

**Especificação dos Requisitos do Software**

**e Análise do Projeto**

**Hunter website**

**Versão 1.0**

*Equipe responsável:*

*Lucas Emanuel Nogueira de Queiroz-*

*20221094010004*

*RN-2023*

**Histórico das Revisões**

| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 19/12/2023 | 1.0 | Sistema de login e registro de usuários completos. Registro e exibição de ameaças completos. Registro e exibição de relatos completos. | Lucas Emanuel Nogueira de Queiroz |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sumário**

[1. Visão Geral do Sistema 4](#_1fob9te)

[2. Informações adicionais sobre o sistema 5](#_3znysh7)

[3. Pessoas envolvidas no projeto 6](#_2et92p0)

[4. Requisitos 7](#_tyjcwt)

## Visão Geral do Sistema

O programa Hunter website, desenvolvido em python, por Lucas Emanuel Nogueira de Queiroz, matrícula: 20221094010004, Aluno do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, tem como objetivo a simulação/ referência a um site utilizado por Hunters (caçadores) no mangá japonês Hunter x Hunter. O sistema, tem como fundamento um login e registro que administram os usuários do programa, possuindo maneiras de registrar, logar, mudar o registro, excluir o registro, entre outras funcionalidades. Além disso, há um menu para os usuários autenticados com funcionalidades como: Exibir os antigos registros, registrar possíveis ameaças, Tela do usuário para administrar a sua conta além do menu de relatos que conta com o registro e exibição de relatos, esses que são uma forma de comunicação entre usuários presentes e passados do produto. Tal catalogação é imprescindível para o melhor entendimento e adesão ao conteúdo do projeto proposto, além de servir como base para o estudo e desenvolvimento geradas/intermediadas pelo programa. Ademais, o trabalho Hunter website é uma continuação do repositório HunterxHunter tendo como colaboradores: Lucas Emanuel Nogueira de Queiroz; Francisco Otaviano da Silva e Roberto Maria Mazzarini. O código une os objetos anteriormente concretizados com novas funcionalidades e possibilidades no vasto universo de Hunter x Hunter. O programa, como citado anteriormente, foi desenvolvido em Python, contando com a utilização de bibliotecas como: tkinter e seus principais métodos: Label, Frame, .pack(). Tal biblioteca auxilia na disposição de elementos na tela do usuário, além de contribuir para um melhor conforto do usuário para com o sistema; além da biblioteca Pickle que tem como objetivo a serialização/desserialização binária de objetos entre arquivos, possibilitando uma melhor disposição e aumentando a possibilidade de funcionalidades. Além de que, o código foi produzido em inglês para universalizar o entendimento e aumentar o alcance de usuários. O código, foi baseado no paradigma de orientação a objetos além de conter Herança, encapsulamento, serialização, inputs e outputs, entre outras ferramentas e características.

## Informações adicionais sobre o sistema

O projeto Hunter website surgiu mediante ao projeto anterior: HunterxHunter e trata-se de uma referência e homenagem ao mangá e anime japonês Hunter x Hunter. No seriado, o site Hunter serve como maneira de comunicação entre os Hunters contendo várias funcionalidades para permitir tal integração. Baseado nisto, o projeto Hunter website tem um objetivo similar, de estabelecer conexão entre os usuários e através do salvamento de dados, permitir a visualização e edição dos itens do sistema. Utilizando a serialização de objetos, salvamento em arquivos e a utilização de janelas tkinter, o projeto caracteriza-se por um layout agradável e de fácil entendimento.

## Pessoas envolvidas no projeto

Lucas Emanuel Nogueira de Queiroz - Aluno do ensino médio técnico integrado do Instituto Federal do Rio Grande do Norte.

Participações especiais:  
-Francisco Otaviano Silva

-Roberto Maria Mazzarini

## Requisitos

-O sistema conta com um sistema de layout e interfaces gráficas para entrada e saída de dados adaptáveis; Projetado majoritariamente no paradigma de orientação a objetos; Possui um sistema de login e registro; Serialização de objetos para administração do código

* 1. **Requisitos Funcionais**

| Identificação | Descrição do requisito |
| --- | --- |
| RF001 | Serialização e deserialização de objetos |
| RF002 | Sistema de exibição e registro de relatos |
| RF003 | Sistema de login e registro de usuários |
| RF004 | Tratamento de erro |
| RF005 | Exibição e registro de possíveis ameaças |
| RF006 | Edição, exibição e exclusão de registro |
| RF007 | Orientação à Objetos |

* 1. **Detalhamento dos requisitos funcionais**

| Identificação | Detalhamento do requisito |
| --- | --- |
| RF001 | Serialização e deserialização de objetos através dos métodos .dumb e .load da biblioteca pickle |
| RF002 | Sistema de exibição (através da deserialização) e registro (através da serialização) de dados |
| RF003 | Sistema de login para usuários cadastrados e de registro para novos usuários |
| RF004 | Utilização das palavras reservadas Try e Except para tratamento de erro |
| RF005 | Exibição e registro de ameaças, ou seja, perigos eminentes |
| RF006 | Métodos para modificar o registro, excluir a conta e também exibir as contas de outros usuários |
| Rf007 | Utilização de encapsulamento e herança através do paradigma de orientação a objetos |

* 1. **Requisitos não funcionais**

| Identificação | Detalhamento do requisito |
| --- | --- |
| RNF001 | Utilização de atributos privados para preservar a integridade do usuário |
| RNF002 | Sistema de login seguro para permitir a integridade das informações do usuário |