

Documentação de um Produto de Software

Atomic Launcher

Nome dos Alunos:

Henrique Silva Mendes

Jonas Henrique Gonçalves Santos

Gabriel Modesto dos Santos

Felipe Alves Ribeiro Sagi

Derik Siviero Truyts

Isabella Martins Figueiredo de Souza

ÍNDICE DETALHADO

1. INTRODUÇÃO	31.1.
TEMA	31.2.
OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS	31.3.
ESCOPO PRINCIPAL	32.
DEFINIÇÃO DO MODELO DE PROCESSO	43.
REQUISITOS DO SISTEMA DE SOFTWARE	43.1.
REQUISITOS FUNCIONAIS	43.2.
REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	54.
PROJETO	54.1.
ARQUITETURA LÓGICA	54.2.
ARQUITETURA FÍSICA	55.
PROTÓTIPO DE INTERFACE	66.
CRITÉRIOS DE QUALIDADE DE SOFTWARE	77. TESTES
87.1. PLANO DE TESTES	87.2. ROTEIRO DE TESTES
8ANEXO I	8

1. Introdução

1.1. Tema

Launcher de compra e venda de jogos, onde haverá uma plataforma de stream.

1.2. Objetivos a serem alcançados

Objetivos: Chamar a atenção das desenvolvedoras oferecendo a divulgação de seus jogos de graça e focar nas streams para serem o foco principal da plataforma;

Público alvo: Empresas grandes e pequenas que desejam pagar menos para inserir seus jogos em uma plataforma e usuários em busca de jogos mais baratos;

Fonte de renda: Inicialmente a fonte de renda será nas lives e venda de passes;

Inovação: Aumentar as vendas das empresas com base na divulgação da própria plataforma.

1.3. Escopo principal

Proposta principal do projeto: Crescer a plataforma atraindo empresas por nossa isenção de impostos e divulgação de seus jogos através das lives, onde está localizada nossa fonte de renda principal;

Principais ações e implementações: Integração entre mercado de jogos e stream.

2. Definição do Modelo de Processo

Prototipação e Espiral.

3. Requisitos do Sistema de Software

3.1. Requisitos Funcionais

- Biblioteca de Jogos
- Loja
- Carteira
- Stream
- Screenshot
- Perfil
- Reembolso
- Green Light
- Desconto
- Gravação

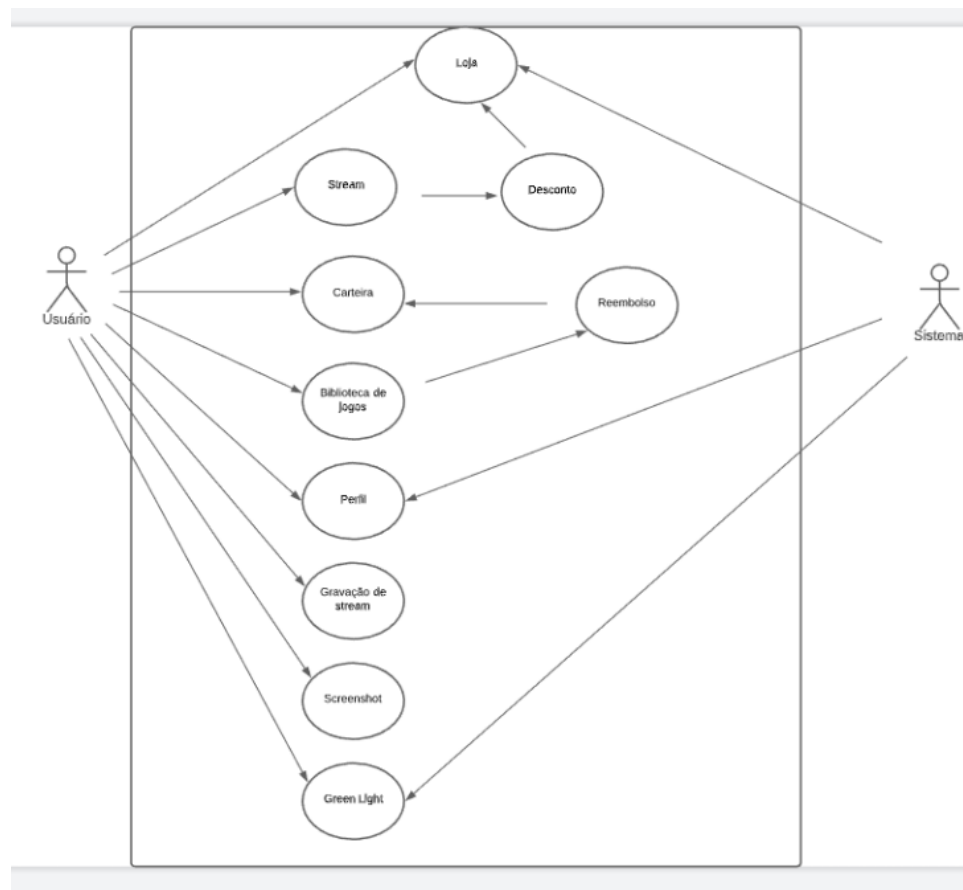


Figura 1 Diagrama de caso de uso

3.2. Requisitos Não-Funcionais

Loja: Conecta a internet e disponibiliza todos os jogos disponíveis até o momento para a compra.

Carteira: Conecta aos sistemas de pagamento e permite que o usuário coloque dinheiro na carteira e tenha uma reserva online dentro da plataforma.

Stream: Acessa todas as lives sendo gravadas no momento e disponibiliza na página principal as mais famosas, dos jogos mais recentes, e recomendadas por nós com base na análise do perfil do usuário.

Screenshot: Permite que o usuário capture a tela de qualquer jogo desejado e aloca um espaço no banco de dados para que seja exibido para todos.

Perfil: Permite que o usuário publique suas screenshots. Vídeos, mostre todos os seus jogos da biblioteca, permite que tenha uma foto, e siga os canais que desejar.

Biblioteca de Jogos: Verifica todos os jogos comprados ou recebidos pelo usuário e disponibiliza para download ou jogar.

Reembolso: verifica a quantia paga pelo usuário e retorna para ele o valor inteiro.

Green Light: Permite que o usuário publique um jogo para que entre em análise, caso seja aprovado será disponibilizado para a votação da comunidade.

Desconto: Verifica se o usuário tem as horas necessárias para obter o desconto, caso sim, disponibiliza o desconto na loja em determinado jogo.

Gravação: Aloca um espaço no nosso banco de dados para que o usuário consiga iniciar sua gravação e exibir para todos.

4. Projeto

4.1. Arquitetura Lógica

Neste item deve ser apresentada a arquitetura lógica de implementação, descrever arquitetura em camadas, padrão de projeto, linguagem de programação, banco de dados, componentes externos,

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

4.2. Arquitetura Física

Neste item deve ser apresentada a arquitetura de infraestrutura do sistema, demonstrando o tipo de arquitetura física, a configuração de hardware, de rede... Para a representação da arquitetura de infraestrutura pode-se utilizar o diagrama de implantação.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

5. Protótipo de Interface

Neste item deve ser apresentado o protótipo do projeto. O protótipo é um recurso que deve ser adotado como estratégia para levantamento, detalhamento, validação de requisitos e modelagem de interface com o usuário (usabilidade).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

6. Critérios de Qualidade de Software

Neste item devem ser listados e descritos os critérios de garantia da qualidade do processo que serão considerados no Projeto.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

7. Testes

7.1. Plano de Testes

Neste item deve ser criado o plano de testes do sistema, permitindo a validação do sistema por parte do desenvolvedor, através da verificação dos requisitos do sistema desenvolvido.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

7.2. Roteiro de Testes

Neste item devem ser registrados os testes realizados no sistema tendo como base o Plano de Testes do Sistema. O roteiro de testes deve ser elaborado com base nos casos de uso ou user stories (cartão de histórias) de forma manual ou automatizada.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

Anexo I

Neste item deve ser anexado o roteiro de entrevista ou questionário respondido, caso tenha sido aplicado.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software