

IFSP – Engenharia de Software

Especificação dos Requisitos do Software

Pokepika

**Eduardo Lopes Gonçalves, Igor Rodrigues, Leonardo Da Rocha, Michael Lima e João
Pedro Medinilha.**

Capivari - SP

2022

1 Introdução

1.1 Objetivos deste documento

Descrever e especificar as necessidades do solicitante. Que devem ser atendidas pelo produto Pokepika, bem como definir para os desenvolvedores o produto a ser feito.

Público-alvo: cliente, usuários e desenvolvedores do projeto Pokepika.

1.2 Escopo do produto

1.2.1 Nome do produto e de seus componentes principais

Pokepika (Componente Único)

1.2.2 Missão do produto

Permitir ao player criar e controlar um personagem, onde ele consegue comprar e vender Pokemons.

Aos usuários administrativos, é possível realizar a gestão de usuários e de Pokemons.

1.2.3 Limites do produto

1. Os usernames cadastrado no sistema Pokepika deverão ser únicos.
2. Na Pokeshop será permitido a compra de somente 1 Pokemon por vez.
3. Em sua primeira versão, não haverá um sistema para obter moedas.
4. Em sua primeira versão, não haverá um sistema de batalhas.

1.2.4 Benefícios do produto

Número de ordem	Benefício	Valor para o cliente
1	Entreter os usuários através do jogo	Essencial

1.3 Materiais de referência

Número de ordem	Tipo do material	Referência bibliográfica
1	Relatório	Proposta de Especificação do Sistema Pokepika 1.0 – Versão revisada 1

1.4 Definições e siglas

Número de ordem	Sigla	Definição
1	ADM	Casa Administrador
2	GYM	Local de batalhas
3	PKCOINS	Moeda de compra
4	PKSHOP	Local de compra
5		
6		
7		
8		
9		

1.5 Visão geral deste documento

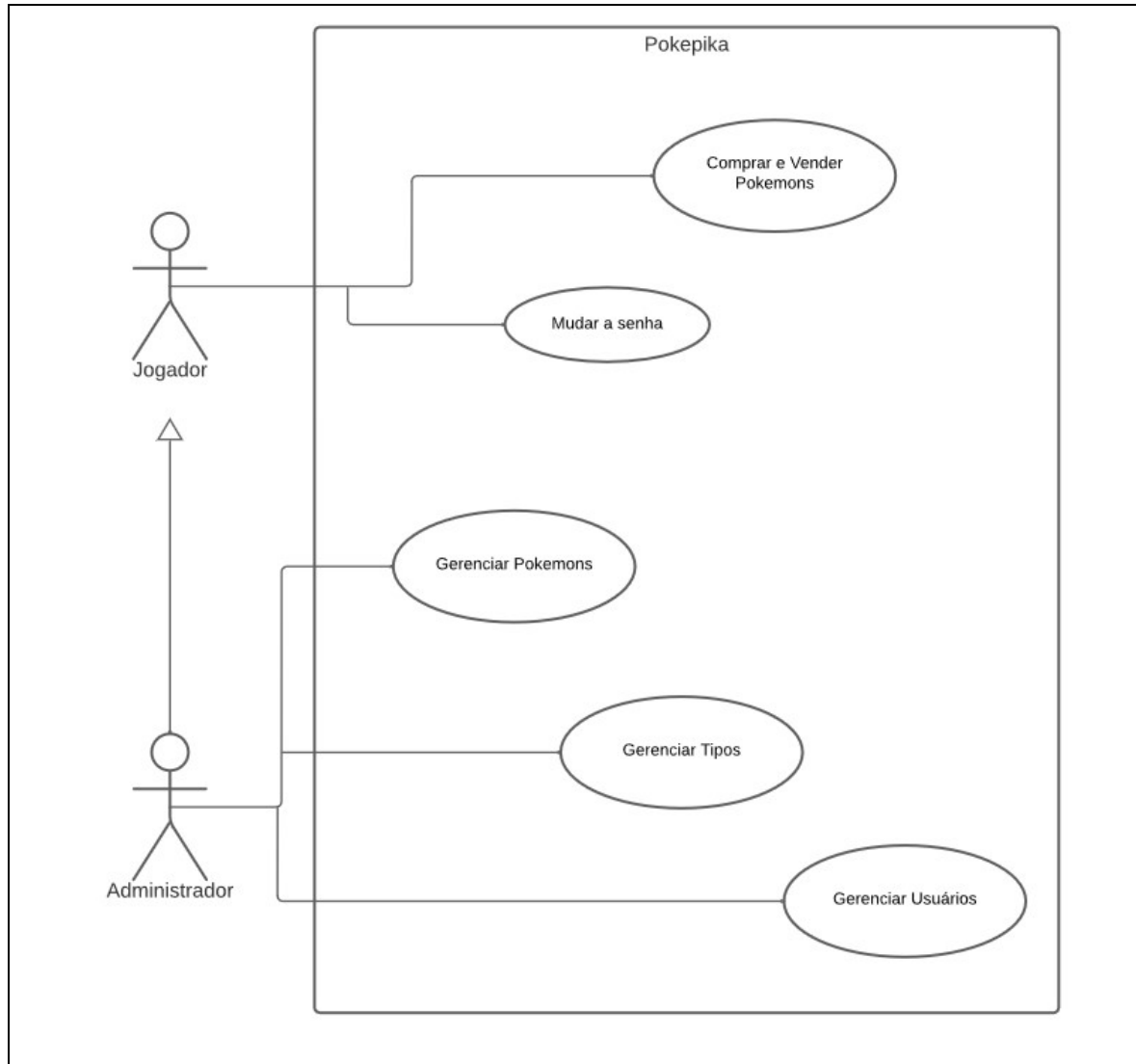
Parte 1: Descrição geral do produto

Parte 2: Requisitos específicos

2 Descrição geral do produto

2.1 Perspectiva do produto

2.1.1 Diagrama de contexto



2.1.2 Modos de operação

Número de ordem	Tipo de operação	Descrição da operação	Detalhes de operação
1	Interativa	Modo Usuário	O usuário pode comprar e vender Pokemons
2	Interativa	Modo Admin	O administrador pode fazer o controle de Pokemons e de usuários.

2.2 Funções do produto

Número de ordem	Caso de uso	Descrição
1	Comprar e vender Pokemons	Compra e vendas de Pokemons
2	Mudar a senha	Alteração de senha
3	Gerenciar Pokemons	CRUD dos Pokemons
4	Gerenciar Tipos	CRUD dos Tipos
5	Gerenciar Usuários	CRUD dos Usuários

2.3 Usuários e sistemas externos

2.3.1 Descrição

Número de ordem	Ator	Definição
1	Jogador	Usuário com permissões limitadas.
2	Administrador	Gerenciador do sistema.

2.4 Restrições

Número de ordem	Restrição	Descrição
1	Segurança	O sistema deverá restringir o acesso através de senhas individuais para cada usuário.

2.5 Requisitos adiados

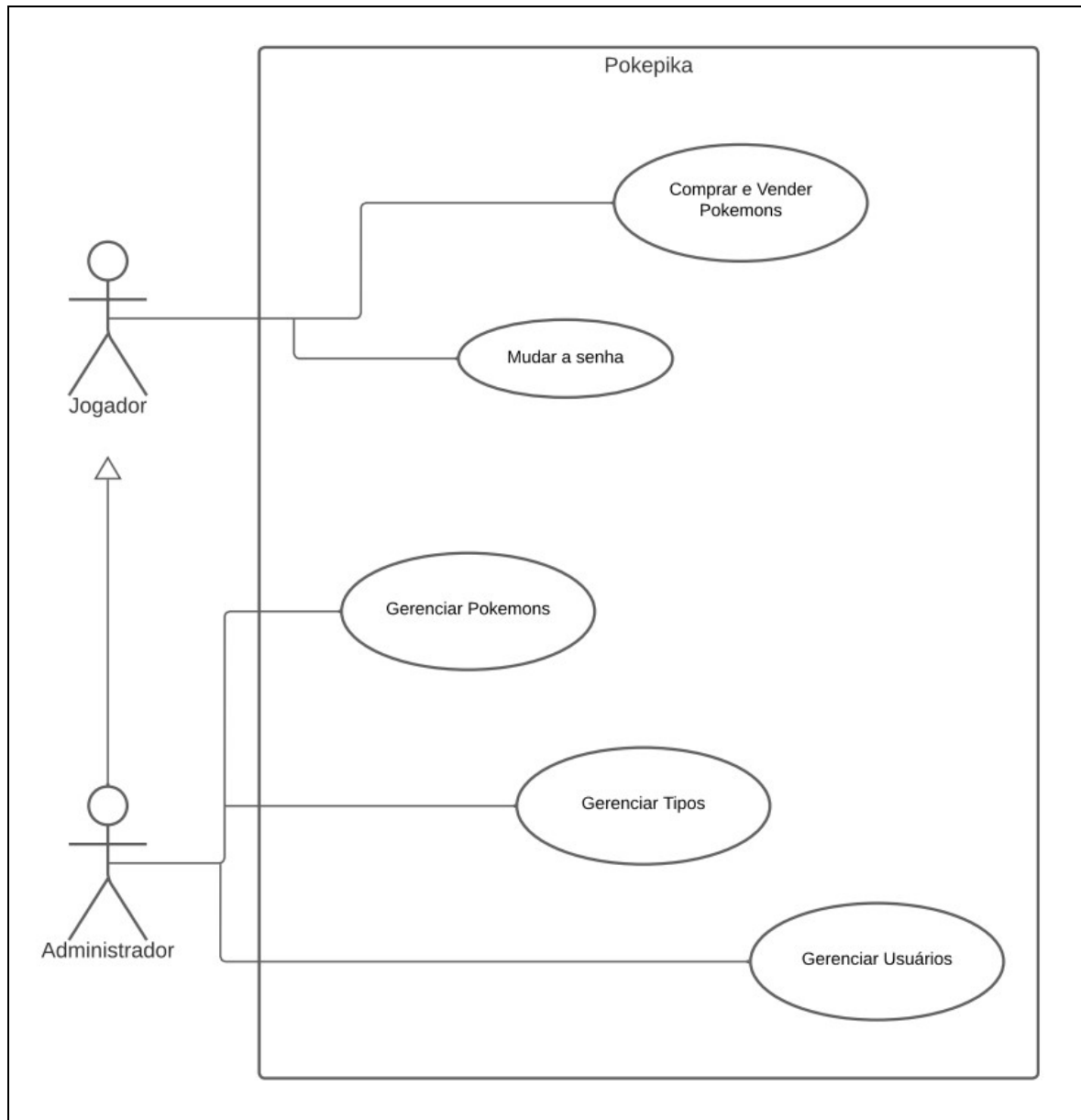
Número de ordem	Referência ao requisito	Detalhes
1	Sistema de batalha	O usuário pode batalhar com seus Pokemons em ginásios que aumentam de dificuldade conforme o nível.
2	Compra de pokemons	Permitir ao usuário comprar mais de 1 pokemon de uma vez.

3 Requisitos específicos

3.1 Requisitos funcionais

3.1.1 Diagramas de casos de uso

3.1.1.1 Diagrama de casos de uso Pokepika



3.1.2 Casos de uso

3.1.2.1 Caso de uso Comprar e Vender Pokemons

3.1.2.1.1 Precondições

1. Usuário deve estar logado no sistema.

3.1.2.1.2 Fluxo principal

1. Usuário acessa o sistema através do login e se dirige até a loja no mapa;
2. Sistema exibe uma interface com os Pokémon disponíveis e seu saldo;
3. Usuário seleciona o Pokémon que deseja comprar ou vender;
4. Sistema checa se o Usuário possui os requisitos para comprar ou vender (ex. saldo), e exibe um pop-up de confirmação;
5. Usuário confirma;
6. Compra/ venda efetuada.

3.1.2.1.3 Fluxo alternativo

1. Fluxo alternativo (1-5): Usuário cancela a operação. O jogador volta para o mapa;
2. Fluxo alternativo (4): Usuário não possui os requisitos para a compra/ venda (ex. saldo insuficiente). Sistema volta ao passo 2;
3. Fluxo alternativo (5): Usuário não confirma a compra. Sistema volta ao passo 2.

3.1.2.2 Caso de uso Mudar a senha

3.1.2.2.1 Precondições

1. Usuário deve estar logado no sistema.

3.1.1.1.1 Fluxo principal

1. Usuário acessa o sistema através do login e se dirige até o setor de configurações no mapa;
2. O sistema exibe um formulário com campos para serem preenchidos a senha atual, nova senha e confirmação da nova senha;
3. O usuário insere suas informações;
4. O sistema checa se as informações inseridas estão de acordo e exibe um pop-up de confirmação;
5. O usuário confirma a mudança;
6. Mudança efetuada.

3.1.2.2.3 Fluxo alternativo

1. Fluxo alternativo (1-5): Usuário cancela a operação. O jogador volta para o mapa;
2. Fluxo alternativo (4): A senha atual foi inserida errada ou a confirmação não bate. Sistema volta ao passo 2;
3. Fluxo alternativo (5): Usuário não confirma a mudança. Sistema volta ao passo 2.

3.1.2.3 Caso de uso Gerenciar Pokémons

3.1.2.3.1 Precondições

1. Usuário deve estar logado no sistema.
2. O usuário deve possuir permissões de administrador.

3.1.2.3.2 Fluxo principal

1. Usuário acessa o sistema através do login e se dirige até o setor de configurações de administrador no mapa;
2. O sistema exibe uma tabela com os Pokémons já cadastrado e um formulário para cadastrar novos;
3. Usuário preenche as informações para alterar ou criar um Pokémon;
4. O sistema checa se as informações inseridas estão de acordo e exibe um pop-up de confirmação;
5. Usuário confirma a alteração;
6. Alteração efetuada;

3.1.2.3.3 Fluxo Alternativo

1. Fluxo alternativo (1-5): Usuário cancela a operação. O jogador volta para o mapa;
2. Fluxo alternativo (4): Informações inseridas não estão de acordo (ex. Pokémon já existe, valores inválidos). Sistema volta ao passo 2;
3. Fluxo alternativo (5): Usuário não confirma a mudança. Sistema volta ao passo 2.

3.1.2.4 Caso de uso Gerenciar Tipos

3.1.2.4.2 Precondições

1. Usuário deve estar logado no sistema.
2. O usuário deve possuir permissões de administrador.

3.1.2.4.2 Fluxo principal

7. Usuário acessa o sistema através do login e se dirige até o setor de configurações de administrador no mapa;
8. O sistema exibe uma tabela com os tipos já cadastrado e um formulário para cadastrar novos;
9. Usuário preenche as informações para alterar ou criar um tipo;
10. O sistema checa se as informações inseridas estão de acordo e exibe um pop-up de confirmação;
11. Usuário confirma a alteração;
12. Alteração efetuada;

3.1.2.4.3 Fluxo Alternativo

4. Fluxo alternativo (1-5): Usuário cancela a operação. O jogador volta para o mapa;
5. Fluxo alternativo (4): Informações inseridas não estão de acordo (ex. Tipo já existe, valores inválidos). Sistema volta ao passo 2;
6. Fluxo alternativo (5): Usuário não confirma a mudança. Sistema volta ao passo 2.

3.1.2.5 Caso de uso Gerenciar Usuários

3.1.2.5.1 Precondições

3. Usuário deve estar logado no sistema.
4. O usuário deve possuir permissões de administrador.

3.1.2.5.2 Fluxo principal

13. Usuário acessa o sistema através do login e se dirige até o setor de configurações de administrador no mapa;
14. O sistema exibe uma tabela com os usuários já cadastrado e um formulário para cadastrar novos;
15. Usuário preenche as informações para alterar ou criar um usuário;
16. O sistema checa se as informações inseridas estão de acordo e exibe um pop-up de confirmação;
17. Usuário confirma a alteração;
18. Alteração efetuada;

3.1.2.5.3 Fluxo Alternativo

7. Fluxo alternativo (1-5): Usuário cancela a operação. O jogador volta para o mapa;
8. Fluxo alternativo (4): Informações inseridas não estão de acordo (ex. Usuário já existe, valores inválidos). Sistema volta ao passo 2;
9. Fluxo alternativo (5): Usuário não confirma a mudança. Sistema volta ao passo 2.

3.1.2.1.3 Diagrama de estado / Diagrama de atividade

Não aplicável.

3.2 Requisitos não funcionais

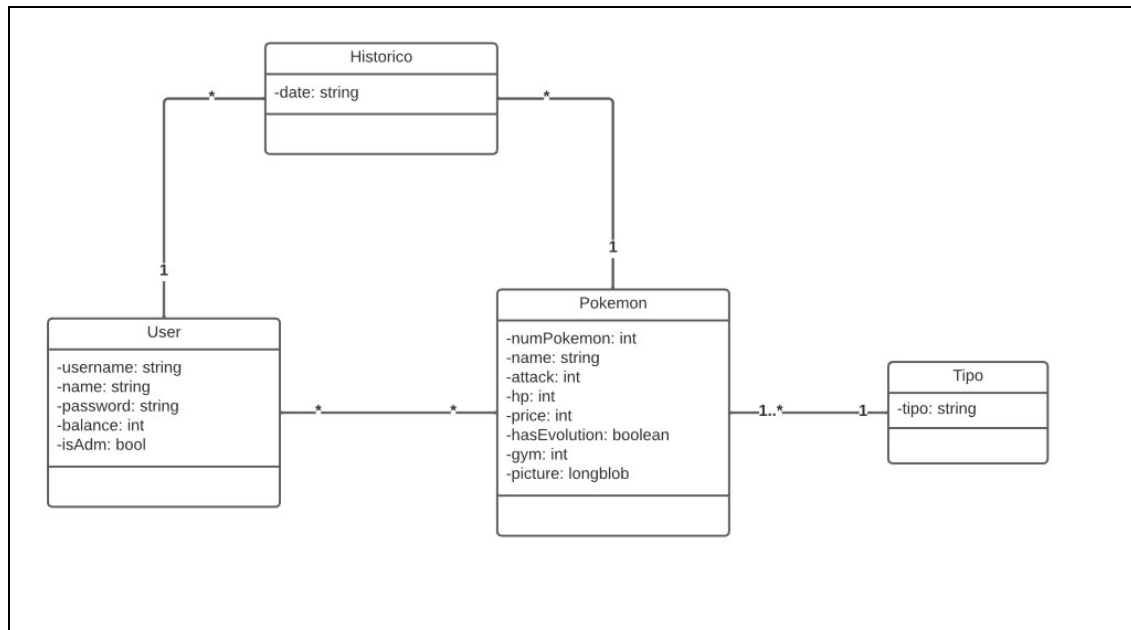
3.2.1 Requisitos de desempenho

3.2.1.1 Requisito de desempenho

Não se aplica

3.2.2 Requisitos de dados persistentes

3.2.2.1 Diagrama de classes persistentes



3.2.2.2 Classes persistentes

Número de ordem	Nome	Descrição
1	User	Informação relativa a um usuário do jogo
2	Pokemon	Informação relativa a um Pokemon
3	Tipo	Informação relativa ao tipo de um Pokemon
4	Historico	Informação relativa ao histórico de compras de Pokemon do usuário.