend, decidimos usar Python, por ser uma linguagem a qual temos mais experiência, por usarmos muito no curso. O banco de dados será relacional e também feito em PostgreSQL, pelo mesmo motivo dado acima. Usaremos a biblioteca FLASK do python para uma junção mais simples entre frontend e backend.

Diagrama de classes

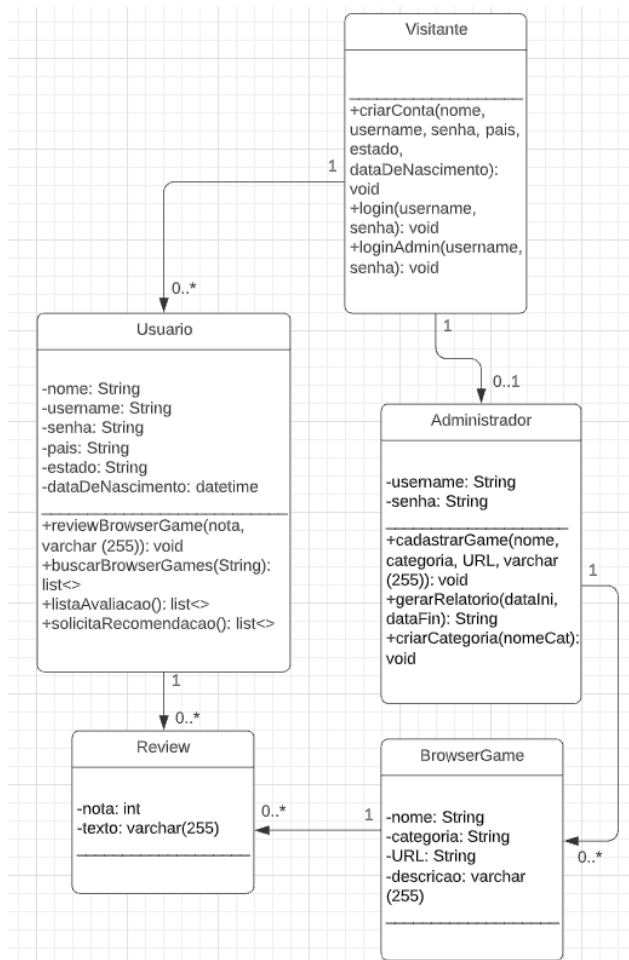
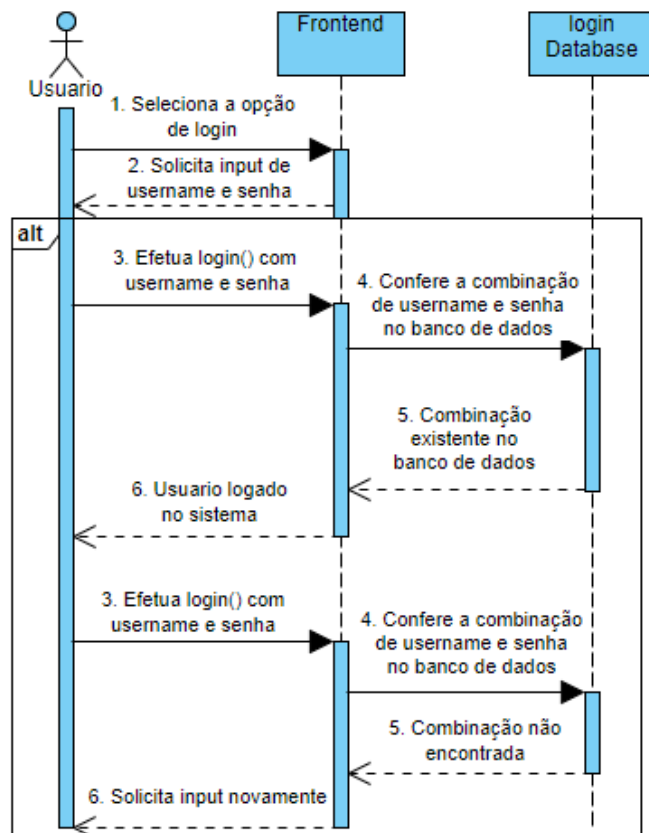
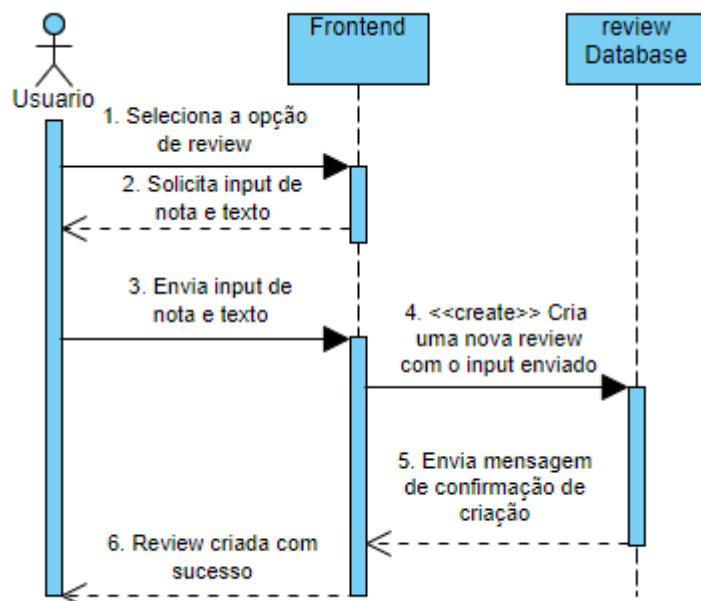


Diagrama de sequência

Login



Review



Recomendações

