

Zika Games
(Projeto Genérico)
Versão 1.0

Índice Analítico

[1. Introdução](#)

[2. Posicionamento](#)

[2.1 Descrição do Problema](#)

[2.2 Sentença de Posição do Produto](#)

[3. Descrições dos Envolvidos e dos Usuários](#)

[3.1 Resumo dos Envolvidos](#)

[3.2 Resumo dos Usuários](#)

[3.3 Ambiente do Usuário](#)

[3.4 Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou dos Usuários](#)

[3.5 Alternativas e Concorrência](#)

[4. Visão Geral do Produto](#)

[4.1 Perspectiva do Produto](#)

[4.2 Suposições e Dependências](#)

[5. Matriz de Rastreabilidade](#)

[6. Diagrama de Pacotes](#)

Visão

1. Introdução

O Sistema PDS tem como objetivo ser responsável pelo controle de compras dos clientes da padaria. A aplicação irá funcionar em conjunto com as comandas recebidas pelo consumidor ao entrar no estabelecimento, permitindo assim um registro mais adequado dos itens adquiridos pelo cliente.

2. Posicionamento

2.1 Descrição do Problema

O problema de	Controle dos aluguéis dos jogos
Afeta	Os jogos que serão disponibilizados por um tempo limite
Cujo impacto é	Perda de jogos ou falta de devolução
Uma boa solução seria	A criação de um software que permita o controle organizado dos aluguéis de cada jogo.

2.2 Sentença de Posição do Produto

Para	Cliente X
Que	Necessitam de um software para controlar os aluguéis dos jogos.
O projeto	É um software onde o Cliente X mantém os clientes e os jogos, além dos aluguéis de cada jogo.
Que	Deseja solucionar problemas relacionados aos jogos perdidos após serem alugados.
Ao contrário de	O controle ser feito por anotações em papel.
Nosso produto	Será distribuído com baixo custo de aquisição, treinamento para uso, documentação e suporte técnico.

3. Descrições dos Envolvidos e dos Usuários

3.1 Resumo dos Envolvidos

Nome	Descrição	Responsabilidades
Cliente X	Dono dos jogos	Administrar o aluguel dos jogos

3.2 Resumo dos Usuários

Nome	Descrição	Responsabilidades
Cliente X	Dono dos jogos	Executa o controle dos aluguéis como.

3.3 Ambiente do Usuário

O ambiente de trabalho consiste no escritório do Cliente X. Sua execução requer pouco tempo e pode ser atualizado á todo momento, permitindo a visualização e acompanhamento constante dos aluguéis realizados por ele. O sistema não requer acesso á internet.

3.4 Principais Necessidades dos Usuários ou dos Envolvidos

Problema principal:

Necessidade de um sistema que possibilite o controle total de cada aluguel realizado.

Problema de nível intermediário:

Visualização dos clientes, jogos e aluguéis cadastrados.

Necessidade	Prioridade	Preocupações	Solução Atual	Soluções Propostas
Manter clientes.	Alta	Controle de clientes	Anotação do nome e telefone em papel.	Informatização das anotações em forma de cadastro.
Manter jogos.	Alta	Controle de jogos	Não há.	Informatização das anotações em forma de cadastro.
Manter Aluguéis.	Alta	Controle dos aluguéis	Anotação do nome do cliente e nome do jogo.	Informatização das anotações em forma de cadastro.
Permitir visualizar os aluguéis vinculados ao cliente.	Média	Quais foram os aluguéis realizados.	Anotação do nome e telefone em papel.	Criação de uma parte onde permita visualizar todos os aluguéis realizados com aquele cliente.

3.5 Alternativas e Concorrência

Possibilidade de desenvolver o software somente com os requisitos imprescindíveis, ou seja, os que possuem nível alto.

4. Visão Geral do Produto

4.1 Perspectiva do Produto

O sistema é independente e não tem relação com outros sistemas.

O sistema não necessita conexão com a internet para funcionar, pois está implantado no desktop.

4.2 Suposições e Dependências

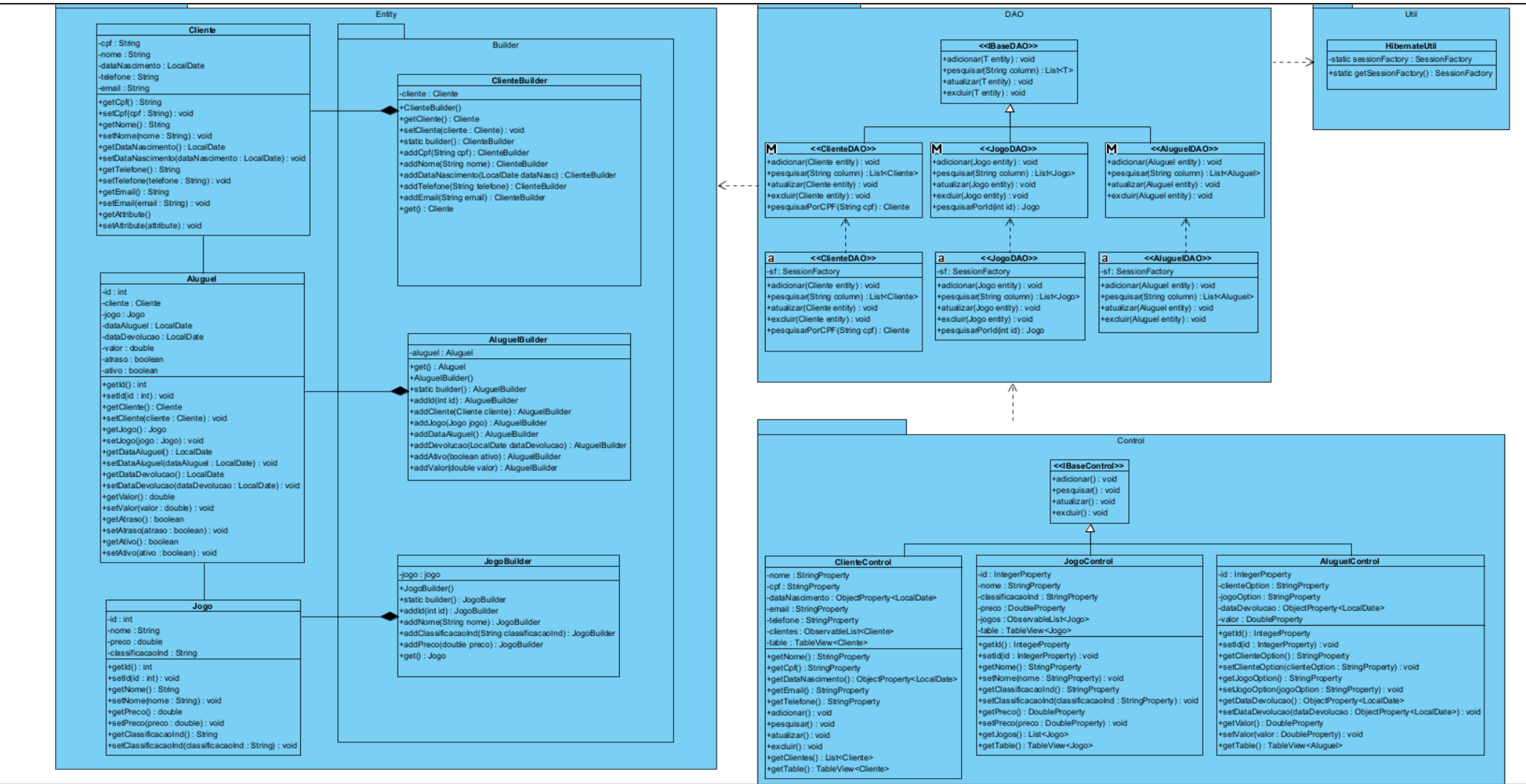
Futuramente, o produto poderá ter extensão para plataformas mobile para o registro dos aluguéis de maneira portátil.

5. Matriz de Rastreabilidade

Cód.	Descrição
RF01	Manter clientes.
RF02	Manter jogos.
RF03	Manter Alugueis.
RF04	Permitir visualizar os alugueis vinculados ao cliente.
RNF01	O sistema deve funcionar no Windows e Linux.
RNF02	O sistema funcionará para 32 ou 64 bits.
RNF03	O sistema deve ser utilizado apenas pelos responsáveis pelos jogos (clientes internos).
RNF04	O sistema deve funcionar sem a necessidade de um navegador Web ou acesso a internet.

6. Diagrama de Pacotes

Parte 1.



Parte 2.

