

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 deste 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 dois usuários do sistema MMO denominados de Administrador e Usuário	1
Diagrama de Caso de Uso.....	2
• Visão do Administrador.....	2
• Visão do Usuário e Desenvolvedor	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
I_Login	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>	3

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 e se intitular como “usuário” ou “desenvolver”. Ambos têm as mesmas funcionalidades no site, exceto que o desenvolvedor poderá enviar uma solicitação para o sistema, afim de incluir seu jogo na biblioteca do site.

A análise será feita pelos administradores, que poderão aceitar ou negar a solicitação. É importante ressaltar que a venda de jogos será feita de forma fictícia, visto que engloba conhecimentos muito além do projeto e do tempo previsto. 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 dois usuários do sistema MMO denominados de Administrador e Usuário.

- **Administrador**

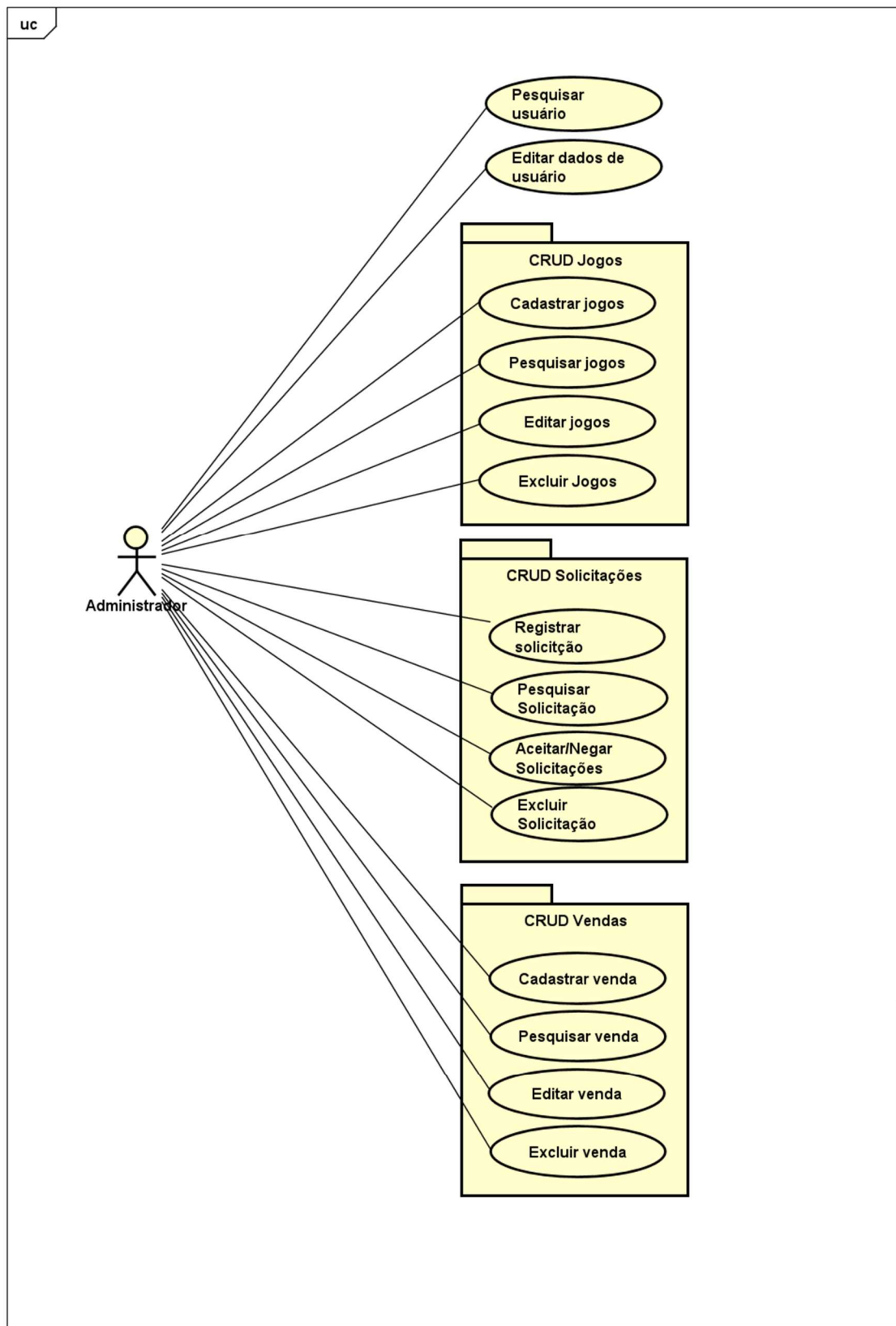
O Administrador do sistema é responsável por adicionar jogos, editar informações do sistema, tais como: jogos, clientes, lista de vendas e aceitar/negar solicitações de jogos.

- **Usuário**

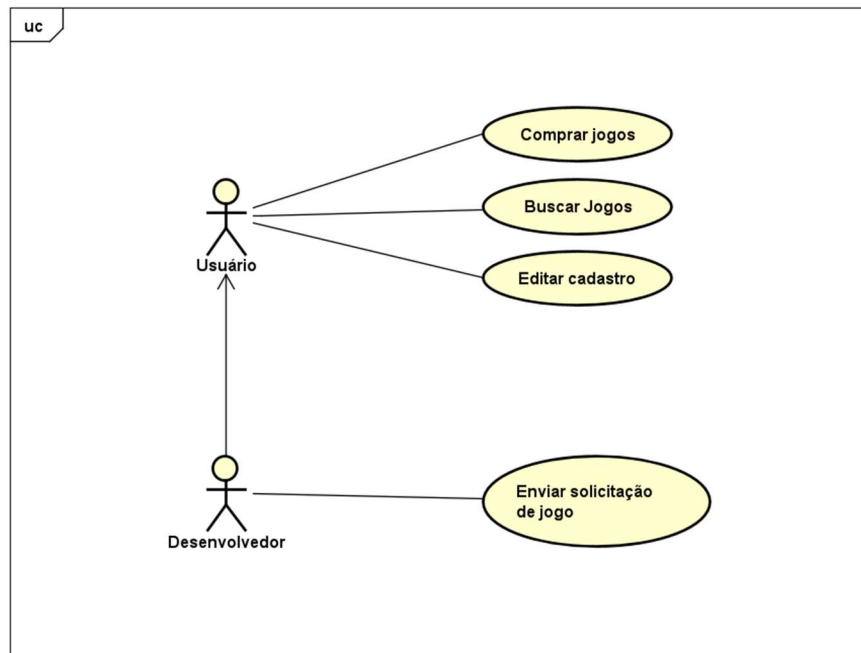
O usuário é responsável por comprar os jogos, se o usuário se cadastrou como desenvolver, então ele pode enviar solicitações de jogos.

Diagrama de Caso de Uso

- Visão do Administrador



- **Visão do Usuário e Desenvolvedor**



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 cadastrados 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.

RF 003		Cadastrar jogo no sistema
Prioridade:	(x) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O Administrador pode 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- Administrador 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.

[RF003]<excluir conta do sistema>

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

fluxo principal:	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
Fluxo alternativo:		

[RF005]<alterar dados dos jogos>

RF005	alterar dados dos jogos
prioridade	(x)essencial ()importante ()desejável

atores	administrador
resumo	o administrador pode alterar as informações relacionadas aos jogos
pré-condição	jogo estar cadastrado na biblioteca, o administrador deve estar logado
pós-condição	as informações do jogo alterado serão atualizadas
Interfaces	
restrições de campos:	

fluxo principal:	administrador: 1- acessar o painel e controle 2- acessar o painel de jogos 3- procurar o jogo na biblioteca 4- clicar em editar	sistema: 5-mensagem dizendo que a operação foi concluída
Fluxo alternativo:		

[RF006]< pesquisar um jogo>

RF006	pesquisar um jogo
prioridade	()essencial (x)importante ()desejável
atores	administrador, usuário
resumo	o administrador e o usuário podem procurar por um jogo na biblioteca da loja
pré-condição	o jogo já está cadastrada no biblioteca, o administrador ou usuário estar logado.
pós-condição	uma tela mostrando o jogo ou dizendo que nao tem o jogo na biblioteca
Interfaces	
restrições de campos:	

fluxo principal:	administrador, usuário: 1- acessar a aba de pesquisa 2- pesquisar por um jogo	sistema: 3- exibe o jogo de acordo com o nome correspondente
Fluxo alternativo:		sistema: 1- informa que na há nenhum resultado encontrado

[RF007]<comprar jogo>

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

fluxo principal:	usuário: 1- logar 2-pesquisar jogo 3- acessar jogo 4- comprar jogo	sistema: 5- disponibilizará o jogo para download
Fluxo alternativo:		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

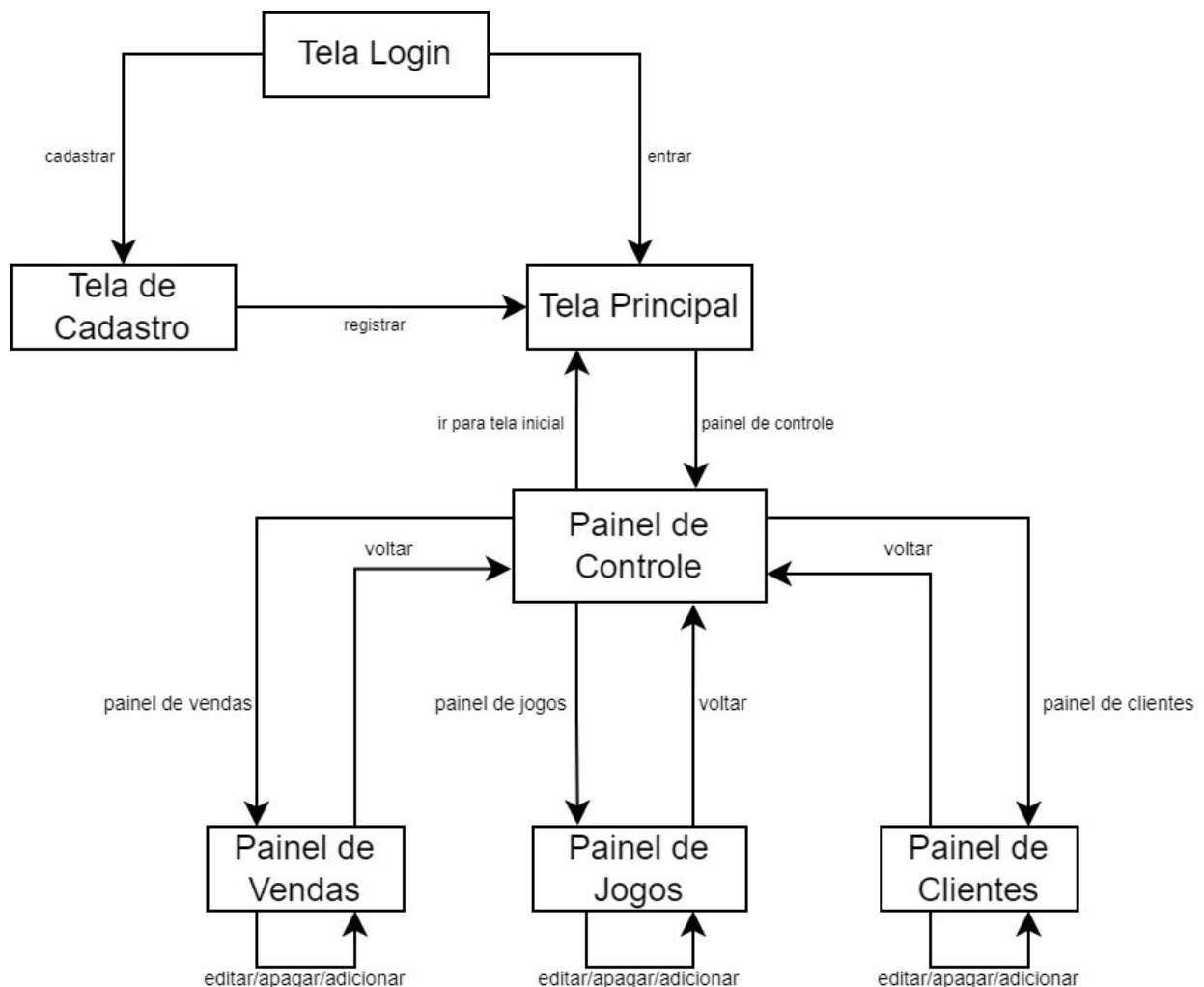
O sistema foi feito para funcionar 24h por dia, durante todos os dias da semana.

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”. A interface de erro do login para um username inválido e uma senha inválida é nomeada respectivamente como “IE_LoginUsername” e “IE_LoginSenhaInválida”.

MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES



I_Login



Informações críticas da interface

- O campo username deve ser um e-mail válido.
- A senha deve conter pelo menos uma letra maiúscula e uma minúscula
- A senha deve conter pelo menos um número
- A senha deve conter pelo menos um caractere especial.
- A senha deve conter no máximo 20 caracteres.

IE_LoginUserNameLogin

<Prossiga no detalhamento das interfaces do sistema, descrevendo todas que for necessário, cada uma em uma subseção.>

Informações críticas da interface

- <Informação 1>.
- <Informação 2>.

IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>

<Prossiga no detalhamento das interfaces do sistema, descrevendo todas que for necessário, cada uma em uma subseção.>