

DOCUMENTO DE REQUISITOS DO SISTEMA

Apresentação do documento

Este documento descreve os requisitos funcionais e não funcionais do sistema ODSlize, um jogo digital de slide puzzle sobre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Visão geral do projeto

Nome do projeto: ODSlize

Equipe do projeto: GEISA MORAIS GABRIEL

LEONARDO INACIO GUILHERME DANTAS

TIAGO AMARO NUNES

Objetivos

- Facilitar o ensino-aprendizagem dos ODS por meio de um jogo Web.
- Aumentar o engajamento e estimular a adoção de práticas sustentáveis no dia a dia por meio da gamificação.
- Promover a educação e aumentar a conscientização sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.
- Organizar e controlar as mudanças no software a fim de evitar retrabalho e facilitar atualizações e melhorias no sistema.

Histórico de registros

Versão	Data	Autor	Descrição
0.1	25/09/2025	Geísa M. Gabriel	Descrição de requisitos funcionais

REQUISITOS DO SISTEMA

Requisitos funcionais

Nome:	[RF001] - Iniciar partida
Descrição:	O sistema deve permitir que o jogador inicie uma nova partida, com o tabuleiro embaralhado automaticamente de forma que possa ser resolvido.
Prioridade:	Essencial.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador acessa o sistema.2. O sistema exibe a tela inicial do jogo.3. O jogador seleciona a opção "jogar".4. O sistema exibe os níveis abertos.5. O jogador seleciona o nível de jogo liberado.
Fluxo alternativo:	

Nome:	[RF002] - Movimentar peças
Descrição:	O sistema deve permitir que o jogador mova uma peça para a casa vazia adjacente por meio de um clique ou gesto (arrastando).
Prioridade:	Essencial.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	<ol style="list-style-type: none">1. O jogador inicia o jogo.2. O sistema embaralha o tabuleiro.
Fluxo alternativo:	

Nome:	[RF003] - Reiniciar partida
Descrição:	O sistema deve permitir ao jogador reiniciar a partida atual reembaralhando o jogo.
Prioridade:	Essencial.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	

Fluxo principal:	1. O sistema exibe um botão "reiniciar" após o início da partida. 2. O jogador seleciona o botão. 3. O jogo é reiniciado na configuração atual.
Fluxo alternativo:	

Nome:	[RF004] - Contabilizar tempo e movimentos
Descrição:	O sistema deve contabilizar o tempo decorrido desde o início da partida e a quantidade de movimentos realizados por rodada.
Prioridade:	Importante.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	1. O jogador inicia a partida. 2. O sistema inicia a contagem do tempo e de movimentos enquanto o jogador não concluir a partida.
Fluxo alternativo:	

Nome:	[RF005] Possuir níveis de dificuldade
Descrição:	O sistema deve permitir que o jogador avance no jogo por meio de níveis de dificuldade que devem variar conforme o tamanho do tabuleiro (ex.: 3x3, 4x4).
Prioridade:	Importante.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	1. O sistema exibe os níveis do jogo. 2. O jogador avança no jogo a medida que conclui um nível.
Fluxo alternativo:	1. O jogador pode rejogar um nível já realizado.

Nome:	[RF006] Armazenar temporariamente resultados do jogo
Descrição:	O sistema deve armazenar temporariamente o melhor tempo de jogo e a menor quantidade de movimentos daquele jogador.
Prioridade:	Essencial.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	

Fluxo principal:	1. O jogador inicia a partida. 2. O sistema armazena a progressão atingida pelo jogador.
Fluxo alternativo:	

Nome:	[RF007] Informar a vitória do jogador
Descrição:	O sistema deve verificar automaticamente se as peças estão na ordem correta, e em caso afirmativo, deve informar a vitória do jogador.
Prioridade:	Desejável.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	1. O jogador resolve o <i>slide puzzle</i> . 2. O sistema exibe o estado de vitória do jogador para aquele nível de jogo.
Fluxo alternativo:	

Nome:	[RF008] Explicar o ODS
Descrição:	Após o estado de vitória, o sistema deve retornar uma explicação sobre o ODS associado àquele slide puzzle, promovendo o conhecimento ao jogador.
Prioridade:	Importante.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	1. O jogador resolve o <i>slide puzzle</i> . 2. O sistema exibe uma breve explicação sobre o ODS associado ao <i>slide puzzle</i> resolvido.
Fluxo alternativo:	

Nome:	[RF009] Apresentar resultado esperado
Descrição:	O sistema deve apresentar o resultado esperado para que o jogador visualize a organização esperada das peças.
Prioridade:	Essencial.
Ator(es):	Usuário.
Entradas e pré-condições:	O sistema está na homepage do usuário.
Saídas e pós-condições:	
Fluxos de eventos	
Fluxo principal:	1. O jogador inicia a partida. 2. O sistema exibe a imagem esperada para o <i>slide puzzle</i> proposto.

Fluxo alternativo:	
---------------------------	--