

Documento de Requisitos MMO

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

Matheus Silva Gonçalves
Mathias Silva Sousa
Olivia Campos

Público Alvo

Este manual destina-se aos administradores do sistema MMO e para usuários que fazem o consumo de jogos online.

Sumário

Visão geral <u>deste</u> documento	1
Glossário, Siglas e Acrogramas	1
Definições e Atributos de Requisitos	1
• Identificação dos Requisitos	1
• Prioridades dos Requisitos	2
Abrangência e sistemas relacionados	1
Relação de usuários do sistema	1
Foram identificados três usuários do sistema MMO denominados de Administrador e Usuário.	1
Diagrama de Caso de Uso	2
• Visão do Administrador	2
• Visão do Usuário	3
Requisitos do Sistema	1
Usabilidade	1
[RNF001] Design simples e objetivo	1
Segurança	1
[RNF002] Necessidade de Login	1
Confiabilidade	1
[RNF003] Sistema Online 24h	1
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES	1
PROTOTIPAÇÃO DA INTERFACE	1

Introdução

Este documento especifica o sistema MMO, 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 sistema MMO 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): especifica 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: especifica 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.
- **Seção 5** – Descrição da interface com o usuário: apresenta desenhos, figuras ou rascunhos de telas do sistema.

Glossário, Siglas e Acrogramas

Usuário – é responsável por realizar compras no sistema ou apenas verificar os preços dos jogos.

Administrador – é responsável por alterar dados do sistema, assim como alterar dados dos jogos, vendas e clientes (caso houver erro).

Admin – administrador.

Painel de Vendas - painel no qual é possível visualizar todas as vendas realizadas no sistema, incluindo os usuários que realizaram a compra e a data de transação.

Painel de Clientes – painel que exibe informações dos clientes cadastrados.

Painel de Jogos – painel com as informações de cada jogo, incluindo preço e descrição.

Jogos Indie - Jogos de baixo orçamento, geralmente criados apenas por uma pessoa.

Definições e Atributos de Requisitos

Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vem acompanhada de um número que é o identificador único dos requisitos. Por exemplo, o requisito [RF016] indica um requisito funcional de número 16.

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.

Capítulo

Descrição geral do sistema

O sistema MMO é uma rede de vendas de jogos indie, que foi criado com o intuito de facilitar e viabilizar criadores independentes e pequenas desenvolvedoras a expor seu trabalho e entrar no mercado de jogos.

Abrangência e sistemas relacionados

O usuário poderá fazer o cadastro/login. Sua principal função será a de comprar algum jogo, poderá enviar solicitação de adição de um jogo que seja desenvolvedor ou apenas olhar os preços e jogos da biblioteca.

A análise das solicitações será feita pelo Administrador, que poderá aceitar ou negar a solicitação. É importante ressaltar que a venda de jogos será feita de forma fictícia, sem a função de transação. Além disso, o sistema contará com uma biblioteca fixa de jogos, na qual o usuário poderá realizar a compra, mesmo que nenhum desenvolver tenha publicado ainda seu jogo.

Relação de usuários do sistema

Foram identificados três usuários do sistema MMO denominados de Administrador e Usuário.

- **Administrador**

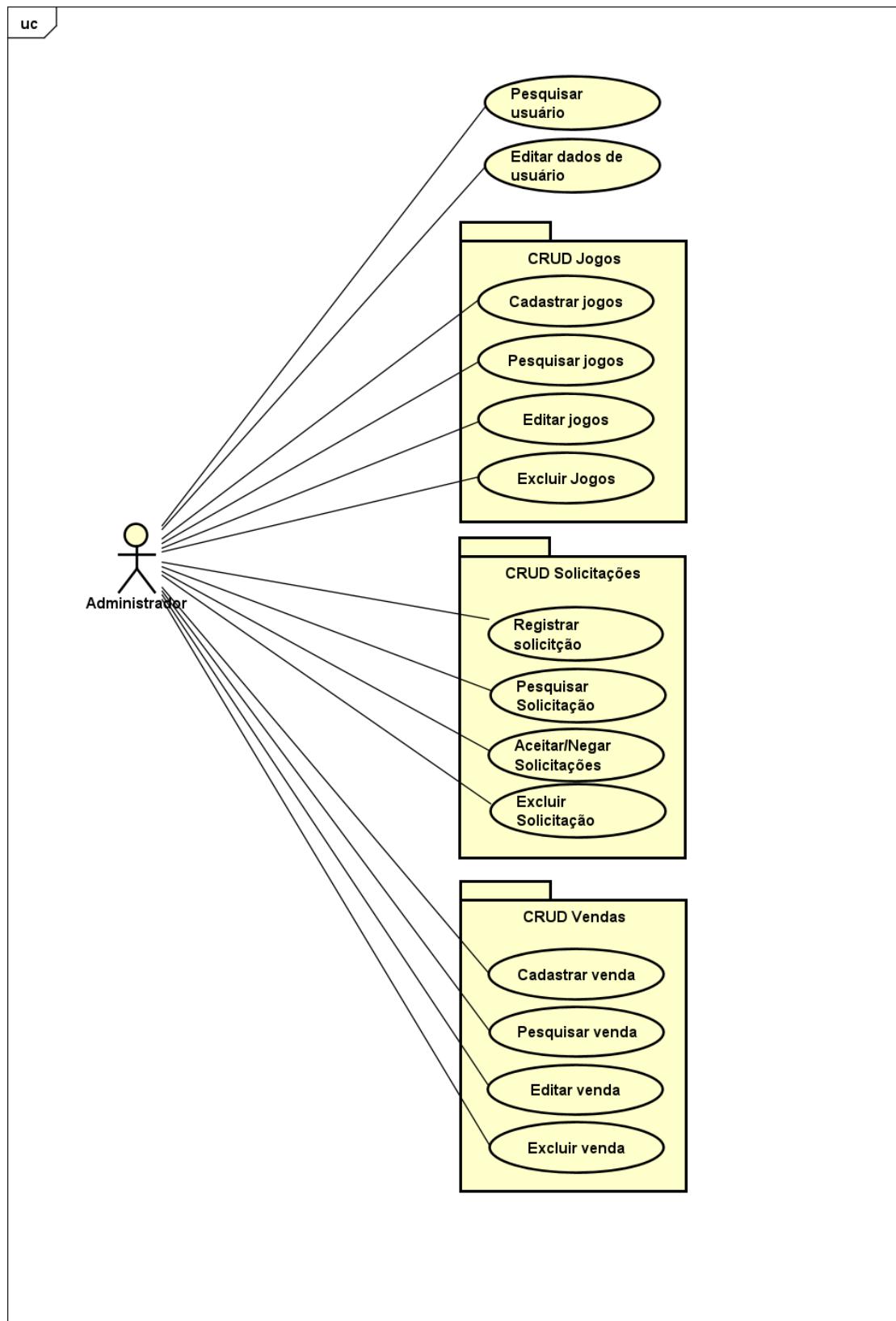
O Administrador do sistema é responsável por adicionar jogos, editar informações do sistema, tais como: jogos, clientes, lista de vendas e aceitar/negar solicitações de jogos.

- **Usuário**

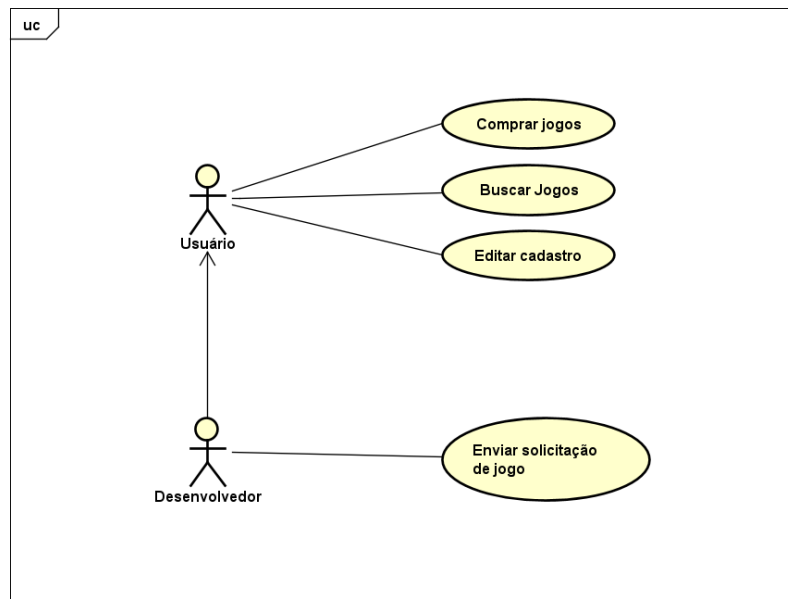
O usuário é responsável por comprar os jogos, se o usuário se cadastrou como desenvolver, então ele pode enviar solicitações de jogos.

Diagrama de Caso de Uso

- **Visão do Administrador**



- **Visão do Usuário**



Capítulo

Requisitos funcionais (casos de uso)

Requisitos do Sistema

RF 001	Realizar cadastro	
Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	O usuário pode realizar o cadastro no sistema, identificando como usuário regular ou desenvolvedor.	
Pré-condição:		
Pós-condição:		
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário: 1- Digitar nome, e-mail e senha. 2- Clicar em registrar.	Sistema: 3- Sistema exibe uma tela de confirmação de registro. 4- Sistema direciona para a tela inicial.
Fluxo alternativo:		Sistema: 3- Caso os dados sejam considerados inválidos, uma mensagem alertando o usuário será exibida.

RF 002	Alterar dados de cadastro
---------------	----------------------------------

Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador e Usuário	
Resumo:	O Administrador e Usuário podem alterar os dados cadastrais.	
Pré-condição:	O usuário e administrador devem estar cadastros e logados no sistema.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir uma mensagem de que as informações foram devidamente alteradas.	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário e Administrador: 1- Acessar as informações da conta. 2- Selecionar o botão de alterar.	Sistema: 3- Informa que o processo foi concluído.
Fluxo alternativo:		Sistema: 3- Sistema exibe uma mensagem informação que as informações são inválidas.

Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O Administrador poderá cadastrar um jogo na loja.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema.	
Pós-condição:	O sistema adiciona o jogo na biblioteca.	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1- Acessar o painel de controle. 2- Acessar o painel de jogos. 3- Clicar em Adicionar Jogo. 5- Registra as informações do jogo.	Sistema: 4- Exibe a tabela para que o jogo seja cadastrado. 6- Exibe a mensagem de que o jogo foi devidamente cadastrado. 7- Retorna para o painel de jogos.
Fluxo alternativo:		Sistema: 6- Se o jogo já existir na biblioteca, o sistema exibe uma mensagem de que não foi possível registrar o jogo. 7- Retorna para o painel de jogos.

RF 005	Alterar dados do jogo
---------------	------------------------------

Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O Administrador e podem alterar informações relacionadas aos jogos.	
Pré-condição:	O Administrador e devem estar logados no sistema. E o jogo deve estar cadastrado na biblioteca.	
Pós-condição:	As informações do jogo serão alteradas.	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1- Acessa o painel de controle 2- Acessa o painel de jogos 3- Procura o jogo a ser alterado 4- Clica na opção de editar 6- Editar as informações 7- Clica em concluir	Sistema: 5- Exibe informações do jogo 8- Exibe uma mensagem dizendo que as alterações foram realizadas com sucesso.
Fluxo alternativo:		Sistema: 8- Caso não seja feita nenhuma alteração, o sistema retorna ao painel de jogos.

Prioridade:	() Essencial (x) Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador pode pesquisar os usuários cadastrados	
Pré-condição:	1- O usuário a ser pesquisado tem que estar cadastrado 2- O administrador deve estar logado como admin	
Pós-condição:		
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário: 1- O admin irá acessar a tabela de usuários cadastrados 2- Acessa a aba de pesquisa 3- Insere a id do usuário	Sistema: 4- O usuário pesquisado é exibido
Fluxo alternativo:		Sistema: 4- O sistema exibe uma mensagem dizendo que o usuário não foi encontrado

Prioridade:	() Essencial (x) Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	O Usuário pode procurar um jogo na biblioteca da loja.	
Pré-condição:	O jogo deve estar cadastrado na biblioteca. O usuário deve estar logado no sistema.	
Pós-condição:	O jogo é exibido na biblioteca.	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário: 1- Acessa a aba de pesquisa 2- Digita o nome do jogo	Sistema: 3- Exibe o jogo encontrado
Fluxo alternativo:		Sistema: 3- Informa que não há nenhum resultado encontrado

Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	O usuário pode comprar os jogos disponíveis na biblioteca	
Pré-condição:	Estar logado no sistema.	
Pós-condição:	Jogo fica disponível para download.	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário: 1- Clicar em um jogo. 3- Finalizar o carrinho de compras	Sistema: 2- Sistema indica que o jogo foi adicionado ao carrinho. 4- Sistema informa que a compra foi efetuada. 5- O sistema disponibiliza o jogo para download.
Fluxo alternativo:		Sistema: 3- Caso os dados sejam considerados inválidos, o sistema informa que a compra não foi efetuada.

RF 009	Enviar Solicitação de Jogo
Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Usuário

Resumo:	O usuário manda para o sistema uma solicitação para seu jogo ser adicionado a biblioteca da loja.	
Pré-condição:	O usuário estar logado ao sistema	
Pós-condição:	Uma solicitação é enviada para o sistema sobre a integração do jogo na biblioteca	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário: 1- O usuário abre o painel de enviar solicitação 3- O usuário preenche com as informações necessárias 4- Clica em enviar solicitação	Sistema: 2- Exibe uma página para preencher os dados 5- Sistema exibe uma mensagem dizendo que a solicitação foi enviada com sucesso
Fluxo alternativo:		Sistema: 5- Caso tenha alguma informação faltando, o sistema impede que a solicitação seja enviada e pede para que o usuário corrija os dados necessários

RF 010	Cadastrar Venda
Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	O admin pode cadastrar uma venda no sistema
Pré-condição:	O admin deve estar logado no sistema

Pós-condição:	O jogo fica disponível pra quem comprou	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário, Admin: 1- O usuário indica que comprou o jogo 2- O admin recebe a solicitação de compra 3- O admin faz a compra com os dados do usuário	Sistema: 4- O sistema exibe para o usuário uma mensagem informando que a compra foi efetuada
Fluxo alternativo:		Sistema:

RF 011	Pesquisar Vendas
Prioridade:	() Essencial (x) Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	O admin pode pesquisar uma venda dentro do histórico de vendas da loja
Pré-condição:	1- A venda ter ocorrido 2- O admin estar logado

Pós-condição:		
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1- O admin acessa a tabela de vendas 2- Seleciona a aba de pesquisa 3- Digita o ID da venda	Sistema: 4- O resultado da busca será exibido pelo sistema
Fluxo alternativo:		Sistema: 4- O sistema exibe uma mensagem indicando que não há resultados relacionados com o que foi pesquisado

RF 012	Excluir Jogos
Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	O jogo selecionado é excluído e não será mais exibido na biblioteca da loja
Pré-condição:	O jogo está cadastrado na loja. O admin está logado no sistema na loja.

Pós-condição:	O jogo não será mais exibido na biblioteca da loja	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1- Acessa o painel de jogos 2- Procura pelo jogo a ser excluído 3- Clica em apagar jogo	Sistema: 4- Uma mensagem é exibida indicando que o jogo não está mais disponível na biblioteca do sistema.
Fluxo alternativo:		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.

[RNF001] Design simples e objetivo

O sistema deve possuir um design no qual os nomes dos botões fiquem claros para o usuário, afim de melhorar a experiência no site. Evitando possíveis dificuldades na navegação e entendimento do sistema.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante Desejável

Segurança

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

[RNF002] Necessidade de Login

É necessário fazer o login no sistema para ter acesso ao sistema e alterar os dados disponíveis.

Prioridade: Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Confiabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à frequência, severidade de falhas do sistema e habilidade de recuperação das mesmas, bem como à corretude do sistema.

[RNF003] Sistema Online 24h

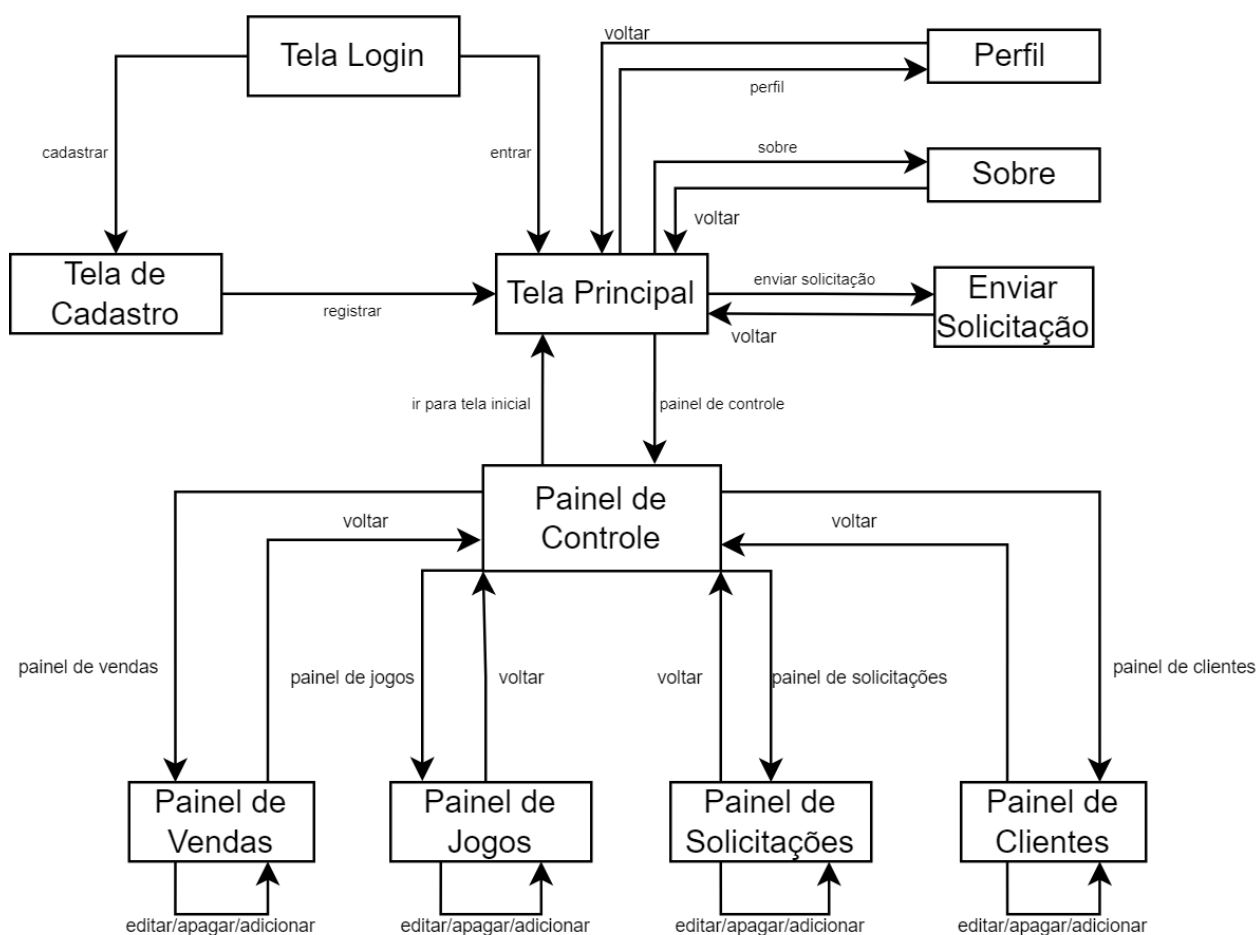
O sistema foi feito para funcionar 24h por dia, durante todos os dias da semana.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Descrição da interface com o usuário

Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identificar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”.

MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES



PROTOTIPAÇÃO DA INTERFACE

[Link do protótipo no FIGMA](#)