

# **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

<b>Visão geral deste documento.....</b>	<b>1</b>
<b>Glossário, Siglas e Acrogramas.....</b>	<b>1</b>
<b>Definições e Atributos de Requisitos .....</b>	<b>1</b>
• Identificação dos Requisitos .....	1
• Prioridades dos Requisitos .....	2
<b>Abrangência e sistemas relacionados.....</b>	<b>1</b>
<b>Relação de usuários do sistema .....</b>	<b>1</b>
Foram identificados dois usuários do sistema MMO denominados de Administrador e Usuário.....	1
<b>Diagrama de Caso de Uso .....</b>	<b>2</b>
• Visão do Administrador.....	2
• Visão do Usuário e Desenvolvedor .....	3
<b>Requisitos do Sistema.....</b>	<b>1</b>
<b>Usabilidade.....</b>	<b>1</b>
[RNF001] Design simples e objetivo.....	1
<b>Segurança .....</b>	<b>1</b>
[RNF002] Necessidade de Login .....	1
<b>Confiabilidade .....</b>	<b>1</b>
[RNF003] Sistema Online 24h.....	1
<b>MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES.....</b>	<b>1</b>
<b>I_Login.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Informações críticas da interface.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>IE_LoginUserNameLogin.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Informações críticas da interface.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>IE_LoginUserNameLogin&lt;Identificador de outra interface&gt; .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

# 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).

**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.

# 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 moderador, 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.

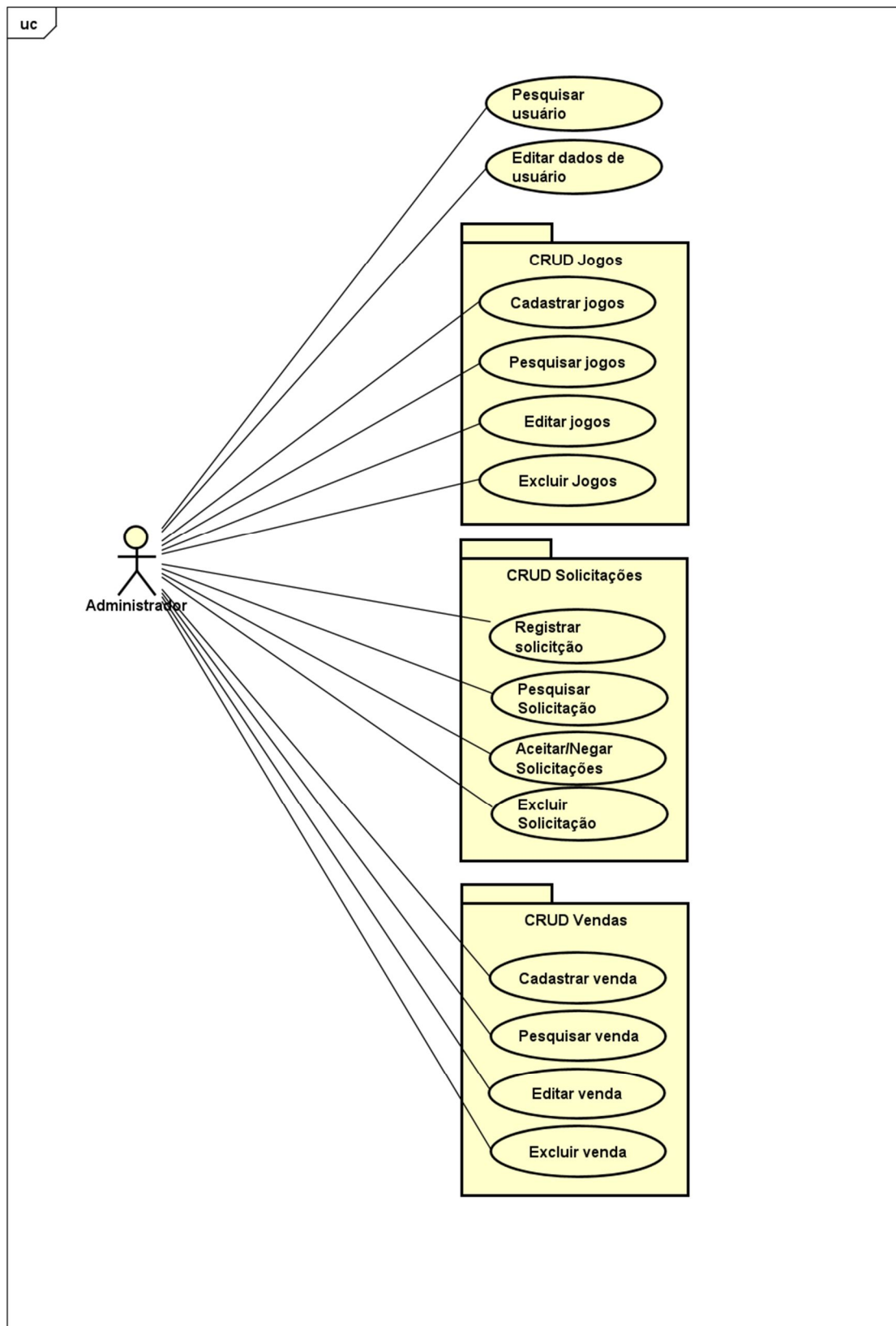
## Relação de usuários do sistema

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

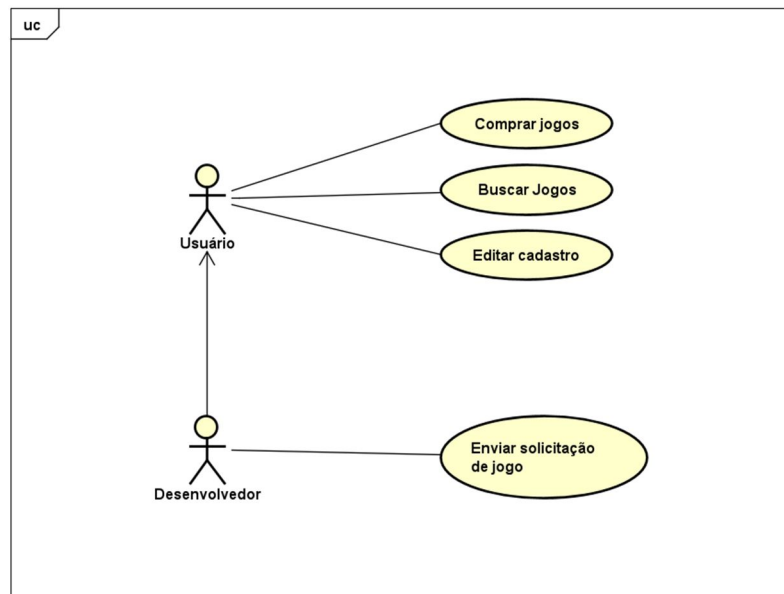
- **Administrador**  
O Administrador do sistema é responsável por adicionar jogos, editar informações do sistema, tais como: jogos, clientes, lista de vendas e aceitar/negar solicitações de jogos.
- **Moderador**  
O moderador do sistema é responsável por adicionar jogos no sistema e aceitar/negar solicitações 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

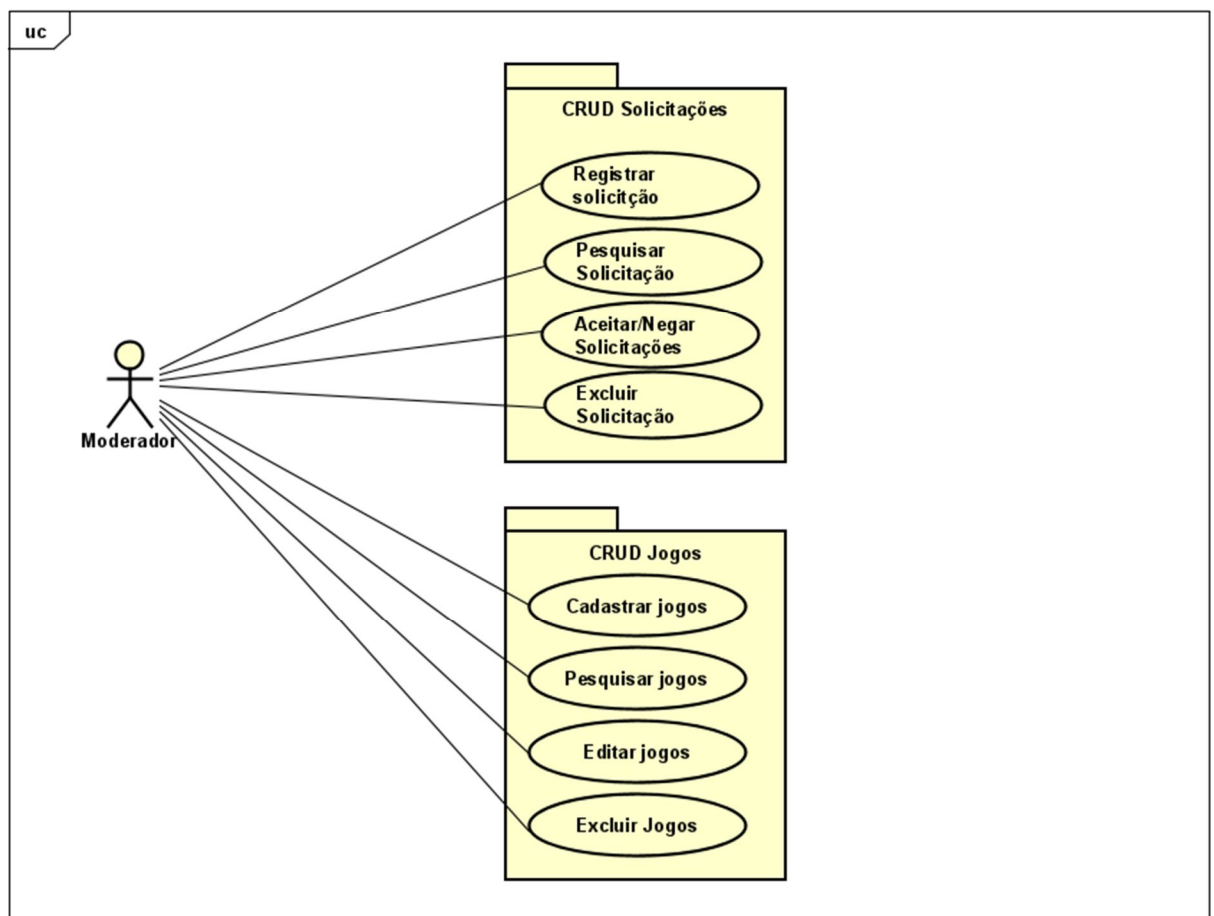
- Visão do Administrador**



- Visão do Usuário**



- Visão do Moderador**





## Requisitos funcionais (casos de uso)

### Requisitos do Sistema

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

<b>RF 002</b>	<b>Alterar dados de cadastro</b>	
<b>Prioridade:</b>	( x ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador e Usuário	
<b>Resumo:</b>	O Administrador e Usuário podem alterar os dados cadastrais.	
<b>Pré-condição:</b>	O usuário e administrador devem estar cadastrados e logados no sistema.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deve exibir uma mensagem de que as informações foram devidamente alteradas.	
<b>Interfaces:</b>		
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Usuário e Administrador:</b>  1- Acessar as informações da conta. 2- Selecionar o botão de alterar.	<b>Sistema:</b>  3- Informa que o processo foi concluído.
<b>Fluxo alternativo:</b>		<b>Sistema:</b>  3- Sistema exibe uma mensagem informação que as informações são inválidas.

<b>RF 003</b>	<b>Cadastrar jogo no sistema</b>	
<b>Prioridade:</b>	( x ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O Administrador pode cadastrar um jogo na loja.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador deve estar logado no sistema.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema adiciona o jogo na biblioteca.	
<b>Interfaces:</b>		
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b>  1- Acessar o painel de controle. 2- Acessar o painel de jogos. 3- Clicar em Adicionar Jogo.  5- Administrador registra as informações do jogo.	<b>Sistema:</b>  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.
<b>Fluxo alternativo:</b>		<b>Sistema:</b>  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.

[RF004]&lt;excluir conta do sistema&gt;

<b>RF003</b>	excluir conta do sistema
<b>prioridade</b>	(x)essencial ()importante ()desejável
<b>atores</b>	admin,usuário
<b>resumo</b>	o admin e o usuário podem excluir suas contas
<b>pré-condição</b>	o admin e o usuário devem estar logados
<b>pós-condição</b>	o sistema deverá no instante direcionar imediatamente a tela de login
<b>Interfaces</b>	
<b>restrições de campos:</b>	

<b>fluxo principal:</b>	admin, usuário: 1- logar no sistema 2- acessar informações de conta 3- clicar em excluir	sistema: 4- aparece um pop up informação que a operação foi completa
<b>Fluxo alternativo:</b>		

<b>RF 005</b>	<b>Alterar dados do jogo</b>	
<b>Prioridade:</b>	( x ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador e Moderador	
<b>Resumo:</b>	O Administrador e Moderador podem alterar informações relacionadas aos jogos.	
<b>Pré-condição:</b>	O Administrador e Moderador devem estar logados no sistema. E o jogo deve estar cadastrado na biblioteca.	
<b>Pós-condição:</b>	As informações do jogo serão alteradas.	
<b>Interfaces:</b>		
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador e Moderador:</b>  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	<b>Sistema:</b>  5- Exibe informações do jogo  8- Exibe uma mensagem dizendo que as alterações foram realizadas com sucesso.
<b>Fluxo alternativo:</b>		<b>Sistema:</b>  8- Caso não seja feita nenhuma alteração, o sistema retorna ao painel de jogos.

<b>RF 006</b>	<b>Pesquisar um jogo</b>	
<b>Prioridade:</b>	( ) Essencial      ( x ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador, Usuário e Moderador	
<b>Resumo:</b>	O Administrador, Usuário e Moderador podem procurar um jogo na biblioteca da loja.	
<b>Pré-condição:</b>	O jogo deve estar cadastrado na biblioteca. O Administrado, usuário e moderador devem estar logados no sistema.	
<b>Pós-condição:</b>	O jogo é exibido na biblioteca.	
<b>Interfaces:</b>		
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador, Usuário, Moderador:</b>  1- Acessa a aba de pesquisa 2- Digita o nome do jogo	<b>Sistema:</b>  3- Exibe o jogo encontrado
<b>Fluxo alternativo:</b>		<b>Sistema:</b>  3- Informa que não há nenhum resultado encontrado

[RF007]&lt;comprar jogo&gt;

<b>RF007</b>	comprar jogo	
<b>prioridade</b>	(x)essencial ()importante ()desejável	
<b>atores</b>	usuário	
<b>resumo</b>	o usuário pode comprar um jogo disponível na biblioteca	
<b>pré-condição</b>	jogo estar cadastrado na biblioteca, usuário estar logado	
<b>pós-condição</b>	o sistema mostrara uma opção de download do jogo	
<b>Interfaces</b>		
<b>restrições de campos:</b>		
<b>fluxo principal:</b>	usuário: 1- logar	sistema:

	2- pesquisar jogo 3- acessar jogo 4- comprar jogo	5- disponibilizará o jogo para download
<b>Fluxo alternativo:</b>		sistema: 6- mensagem dizendo que a transação não foi aceita.

# 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

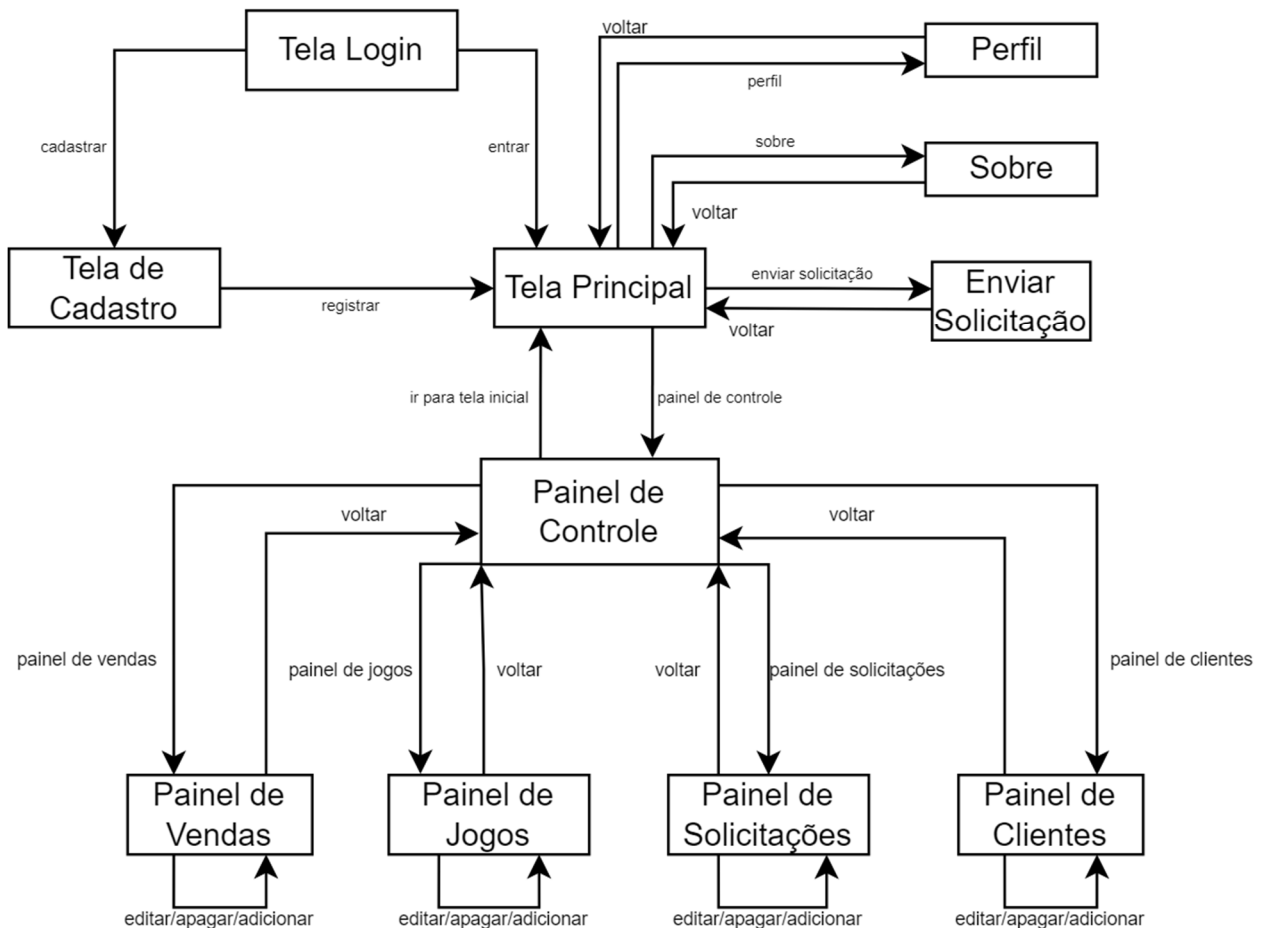
O sistema foi feito para funcionar 24h por dia, durante todos os dias da semana.

**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](#)