**Zika Games**

**(Projeto Genérico)**

**Versão 1.0**

**Índice Analítico**

[1. Introdução](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#1.%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Introduction)

[2. Posicionamento](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#2.%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Positioning)

[2.1 Descrição do Problema](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#2.1%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Problem%20Statement)

[2.2 Sentença de Posição do Produto](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#2.2%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Product%20Position%20Statement)

[3. Descrições dos Envolvidos e dos Usuários](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#3.%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Stakeholder%20and%20User%20Descriptions)

[3.1 Resumo dos Envolvidos](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#3.1%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Stakeholder%20Summary)

[3.2 Resumo dos Usuários](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#3.2%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20User%20Summary)

[3.3 Ambiente do Usuário](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#3.3%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20User%20Environment)

[3.4](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#3.4%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Stakeholder%20Profiles) [Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou dos Usuários](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#3.4)

[3.5 Alternativas e Concorrência](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#3.5%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Alternatives%20and%20Competition)

[4. Visão Geral do Produto](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#4.%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Product%20Overview)

[4.1 Perspectiva do Produto](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#4.1%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Product%20Perspective)

[4.2 Suposições e Dependências](http://../Arquivos%20de%20programas/RationalUnifiedProcess/webtmpl/templates/req/rup_vision_sp.htm#4.2%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Assumptions%20and%20Dependencies)

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**

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

**6. Diagrama de Pacotes**

**Parte 1.**

Diagrama, Esquemático

Descrição gerada automaticamente

**Parte 2.**

Uma imagem contendo Diagrama

Descrição gerada automaticamente