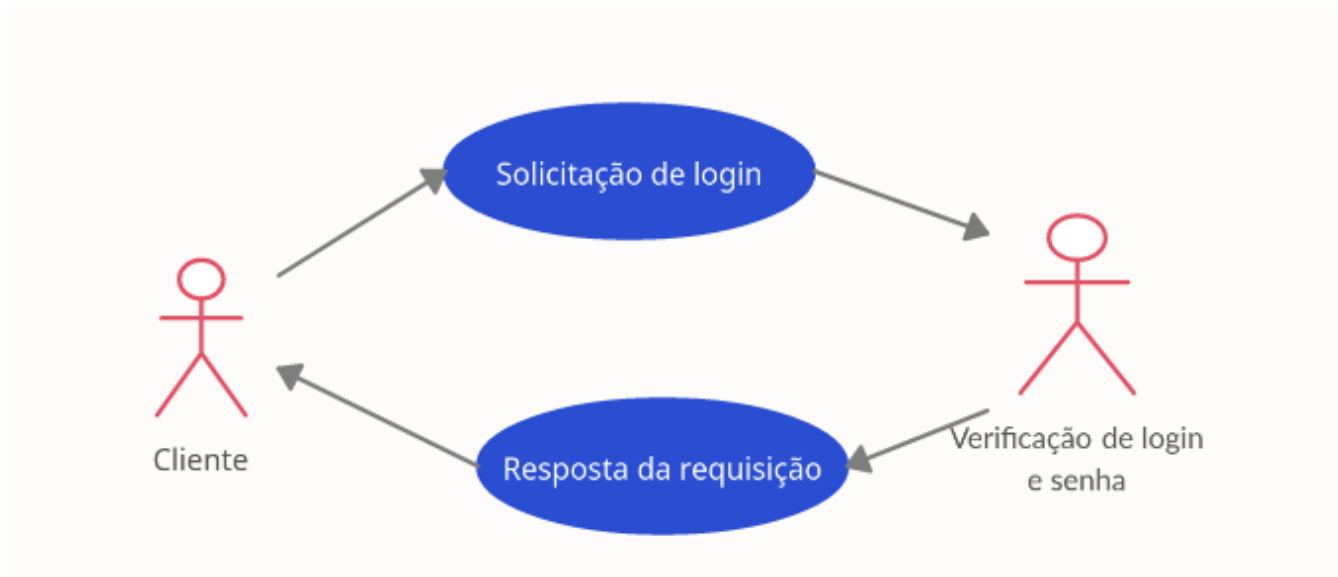




Documentação Game Mania

1 – Modelagem caso de uso:



2 – Documento de visão de negócio:

- **Finalidade:** Possibilitar a compreensão sobre o funcionamento da estrutura do site.
- **Escopo:** O melhoramento contínuo do projeto, baseado na documentação proposta.
- **Visão geral:** Plataforma e-commerce.
- **Visão geral do produto:** Essa plataforma de vendas foi criada para expandir as vendas de um negócio local focado na vendas de aparelhos eletrônicos. Esses aparelhos são voltados principalmente para o mundo “Gamer”, mas atendem muito bem o público geral.
- **Posicionamento no mercado:** Inicialmente criada para atender o público de forma presencial, acabou expandindo e buscando o público online, multiplicando as possibilidades de vendas.
- **Descrição da equipe desenvolvedora e clientes:**

- ⑩ **Equipe desenvolvedora** comprometida com seus clientes, seguindo os padrões de qualidade do mercado e tornando o ambiente acessível a todos os perfis de compradores.
- ⑩ **O perfil dos clientes** é de jovens buscando consoles, computadores gamers e smartphones para jogar, ou de adultos buscando acessórios que possam atendê-los no dia a dia.

Alternativas e concorrências: Amazon, Yes Game, Big Boy Games, e-comerces em geral.

- **Restrições:** Ausência de conectividade.

- **Requisitos do produto:** Conectividade estável, de preferência acima de 1mb;

- **Referências:** Github, BigBoyGames.com, SENAI.