

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CEAVI
Engenharia de Software

Documento Projeto Integrador II
[Gaming Hub] [1.0]

Lucas Pietro Biasi Rayzer

Ibirama
2024

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. VISÃO GERAL DO SISTEMA.....	3
3. REGRAS DE NEGÓCIO (RN).....	5
4. REQUISITOS FUNCIONAIS (RF) – NÍVEL USUÁRIO.....	8
5. DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	11
6. REQUISITOS FUNCIONAIS (RF) – NÍVEL SISTEMA (DETALHAMENTO DE CASOS DE USO).....	12
7. DIAGRAMA DE CLASSES.....	21
8. ESTRUTURAS DE DADOS (ED).....	21
9. PROTÓTIPOS DE TELA.....	22

1. INTRODUÇÃO

O atual documento descreve o escopo do projeto da disciplina de Projeto Integrador 2, que visa criar uma comunidade centrada no universo dos jogos. Essa comunidade será um espaço agregador para todos os usuários da plataforma de jogos Steam, a qual é uma loja de jogos digitais, cliente e rede social, dentro do que chamamos de 'gaming hub'. Aqui, os usuários terão acesso a uma ampla gama de estatísticas relacionadas aos seus perfis, permitindo-lhes visualizar todos os jogos disponíveis na biblioteca em suas contas, suas conquistas, bem como uma lista/biblioteca de jogos desejados para futuras aquisições. Além disso, os jogadores terão a oportunidade de resgatar recompensas ao completar todas as conquistas de um jogo.

O sistema será projetado para oferecer acesso a rankings diversos, incluindo informações sobre os jogos mais jogados no momento, sendo definido pelo maior número de jogadores simultâneos, os jogos mais bem avaliados e o jogador com o maior nível na plataforma conectada, ou seja, o jogador que possui o maior número de conquistas. Os usuários também poderão definir e alterar a nota de qualquer jogo em sua biblioteca, destacar seus jogos favoritos e monitorar seu tempo de jogo.

Uma das características essenciais será a capacidade de personalização de perfil, permitindo que os usuários alterem seu avatar e apelido conforme desejado. Ademais, o sistema fornecerá informações sobre o número de usuários conectados a cada jogo em tempo real. Por fim, o usuário poderá deixar seu perfil privado, assim, não permitindo que seu perfil seja exibido dentro de qualquer ranking.

2. VISÃO GERAL DO SISTEMA

Os usuários do GamingHub têm à disposição uma plataforma robusta e intuitiva para explorar e desfrutar de uma vasta gama de jogos. Começando pelo registro, o processo é simples e direto: os usuários fornecem suas informações básicas, como nome, senha e apelido. Uma vez feito o registro, são levados à página de login, onde podem inserir suas credenciais recém-criadas para acessar o sistema.

Assim que logados, os usuários são recebidos pela página inicial, onde uma variedade de informações e dados de jogos estão à espera. Cada jogo é apresentado com detalhes completos, incluindo título, descrição e classificação. Ao selecionar um jogo de interesse, os usuários são levados a uma página detalhada, repleta de informações adicionais e opções interativas, como "Adicionar aos Favoritos" e "Atribuir Nota".

Além disso, os usuários têm a oportunidade de aprimorar sua experiência integrando sua conta do GamingHub com a conta da Steam, simplificando o acesso à sua biblioteca de jogos. As informações sobre tempo de jogo, conquistas e classificações são apresentadas de forma clara e organizada, permitindo que os usuários acompanhem seu progresso e compartilhem suas experiências com outros membros da comunidade através de inserção em ranking. Um jogador ainda tem a possibilidade de navegar através dos jogos favoritos que são adicionados pela sua conta Steam.

Na página de configurações do perfil, os usuários têm controle total sobre sua privacidade, podendo decidir quais informações desejam compartilhar publicamente. Além disso, eles podem personalizar seu perfil alterando avatares e apelidos conforme desejarem.

Os usuários podem explorar a página de busca para encontrar novos jogos, filtrando por critérios como gênero, preço e classificação. As conquistas desbloqueadas são exibidas de forma proeminente, incentivando os usuários a continuar jogando e alcançando novos marcos. Ao finalizar o jogo o jogador recebe a conquista que indica que o jogo foi “zerado”, baseada no nível de relevância, ou seja, 100% do jogo concluído.

Para encerrar sua sessão com segurança, os usuários podem simplesmente clicar no botão "Sair" na barra de navegação, garantindo que suas informações permaneçam protegidas.

Dentro do escopo geral do sistema do GamingHub, uma parte crucial é a implementação de rankings diversos, proporcionando aos usuários uma visão abrangente das tendências e desempenhos dentro da plataforma. Esses rankings são projetados para oferecer insights valiosos sobre os gostos e preferências da comunidade de jogadores, além de reconhecer os jogadores mais engajados e talentosos.

Jogos Mais Jogados: Este ranking é determinado pelo número de jogadores simultâneos em cada jogo. Ele reflete os títulos que estão atualmente mais populares entre os usuários, proporcionando uma visão instantânea das tendências de jogo na plataforma. Os jogos com maior número de jogadores ativos serão destacados, oferecendo aos usuários uma maneira fácil de descobrir quais jogos estão gerando mais interesse e atividade.

Jogos Mais Bem Avaliados: Neste ranking, os jogos são classificados com base nas avaliações e opiniões dos usuários. Os jogos com as classificações mais altas, indicando uma excelente qualidade e experiência de jogo, serão destacados. Isso permite que os usuários descubram rapidamente quais jogos são mais apreciados pela comunidade, ajudando na tomada de decisão sobre quais jogos experimentar.

Melhor Jogador: Este ranking destaca os jogadores mais dedicados e habilidosos da plataforma. É determinado pelo jogador com o maior nível na plataforma, o que é calculado com base no número de conquistas desbloqueadas. Reconhece os usuários que alcançaram o maior número de marcos e desafios dentro dos jogos, incentivando a competição saudável e o aprimoramento contínuo.

Esses rankings não apenas oferecem uma visão interessante da dinâmica da plataforma, mas também incentivam a interação dos usuários, fornecendo um elemento competitivo e motivador para os jogadores. Isso contribui para a construção de uma comunidade vibrante e engajada dentro do GamingHub, onde os jogadores podem compartilhar suas experiências, competir entre si e descobrir novos jogos com base nas preferências e tendências coletivas.

3. REGRAS DE NEGÓCIO (RN)

Esta seção apresenta Lista de Regras de Negócio do Sistema, descritos na tabela 02 a seguir.

ID	RF	Descrição	Versão	Data	Eng. de Req. Responsável
RN01	RF01	Para cadastrar um usuário devem ser fornecidos os dados descritos em ED01.	1.0	26/03	Lucas

RN02	RF02	O sistema deve autenticar os usuários registrados, verificando se as credenciais fornecidas são válidas.	1.0	26/03	Lucas
RN03	RF03	Todos os jogos disponíveis devem ser apresentados de forma clara e organizada para os usuários, assim como informações sobre os jogos, título, descrição e classificação, são fornecidas pela API da STEAM.	1.0	26/03	Lucas
RN04	RF04	Os métodos de conexão de conta na plataforma serão disponibilizados pela API da STEAM.	1.0	26/03	Lucas
RN05	RF04	A integração com a plataforma STEAM, será disponibilizada via API da STEAM.	1.0	26/03	Lucas
RN06	RF05	Os usuários devem ter acesso à sua biblioteca pessoal de jogos, que inclui jogos comprados e adicionados à sua conta STEAM.	1.0	26/03	Lucas
RN07	RF06	As informações sobre o tempo de jogo devem ser atualizadas regularmente e estar disponíveis para consulta pelo usuário.	1.0	26/03	Lucas
RN08	RF07	Os usuários devem poder visualizar as conquistas desbloqueadas em jogos individuais.	1.0	26/03	Lucas
RN09	RF08	Os usuários devem ser classificados com base em conquistas desbloqueadas, mostrando tais informações de maneira dinâmica.	1.0	27/03	Lucas
RN10	RF09	Os usuários devem poder atribuir notas aos jogos individuais, expressando sua opinião sobre a qualidade e a experiência do jogo, enviando assim para a API do GamingHub.	1.0	27/03	Lucas
RN11	RF09	As avaliações devem conter uma nota inteira de 1 a 5.	1.0	27/03	Lucas
RN12	RF10	O sistema deve exibir uma lista dos jogos mais jogados entre todos os usuários ou	1.0	27/03	Lucas

		dentro da rede de amigos de um usuário, permitindo a descoberta de novos jogos populares da STEAM.			
RN13	RF11	O sistema deve exibir um ranking dos jogos mais jogados com base em dados do GamingHub, baseando-se nos perfis.	1.0	27/03	Lucas
RN14	RF12	O sistema deve respeitar as configurações de privacidade definidas pelo usuário, garantindo que informações necessárias para estar no ranking, não sejam compartilhadas sem permissão.	1.0	27/03	Lucas
RN15	RF13	Os usuários devem poder adicionar jogos do STEAM à sua lista de favoritos para facilitar o acesso rápido.	1.0	27/03	Lucas
RN16	RF14	O sistema deve exibir a lista de jogos favoritos de um usuário para sua conveniência, permitindo acesso rápido aos jogos preferidos.	1.0	27/03	Lucas
RN17	RF15	Os usuários só podem resgatar recompensas pelas conquistas que desbloquearam nos jogos.	1.0	31/03	Lucas
RN18	RF15	As recompensas resgatadas devem ser adequadas e relevantes às conquistas realizadas.	1.0	31/03	Lucas
RN19	RF16	Os usuários podem alterar seus avatares a qualquer momento, desde que os avatares estejam em conformidade com as diretrizes de tamanho e conteúdo estabelecidas pelo sistema.	1.0	31/03	Lucas
RN20	RF17	Os usuários têm permissão para alterar seus apelidos quando desejarem.	1.0	31/03	Lucas
RN 21	RF18	Os usuários podem aplicar filtros de pesquisa para encontrar jogos com base em diferentes critérios, como gênero, preço, etc.	1.0	31/03	Lucas
RN22	RF19	As conquistas não desbloqueadas devem ser destacadas para os jogadores.	1.0	31/03	Lucas

RN23	RF20	Os usuários podem sair de suas contas de forma segura a qualquer momento, encerrando completamente a sessão atual do usuário, garantindo a integridade da conta.	1.0	31/03	Lucas
RN24	RF21	Os usuários podem ocultar jogos específicos de sua biblioteca conforme desejado.	1.0	31/03	Lucas
RN25	RF21	Os jogos ocultos não devem ser exibidos na biblioteca do usuário, mas ainda devem estar acessíveis para acesso futuro, se necessário.	1.0	31/03	Lucas
RN26	RF22	A lista dos jogos mais desejados pelos usuários deve ser atualizada com base em interações como listas de desejos e pré-vendas.	1.0	31/03	Lucas
RN27	RF23	Os usuários podem visualizar seus próprios perfis, bem como os perfis de outros usuários, quando requisitado.	1.0	31/03	Lucas
RN28	RF24	O sistema deve exibir o número atual de jogadores online em um jogo específico.	1.0	31/03	Lucas
RN29	RF25	Os usuários podem editar as notas atribuídas a jogos previamente classificados a qualquer momento, tais alterações nas notas devem ser refletidas de forma precisa e imediata no sistema.	1.0	31/03	Lucas

Tabela 01 – Regras de negócio.

4. REQUISITOS FUNCIONAIS (RF) – NÍVEL USUÁRIO

Essa seção lista os requisitos do sistema em nível de usuário, descritos na tabela 01 a seguir.

ID	RN	Descrição	Versão	Data	Fonte	Engenheiro de Requisitos responsável	Status
RF01	RN01	O sistema deve permitir que o usuário mantenha seu cadastro.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo

RF02	RN02	O sistema deve permitir que o usuário mantenha o seu próprio login.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF03	RN03	O sistema deve apresentar os jogos disponíveis.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF04	RN04 RN05	O sistema deve permitir que o usuário conecte com a sua conta da Steam.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF05	RN06	O sistema deve permitir que usuário acesse sua biblioteca.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF06	RN07	O sistema deve permitir que usuário acesse seu tempo de jogo.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF07	RN08	O sistema deve permitir que usuário acesse suas conquistas.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF08	RN09	O sistema deve permitir que usuário esteja incluso no ranking de perfil.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF09	RN10 RN11	O sistema deve permitir que o usuário defina uma nota para cada jogo.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF10	RN12	O sistema deve permitir a visualização dos jogos mais jogados.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF11	RN13	O sistema deve permitir a definição de um ranking de jogos mais jogados na plataforma interna.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF12	RN14	O sistema deve garantir que o usuário com perfil privado não seja exibido.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF13	RN15	O sistema deve permitir que o usuário cadastre um ou mais jogos como favoritos.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF14	RN16	O sistema deve permitir que o usuário tenha acesso a lista de jogos favoritos.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF15	RN17 RN18	O sistema deve permitir que os usuários resgatem recompensas baseadas em conquistas dos jogos.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF16	RN19	O sistema deve permitir que o usuário altere seu avatar.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo

RF17	RN20	O sistema deve permitir que o usuário altere seu apelido.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF18	RN 21	O sistema deve permitir que o usuário aplique filtro para pesquisar um jogo.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF19	RN22	O sistema deve exibir as conquistas ainda não realizadas pelo jogador.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF20	RN23	O sistema deve permitir que usuário possa sair de sua conta (logoff).	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF21	RN24 RN25	O sistema deve permitir que o usuário possa ocultar um jogo de sua biblioteca.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF22	RN26	O sistema deve permitir a visualização dos jogos mais desejados pelos usuários.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF23	RN27	O sistema deve exibir o perfil do usuário quando requisitado.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF24	RN28	O sistema deve permitir a visualização do número de jogadores que estão presentes em um determinado jogo.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo
RF25	RN29	O sistema deve permitir a edição de nota de um determinado jogo.	1.0	19/03	Ata dia 19/03	Lucas Rayzer	Ativo

Tabela 02 - Requisitos Funcionais.

5. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Essa seção contém o diagrama de casos de uso do sistema, descritos na figura 01 a seguir.

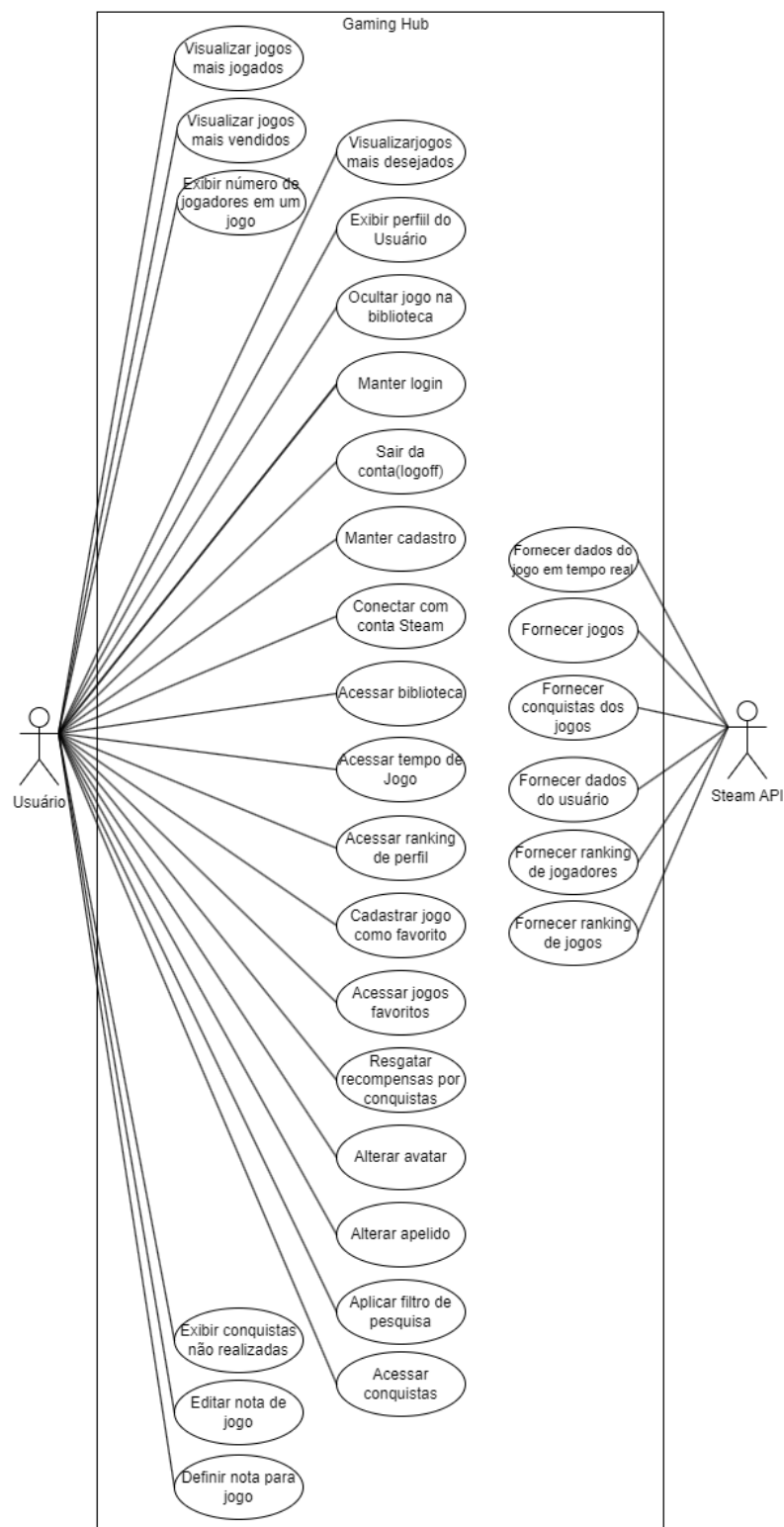


Figura 01 - Diagrama de Casos de Uso.

6. REQUISITOS FUNCIONAIS (RF) – NÍVEL SISTEMA (DETALHAMENTO DE CASOS DE USO)

ID	CDU001
Título	Manter Cadastro
Descrição	O usuário mantém seu cadastro no sistema fornecendo as informações necessárias, conforme RF01.
Atores	Usuário
Pré-Condições	-
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de manter cadastro. 2. O usuário atualiza as informações conforme ED01. 3. O sistema valida e atualiza o cadastro do usuário.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU002
Título	Realizar Login
Descrição	O usuário realiza o login no sistema conforme RF02.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Estar com acesso ao sistema. Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário obtém acesso às funcionalidades do sistema.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa o sistema. 2. O usuário insere os dados de login. 3. O sistema valida os dados de login. 4. O login é realizado e o usuário é redirecionado para o menu principal.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU003
Título	Conectar com Conta Steam
Descrição	O usuário conecta sua conta do sistema com a conta da Steam, conforme RF04 e RN05.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Estar com acesso ao sistema. Possuir cadastro no sistema. Possuir conta na Steam.
Pós-Condições	A conta da Steam é conectada com sucesso ao sistema.

Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de conectar conta da Steam. 2. O usuário fornece as credenciais da conta da Steam. 3. O sistema valida as credenciais e conecta a conta da Steam ao sistema.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU004
Título	Acessar Biblioteca
Descrição	O usuário acessa informações sobre seu tempo de jogo, atualizadas regularmente pelo sistema, conforme RF07.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e estar conectado à sua conta.
Pós-Condições	O usuário visualiza sua biblioteca de jogos.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de acessar biblioteca. 2. O sistema carrega a biblioteca de jogos do usuário.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU005
Título	Acessar Tempo de Jogo
Descrição	O usuário acessa informações sobre seu tempo de jogo, atualizadas regularmente pelo sistema, conforme RF07.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e estar conectado à sua conta.
Pós-Condições	O usuário visualiza seu tempo de jogo..
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de acessar tempo de jogo. 2. O sistema exibe as informações sobre o tempo de jogo do usuário
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU006
Título	Acessar Conquistas
Descrição	O usuário visualiza as conquistas desbloqueadas em jogos individuais, conforme RF08.

Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e estar conectado à sua conta.
Pós-Condições	O usuário visualiza suas conquistas.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de acessar conquistas. 2. O sistema exibe as conquistas desbloqueadas pelo usuário.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU007
Título	Acessar Ranking de Perfil
Descrição	Os usuários serão classificados com base em conquistas desbloqueadas, mostrando tais informações de maneira dinâmica conforme RF09.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e estar conectado à sua conta.
Pós-Condições	O usuário é incluído no ranking de perfil.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema atualiza o ranking de perfil dos usuários com base em suas conquistas e nível da plataforma Steam.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU008
Título	Definir Nota para Jogo
Descrição	Os usuários podem atribuir notas aos jogos individuais, expressando sua opinião sobre a qualidade e a experiência do jogo, conforme RF09.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e estar conectado à sua conta.
Pós-Condições	A nota é atribuída ao jogo.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de definir nota para jogo. 2. O usuário atribui uma nota ao jogo.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU009
Título	Visualizar Jogos Mais Jogados
Descrição	O sistema exibe uma lista dos jogos mais jogados entre todos os usuários ou dentro da rede de amigos de um usuário, permitindo a descoberta de novos jogos populares, conforme RF10.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza os jogos mais jogados.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de visualizar jogos mais jogados. 2. O sistema exibe a lista dos jogos mais jogados.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU010
Título	Visualizar Jogos Mais Vendidos
Descrição	O sistema exibe um ranking dos jogos mais vendidos com base em dados de vendas da Steam, conforme o RF11.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza o ranking de jogos mais vendidos.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de visualizar ranking de jogos mais vendidos. 2. O sistema exibe o ranking dos jogos mais vendidos.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU011
Título	Cadastrar Jogo como Favorito
Descrição	Os usuários podem adicionar jogos do Steam à sua lista de favoritos para facilitar o acesso rápido, conforme RF13.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O jogo é adicionado à lista de favoritos do usuário.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de cadastrar jogo como favorito. 2. O usuário adiciona o jogo à lista de favoritos.

Fluxo de Exceções	Não se aplica
--------------------------	---------------

ID	CDU012
Título	Acessar Lista de Jogos Favoritos
Descrição	O sistema exibe a lista de jogos favoritos de um usuário para sua conveniência, permitindo acesso rápido aos jogos preferidos, conforme RF14.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza sua lista de jogos favoritos.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de acessar lista de jogos favoritos. 2. O sistema exibe a lista de jogos favoritos do usuário.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU013
Título	Resgatar Recompensas por Conquistas
Descrição	Os usuários só podem resgatar recompensas por conquistas que desbloquearam nos jogos, e as recompensas resgatadas devem ser relevantes às conquistas realizadas, conforme RF15.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e ter conquistas desbloqueadas.
Pós-Condições	O usuário resgata as recompensas por suas conquistas.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de resgatar recompensas por conquistas. 2. O sistema valida as conquistas do usuário. 3. O usuário seleciona as recompensas desejadas e as resgata.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU014
Título	Alterar Avatar
Descrição	Os usuários podem alterar seus avatares, desde que estejam em conformidade com as diretrizes de tamanho e conteúdo estabelecidas pelo sistema, conforme RF16.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e estar conectado à sua conta.

Pós-Condições	O usuário altera seu avatar com sucesso.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de alterar avatar. 2. O usuário seleciona uma imagem conforme as diretrizes estabelecidas. 3. O sistema atualiza o avatar do usuário.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU015
Título	Alterar Apelido
Descrição	Os usuários têm permissão para alterar seus apelidos quando desejarem, conforme RF17.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e estar conectado à sua conta.
Pós-Condições	O usuário altera seu apelido com sucesso.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de alterar apelido. 2. O usuário insere um novo apelido. 3. O sistema verifica a disponibilidade do apelido e atualiza-o, se possível.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU016
Título	Aplicar Filtro de Pesquisa
Descrição	Os usuários podem aplicar filtros de pesquisa para encontrar jogos com base em diferentes critérios, como gênero, preço, etc., conforme RF18.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza os resultados da pesquisa de acordo com os filtros aplicados.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de aplicar filtro de pesquisa. 2. O usuário seleciona os critérios de filtro desejados. 3. O sistema aplica os filtros e exibe os resultados da pesquisa.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU017
Título	Exibir Conquistas Não Realizadas

Descrição	As conquistas não desbloqueadas devem ser destacadas para os jogadores, conforme RF19.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza as conquistas não realizadas destacadas.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de exibir conquistas não realizadas. 2. O sistema destaca as conquistas que ainda não foram desbloqueadas pelo usuário no jogo consultado.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU018
Título	Sair da Conta (Logoff)
Descrição	Os usuários podem sair de suas contas de forma segura a qualquer momento, encerrando completamente a sessão atual do usuário, conforme RF20.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Estar logado na conta do sistema.
Pós-Condições	O usuário é desconectado com segurança do sistema.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de sair da conta. 2. O sistema encerra a sessão atual do usuário e o redireciona para a tela de login.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU019
Título	Ocultar Jogo da Biblioteca
Descrição	Os usuários podem ocultar jogos específicos de sua biblioteca conforme desejado, e esses jogos ocultos não devem ser exibidos na biblioteca do usuário, mas ainda devem estar acessíveis para acesso futuro, se necessário, conforme RF21.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e ter jogos na biblioteca.
Pós-Condições	O jogo é ocultado da biblioteca do usuário.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de ocultar jogo da biblioteca. 2. O usuário seleciona o jogo que deseja ocultar.

	3. O sistema remove o jogo da exibição na biblioteca do usuário, mantendo-o acessível para futuro acesso.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU020
Título	Visualizar Jogos Mais Desejados
Descrição	A lista dos jogos mais desejados pelos usuários deve ser atualizada com base em interações como listas de desejos e pré-vendas, conforme RF22.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza a lista dos jogos mais desejados.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de visualizar jogos mais desejados. 2. O sistema exibe a lista dos jogos mais desejados com base em interações dos usuários.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU021
Título	Exibir Perfil do Usuário
Descrição	Os usuários podem visualizar seus próprios perfis, bem como os perfis de outros usuários, quando requisitado, conforme RF23.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza o seu perfil.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de exibir perfil do usuário. 2. O sistema exibe o próprio perfil.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU022
Título	Número de Jogadores em um Jogo
Descrição	O sistema deve exibir o número atual de jogadores online em um jogo específico, conforme RF24

Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema.
Pós-Condições	O usuário visualiza o número de jogadores nos jogos.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de exibir número de jogadores em um jogo. 2. O sistema exibe o número atual de jogadores online no jogo específico.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

ID	CDU023
Título	Definir Nota de Jogo
Descrição	Os usuários podem editar as notas atribuídas a jogos previamente.
Atores	Usuário
Pré-Condições	Possuir cadastro no sistema e ter atribuído notas a jogos.
Pós-Condições	A nota do jogo é atualizada com sucesso.
Fluxo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário acessa a funcionalidade de editar nota de jogo. 2. O usuário seleciona o jogo e altera a nota atribuída. 3. O sistema atualiza a nota do jogo.
Fluxo de Exceções	Não se aplica

7. DIAGRAMA DE CLASSES

Essa seção contém o diagrama de classes do sistema, descritos na figura 02 a seguir.

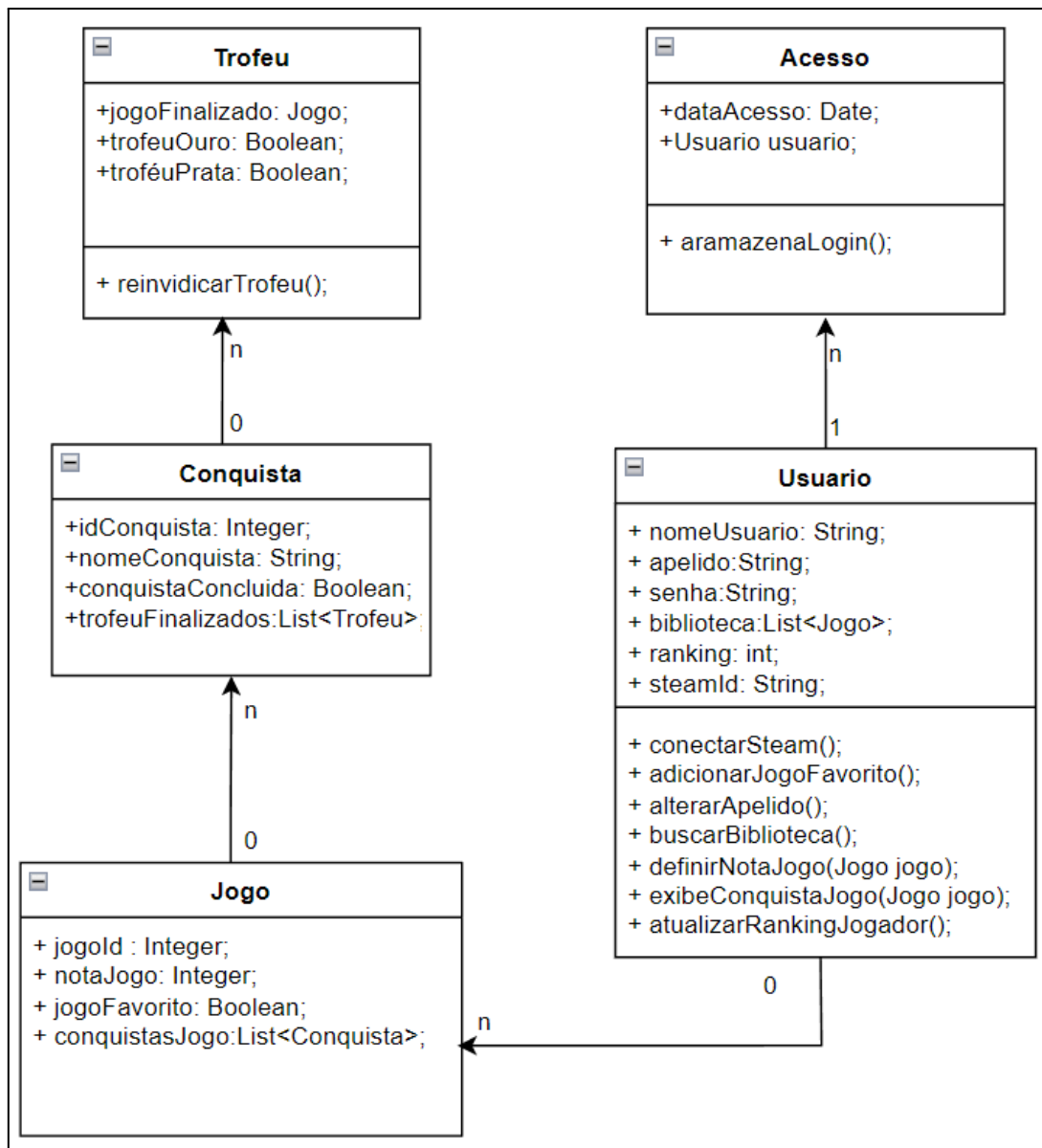


Figura 02 - Diagrama de Classes.

8. ESTRUTURAS DE DADOS (ED)

Esta seção apresenta a lista de Estruturas de Dados do sistema, descritas na tabela 03 a seguir. A tabela descreve as informações armazenadas pelo sistema e requisitadas em telas de cadastro ou apresentadas ao usuário final, juntamente com

o contexto em que estão agrupadas e o tipo de dados suportado por cada informação.

ID	Descrição	Dados	Tipo
ED01	Dados de cadastro do Usuário	1. Nome de Usuário 2. Senha 3. Apelido	1. Texto 2. Texto 3. Texto
ED02	Login do Usuário	1. Usuário 2. Senha	1. Texto 2. Texto
ED03	Login com Steam	1. Usuário Steam 2. Senha Steam	1. Texto 2. Texto
ED04	Dados do Troféu	1. Troféu de prata 2. Troféu de ouro 3. Jogo Finalizado	1. Booleana 2. Booleana 3. Booleana
ED05	Dados de Conquistas	1. ID de Conquista 2. Nome da Conquista 3. Conquista concluída 4. Troféus Finalizados	1. Inteira 2. Texto 3. Booleana 4. Lista
ED06	Dados de Jogo	1. ID de Jogo 2. Nota do Jogo 3. Jogo Favorito 4. Conquistas	1. Inteira 2. Inteira 3. Booleana 4. Lista
ED07	Acesso	1. Data de acesso 2. Usuário	1. Data 2. Objeto

Tabela 03 – Estrutura de dados

9. PROTÓTIPOS DE TELA

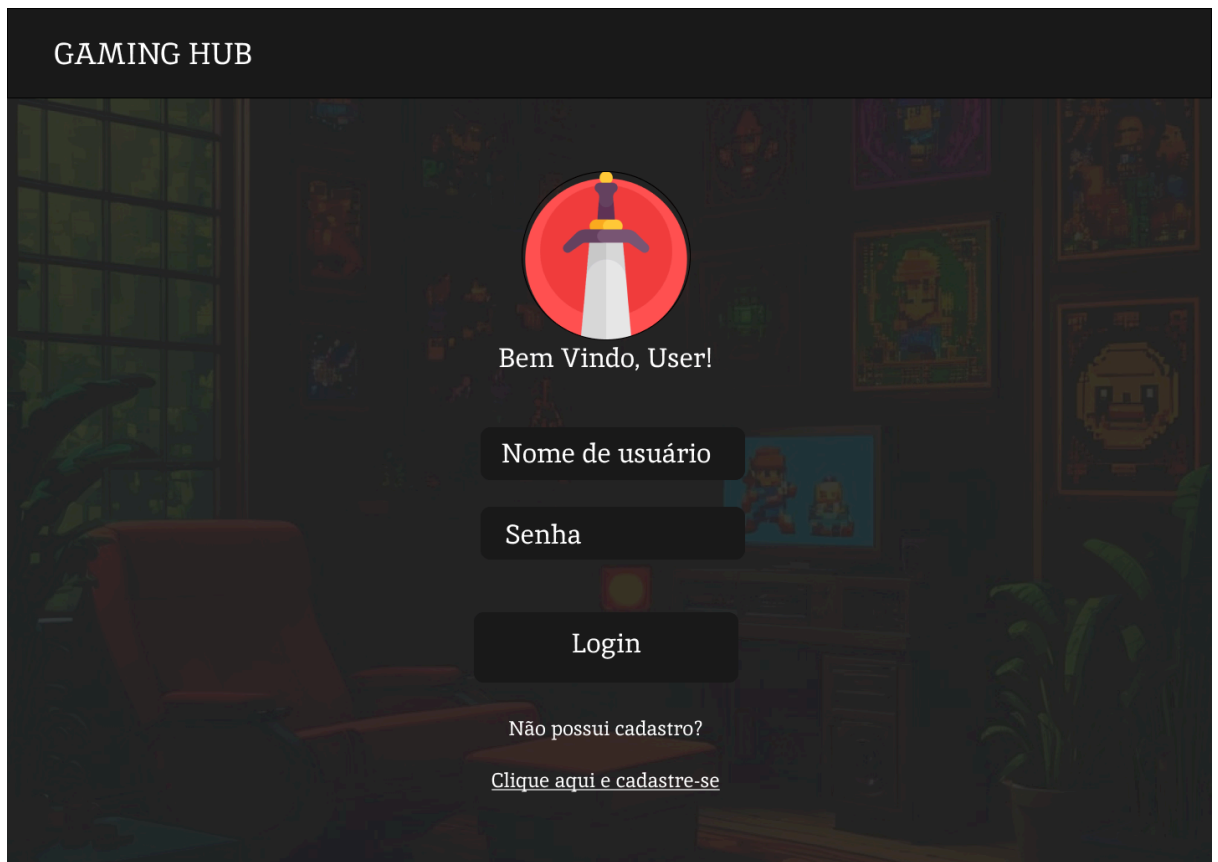


Imagem 01 - Tela de Login.

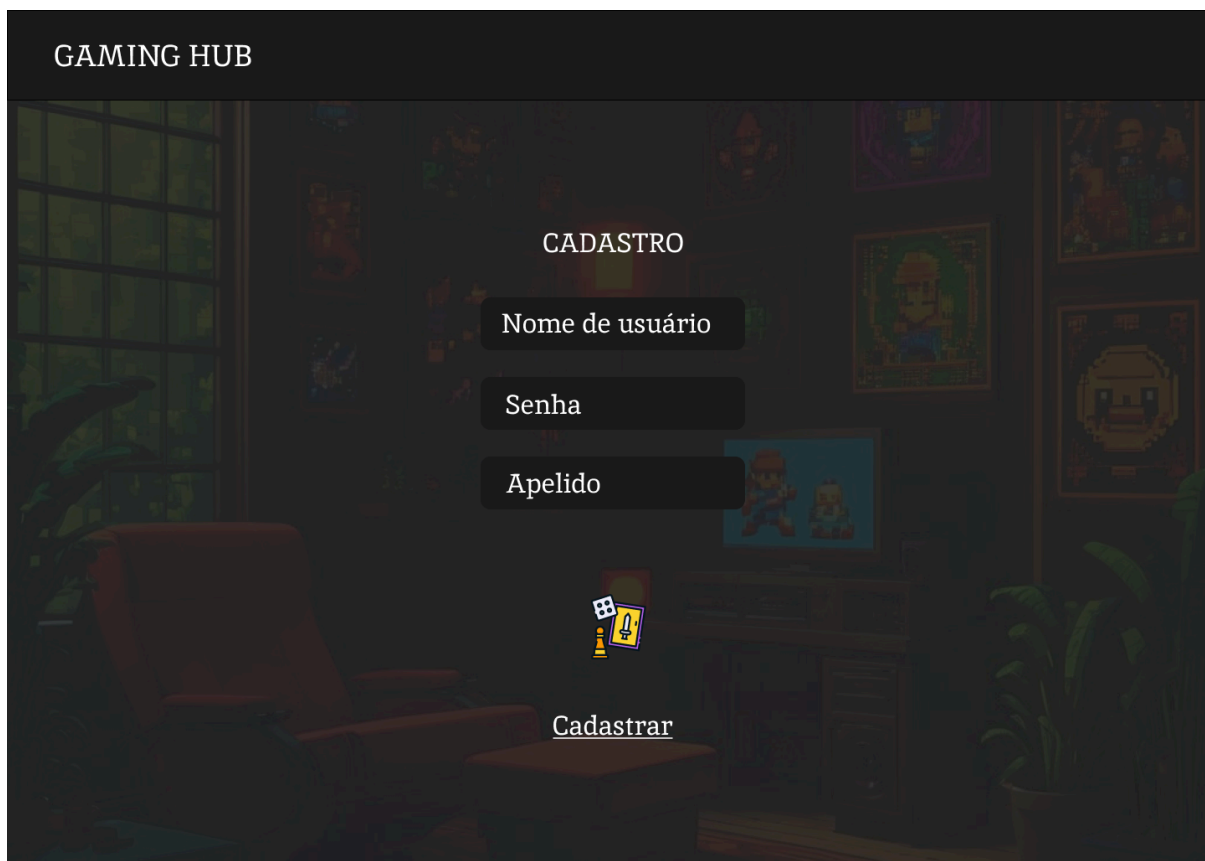


Imagem 02 - Tela de Cadastro.



Imagem 03 - Tela de Ranking/Tela Inicial.



Imagem 04 - Tela de Biblioteca de Jogador.



Imagem 05 - Tela de característica do Jogo.



Imagem 06 - Tela de confirmação de resgate de recompensa.



Imagem 07 - Tela de confirmação de resgate de recompensa.



Imagem 08 - Tela de atribuição de nota.



Imagem 09 - Tela de Configurações.

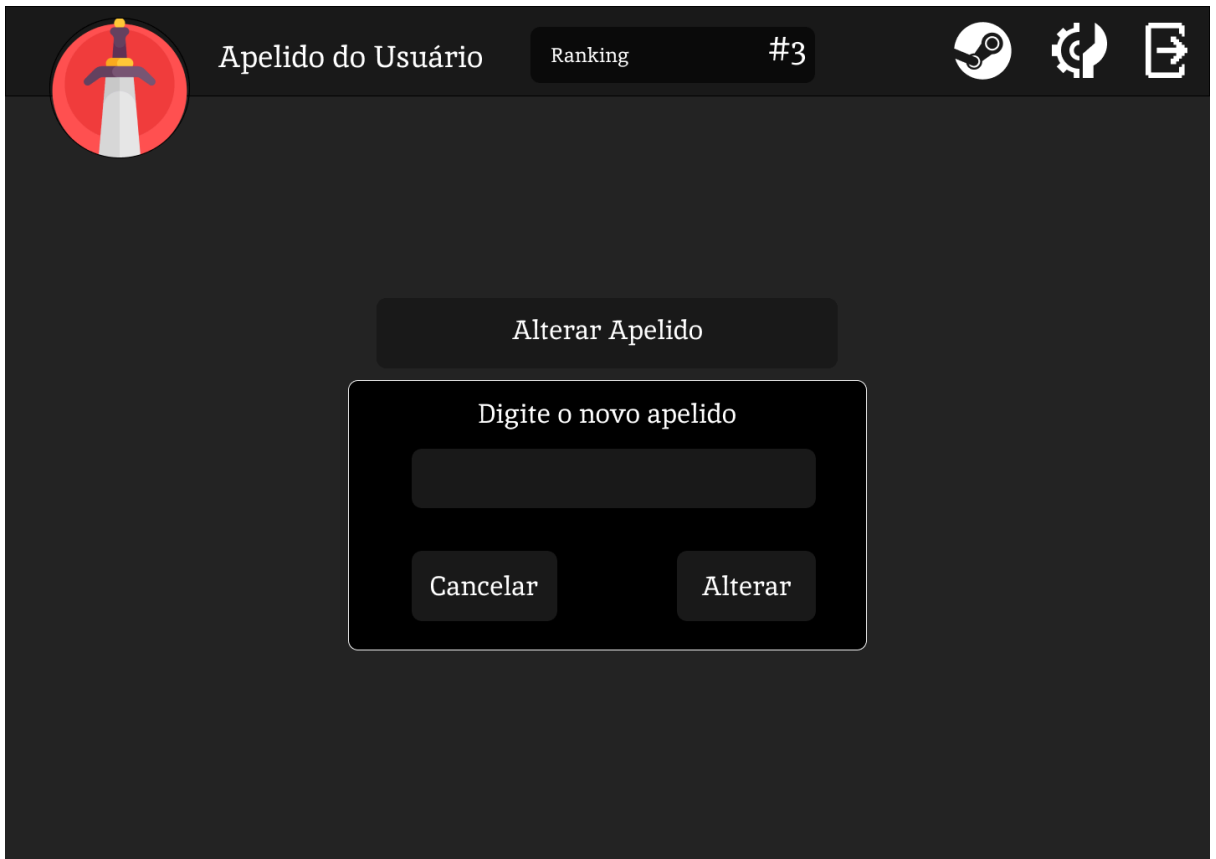


Imagem 10 - Tela de Configurações - Alterar Apelido.

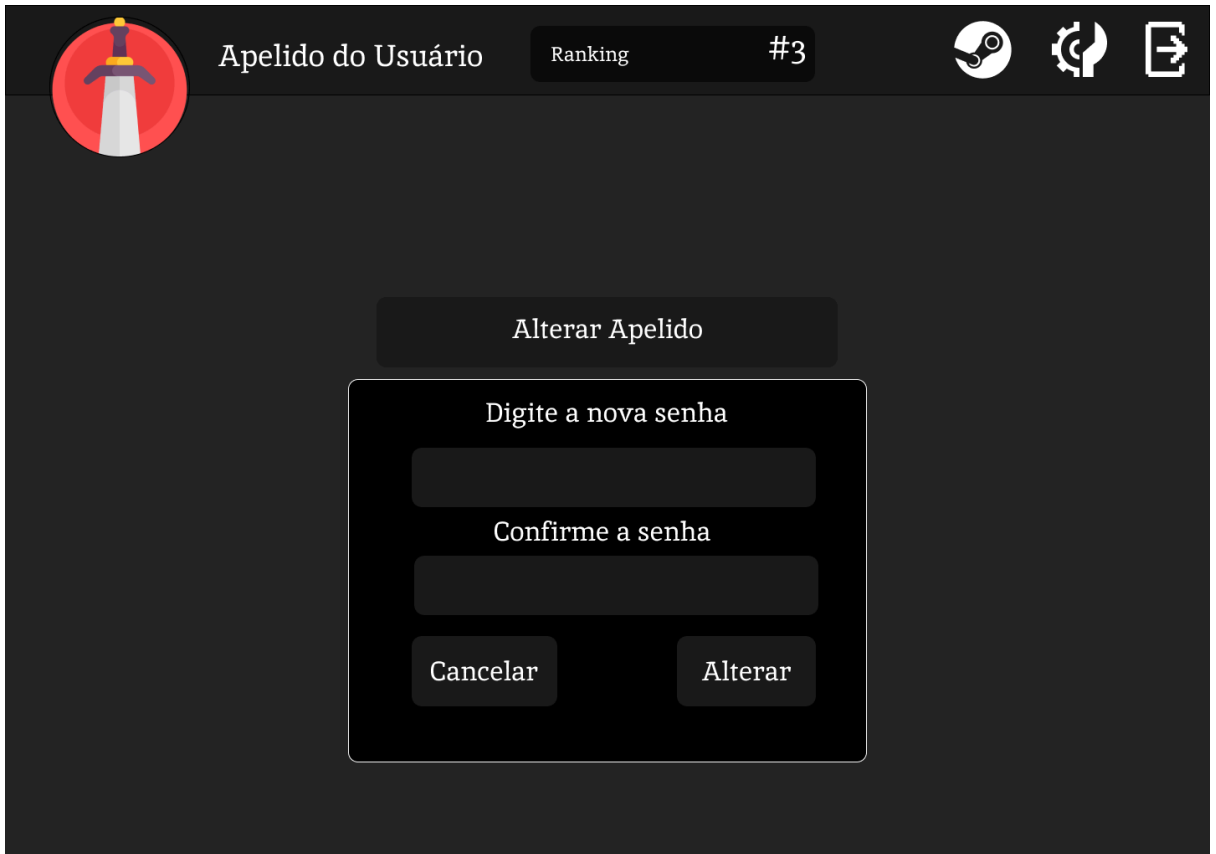


Imagem 11 - Tela de Configurações - Alterar Senha.



Imagem 12 - Tela de Configurações - Alterar Avatar.