# GUI.S.M.I

Lucas Mendes Pereira

Allyson Menezes Jandrey

Renan Montano Paz

João Guilherme Schulz

Cesar França

**Documento de Requisitos do Sistema**

**GUI.S.M.I**

**Versão 1.0**

**Ficha Técnica**

**Público-alvo**

Este manual destina-se a projetistas, time de desenvolvimento e mentores.

Versão 1.0 - Foz do Iguaçu, setembro de 2023

Dúvidas, críticas e sugestões devem ser encaminhadas por escrito para o seguinte endereço eletrônico:   
Lucas.lmp77@gmail.com

Recomendamos que o assunto seja identificado com o título desta obra. Alertamos ainda para a importância de se identificar o endereço e o nome completos do remetente para que seja possível o envio de respostas.

**Sumário**

[**Gestão de Requisitos de Software**](#_heading=h.b2azl6fnwtsc) **1**

[**Introdução**](#_heading=h.vm1itljz0i5f) **4**

[**Visão geral deste documento**](#_heading=h.fjzjipjehpjz) **4**

[**Convenções, termos e abreviações**](#_heading=h.z4hycxqgxx13) **4**

[**Identificação dos Requisitos**](#_heading=h.p9eb51t0frse) **4**

[**Prioridades dos Requisitos**](#_heading=h.oynb4xgydtnd) **4**

[**Referências**](#_heading=h.9iemx06vt7vl) **5**

[**Descrição geral do sistema**](#_heading=h.u8nc74yydxo9) **6**

[**Abrangência e sistemas relacionados**](#_heading=h.gafohfvzo7v0) **6**

[**Descrição dos usuários**](#_heading=h.3jfhqdlfj0lp) **6**

[**Requisitos funcionais**](#_heading=h.mclipy9t8ob7) **7**

**Landing page 7**

**Cadastro de usuários 7**

**Login 8**

**Recuperar senha 8**

**Fichas de personagens personalizadas 9**

**Mecanismo de rolagem de dados 11**

**Regras do jogo 11**

**Permissões 12**

[**Requisitos não funcionais**](#_heading=h.vhnnsaner05o) **13**

[**Usabilidade**](#_heading=h.1n2etrivvko9) **13**

[**Desempenho**](#_heading=h.pha2cc9cjjd) **13**

[**Segurança**](#_heading=h.8wbfw0fch1bp) **14**

# Introdução

Este documento especifica o sistema GUI.S.M.I, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

## Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do Módulo de Gestão de Requisitos de Software e estão organizadas como descrito abaixo.

* **Seção 2** – **Descrição geral do sistema**: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
* **Seção 3** – **Requisitos funcionais (casos de uso)**: específica todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
* **Seção 4** – **Requisitos não funcionais**:específica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.

## Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

### Identificação dos Requisitos

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguido do identificador do requisito, de acordo com o esquema abaixo: [*nome da subseção*.*identificador do requisito*]

Por exemplo, o requisito [Recuperação de dados.RF016] está descrito em uma subseção chamada “Recuperação de dados”, em um bloco identificado pelo número [RF016]. Já o requisito não funcional [Confiabilidade.NF008] está descrito na seção de requisitos não funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF008].

Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

### Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

* **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
* **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
* **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

## Referências

Documentos relacionados ao Projeto GUI.S.M.I e/ou mencionados nas seções a seguir.

**Capítulo**

# Descrição geral do sistema

A aplicação a ser desenvolvida é um sistema completo para gerenciar fichas de personagens em jogos de RPG (Role-Playing Game). Essa plataforma digital tem como objetivo fornecer aos jogadores uma maneira conveniente e eficaz de criar, armazenar e atualizar informações detalhadas sobre seus personagens fictícios, bem como oferecer suporte a mecânicas essenciais de jogo, como rolagem de dados e cálculos de regras.

## Abrangência e sistemas relacionados

A aplicação deve permitir a inserção, leitura, edição e remoção de requisitos de uma aplicação de software, assim como realizar operações de priorização, rastreabilidade e aprovação de requisitos.

O status do requisito dentro do processo de desenvolvimento também deve ser rastreável para dar ao gerente de produto feedback sobre o snapshot do desenvolvimento da aplicação.

Deve permitir que os usuários avaliem mudanças e consulte o histórico de alterações pertinentes a um requisito em suas várias etapas dentro do refinamento. Sendo assim é imprescindível que a aplicação possua uma funcionalidade de versionamento dos requisitos para que este objetivo seja atendido.

## Descrição dos usuários

Os usuários desta plataforma serão o analista de requisitos, que é responsável pela gestão dos requisitos dentro do sistema, o time de desenvolvimento, que irá consumir os requisitos e atualizá-los quanto ao seus status de desenvolvimento e os stakeholders que poderão acompanhar, validar e priorizar os requisitos.

**Capítulo**

# Requisitos funcionais

## Landing page

A landing page é a página inicial ou de entrada do sistema de gerenciamento de fichas de personagens em um jogo de RPG.

**[RF001] Landing Page**

**Ator**: Qualquer usuário com acesso a página web do sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ❏ Essencial | ❏ Importante | ✔ Desejável |

**Entradas e pré-condições:** Acesso a página web do produto.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário acessa a página web do produto e é direcionado para tela inicial, que contém uma breve introdução, junto a algumas informações relevantes ao usuário sobre a aplicação em questão, a partir desse momento, ele poderá, ou não, acessar outras páginas livremente, conforme as opções do menu de navegação, que incluirá informações relevantes sobre o sistema.

## Cadastro de usuários

Cada usuário que deseja utilizar o sistema de gerenciamento de fichas de personagens deve criar uma conta pessoal.

**[RF002] Cadastrar**

**Ator**: Qualquer usuário com acesso a página web do sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O usuário precisa preencher corretamente todos os campos necessários para a realização do cadastro.

**Saídas e pós condições**: Realização do cadastro do usuário ou mensagem de erro.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário, ao acessar a página de cadastrar, preenche todos os dados necessários e clica em um botão específico, assim, efetuando seu registro, caso contrário, o sistema retorna uma mensagem de erro.

## Login

Após a criação da conta, o jogador pode fazer login no sistema inserindo seu nome de usuário e senha.

**[RF003] Login no sistema**

**Ator**: Usuários cadastrados no sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O jogador deve fornecer seu nome de usuário (login) e sua senha.

**Saídas e pós condições**: Acesso a página inicial do sistema ou mensagem de erro.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário, ao acessar a página de login, preenche os campos necessários e clica em um botão específico, assim, efetuando seu login, caso contrário, o sistema retorna uma mensagem de erro.

## Recuperar Senha

A funcionalidade "Recuperar Senha" oferece aos usuários registrados uma maneira segura e eficaz de redefinir suas senhas em caso de esquecimento ou necessidade de alteração.

**[RF004] Recuperar Senha**

**Ator**: Usuários cadastrados no sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O usuário deve estar registrado no sistema e precisar redefinir sua senha devido a esquecimento ou outras razões válidas. Além disso, o sistema deve ter um endereço de e-mail associado à conta do usuário para facilitar a recuperação da senha.

**Saídas e pós condições**: A senha do usuário é redefinida com sucesso, e o usuário pode acessar sua conta usando a nova senha.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário inicia acessando a página dedicada no sistema e fornece seu endereço de e-mail registrado. O sistema, em seguida, verifica a validade do e-mail e, se confirmado, gera um link de redefinição de senha exclusivo que é enviado ao usuário por e-mail. Após receber o e-mail, o usuário clica no link, sendo redirecionado para uma página onde pode criar uma nova senha segura.

## Fichas de Personagens Personalizadas

Os jogadores têm a capacidade de criar fichas de personagens personalizadas, que são essenciais para representar seus personagens no jogo de RPG. Os jogadores podem preencher e atualizar essas informações à medida que seus personagens evoluem ao longo do jogo.

**[RF005] Criar fichas de personagens personalizadas**

**Ator**: Usuários cadastrados no sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O jogador deve fornecer detalhes como nomes, raças, classes, níveis, atributos (força, destreza, inteligência etc.), habilidades, itens equipados, pontos de vida e experiência.

**Saídas e pós condições**: Criação da ficha de personagem e mensagem de sucesso ou mensagem de erro.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário preenche os campos necessários e clica em um botão específico, assim, efetuando a criação da ficha, caso contrário, o sistema retorna uma mensagem de erro.

**[RF006] Listar fichas de personagens**

**Ator**: Usuários cadastrados no sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O jogador deve acessar a página de visualização de suas fichas.

**Saídas e pós condições**: Visualização das fichas do usuário correspondente.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário acessa a página de visualização de suas fichas e é retornado uma listagem de todas as fichas correspondente.

**[RF007] Atualizar fichas de personagens**

**Ator**: Usuários cadastrados no sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O jogador deve fornecer as informações da ficha a ser editada.

**Saídas e pós condições**: Atualização da ficha de personagem e mensagem de sucesso ou mensagem de erro.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário preenche os campos a serem atualizados e clica em um botão específico, assim, efetuando a atualização da ficha, caso contrário, o sistema retorna uma mensagem de erro.

**[RF008] Excluir ficha de personagem online**

**Ator**: Usuários cadastrados no sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O jogador deve selecionar a ficha a ser excluída.

**Saídas e pós condições**: Exclusão da ficha de personagem e mensagem de sucesso ou mensagem de erro.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário seleciona a ficha a ser excluída e clica em um botão específico, após a confirmação de exclusão através de uma mensagem, a ficha é excluída, caso contrário, o sistema retorna uma mensagem de erro.

## Mecanismo de Rolagem de Dados

O mecanismo de rolagem de dados é uma parte integral do sistema, proporcionando aos jogadores a capacidade de realizar rolagens virtuais de dados com diferentes tipos de dados (d4, d6, d8, d20 etc.).

**[RF009] Rolar dado**

**Ator**: Usuários cadastrados no sistema.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O jogador deve escolher o tipo de dado a ser rolado, bem como a quantidade de dados a serem lançados, como "2d6" para rolar dois dados de seis faces.

**Saídas e pós condições**: O sistema executa a rolagem de dados de forma aleatória e gera um resultado numérico, que é exibido ao jogador.

**Fluxo de eventos principal**

O usuário, ao acessar a funcionalidade de rolagem de dado através de um botão específico, escolhe a quantidade e o dado a ser rolado o sistema executa a rolagem de dados de forma aleatória e gera um resultado numérico, que é exibido ao jogador.

## Regras do Jogo

Armazenar e fornecer acesso às regras específicas do RPG em questão, incluindo cálculos de mecânicas, bônus atributivos e outras informações necessárias para a jogabilidade.

**[RF010] Gerenciar Regras do Jogo**

**Ator**: Mestre do jogo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O Mestre do jogo deve estar autenticado no sistema e ter permissões de administração para acessar e gerenciar as regras do jogo.

**Saídas e pós condições**: As regras do jogo são gerenciadas, atualizadas e disponibilizadas para os jogadores.

**Fluxo de eventos principal**

O Mestre do jogo, após autenticação no sistema e obtenção de permissões de administração, acessa o painel de administração onde encontra a seção "Gerenciar Regras do Jogo". O sistema exibe uma lista de regras em vigor, permitindo ao Mestre adicionar ou editar regras, especificando nome, descrição e restrições, se necessário. A prioridade das regras pode ser definida, e após o Mestre salvar as alterações, as regras ficam disponíveis para os jogadores.

## Permissões

Permite que o mestre do jogo controle e atribua permissões aos usuários, determinando quais ações e recursos cada usuário pode acessar e modificar dentro do sistema de gestão de fichas de personagens em jogos de RPG.

**[RF011] Gerenciar Permissões**

**Ator**: Mestre do jogo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**Entradas e pré-condições**: O Mestre do jogo deve estar autenticado e possuir privilégios de administração para acessar as configurações de permissões.

**Saídas e pós condições**: As permissões são configuradas e atribuídas de acordo com as necessidades do sistema, garantindo que os usuários tenham acesso apenas às funcionalidades e informações relevantes para seu papel no jogo.

**Fluxo de eventos principal**

O mestre do jogo começa por autenticar-se no sistema e acessar o painel de administração. Dentro deste painel, localizam a seção "Gerenciar Permissões" e, a partir daí, pode visualizar a lista de usuários registrados e selecionar um usuário específico para configurar suas permissões individuais. Para cada usuário escolhido, o metre do jogo têm a flexibilidade de definir as permissões que desejam, como acesso à criação de fichas de personagens, edição de regras do jogo ou visualização de informações privilegiadas. Depois de ajustar as permissões, o sistema armazena essas configurações e aplica-as de forma precisa ao controle de acesso dos usuários, garantindo que apenas tenham acesso às funcionalidades e informações para as quais foram autorizados pelo mestre do jogo, assegurando assim a segurança e adequação do sistema.

**Capítulo**

# Requisitos não funcionais

## Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

**[NF001] Interface de Usuário Intuitiva**

A interface deve ser projetada com foco na experiência do usuário, garantindo que seja fácil de entender e usar, mesmo para jogadores iniciantes.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |

**[NF002] Uso de Design responsivo nas interfaces gráficas**

O sistema será construído para execução em ambiente web, desta forma, deverá possuir um design responsivo.

A interface do sistema deverá se comportar adequadamente independente do front-end que será utilizado para acesso – Browser, Smartphone ou Tablet.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ❏ Essencial | ✔ Importante | ❏ Desejável |

## Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

**[NF003] Tempo de carregamento e resposta**

Para uma melhor experiência do usuário e maior taxa de adesão à plataforma, o tempo de carregamento das páginas deve ser otimizado para o menor tempo possível.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ❏ Essencial | ❏ Importante | ✔ Desejável |

## Segurança

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados do sistema.

**[NF 004] Autenticação e autorização dos usuários**

Para ter acesso aos endpoints protegidos da aplicação, o sistema deve realizar autenticação básica HTTP via header de requisições.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prioridade:** | ✔ Essencial | ❏ Importante | ❏ Desejável |