

**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

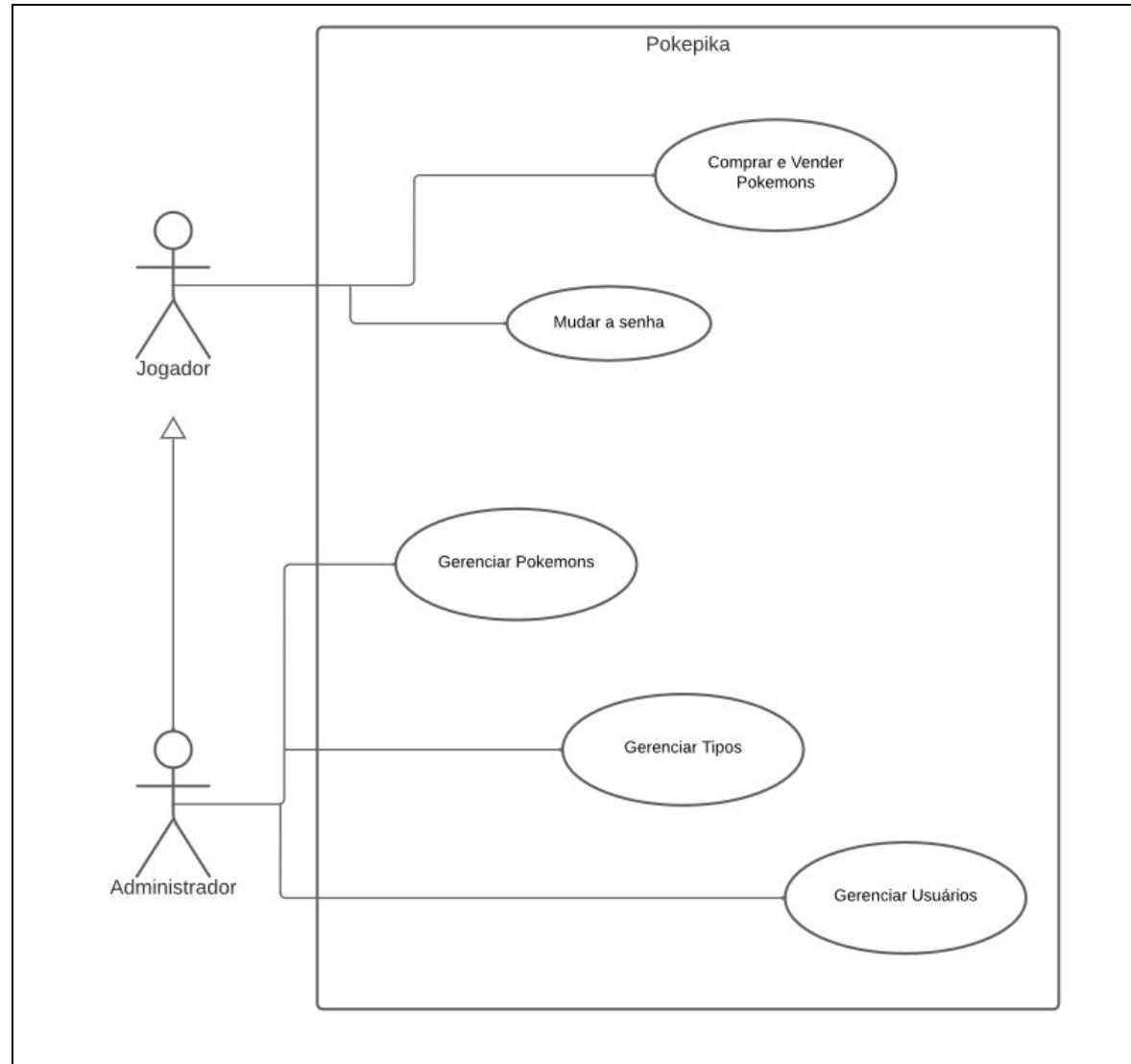
Parte 1: Descrição geral do produto

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	Autor	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

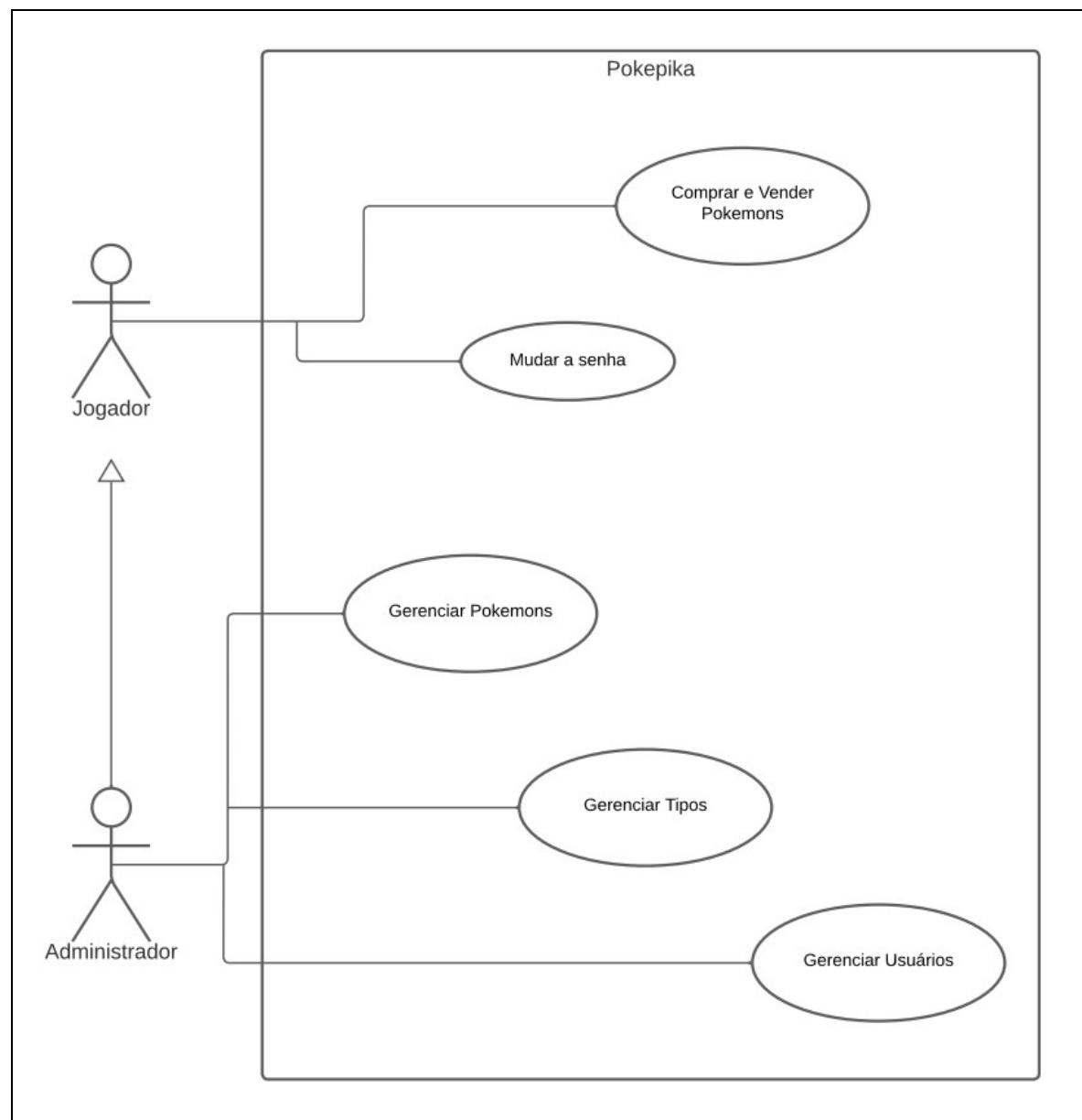
Número de ordem	Referência ao requisito	Detalhes
1	Sistema de batalha	O usuário pode batalhar com seus Pokemons em ginásios que aumentam de dificuldade conforme o nível.
2	Compra de pokemons	Permitir ao usuário comprar mais de 1 pokemon de uma vez.

### 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 Pokémons 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**

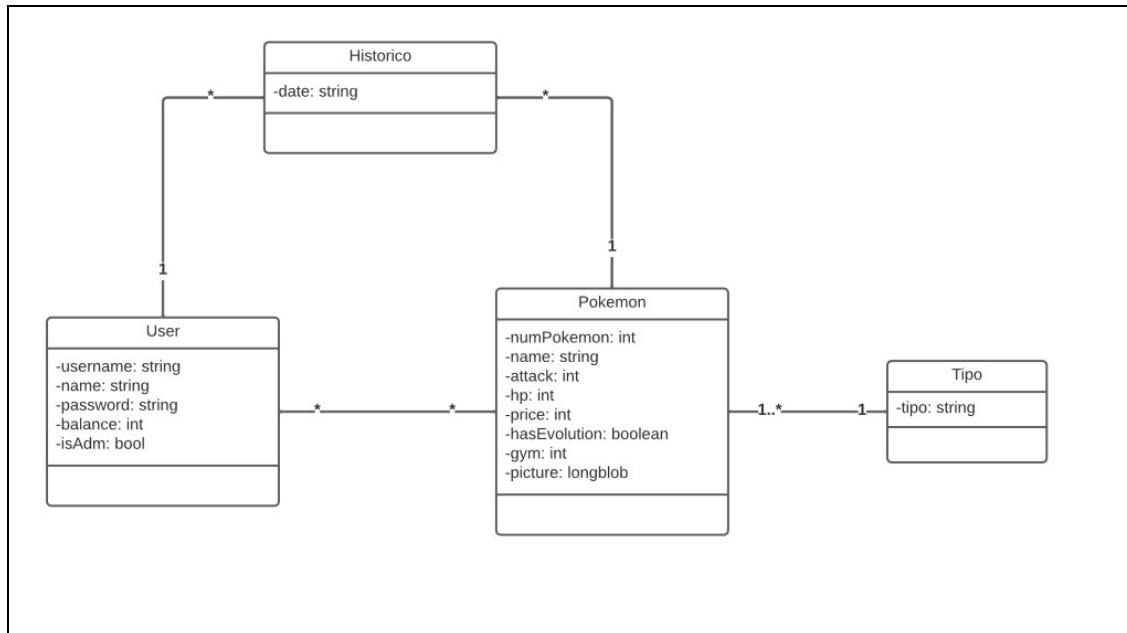
### **3.2.1 *Requisitos de desempenho***

#### **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.