

Documento de Projeto de Software

Histórico de revisões do Documento

Versão (XX.YY)	Data (DD/MMM/YYYY)	Autor	Descrição
1.0	09/02/2022	Marcos Hilario	Criação do documento

Índice

1. INTRODUÇÃO.....	4
1.1. Finalidade.....	4
1.2. Escopo	4
1.3. Visão Geral.....	4
1.4. Visão Geral do Produto.....	4
1.5. Posicionamento no Mercado	4
1.6. Descrição da Equipe Desenvolvedora e dos Clientes	5
1.7. Alternativas e Concorrências	5
 2. MODELAGEM CASO DE USO	6
2.1. Diagrama de Caso de Uso.....	6
.....	

1. Introdução

1.1. Finalidade

Esse documento tem o objetivo de detalhar os requisitos dos usuários que deverão ser atendidos pelo sistema a ser construído, além das especificações e restrições do sistema. Ele servirá como base para a construção do sistema por parte dos programadores.

Aqui estará presente uma descrição detalhada das funções do produto, de suas interfaces e do comportamento esperado do site e-commerce Game Mania.

1.2. Escopo

Nº	Módulo	Descrição
1	Sistema Web - Responsivo	Será desenvolvido um site web para um e-commerce de Games que possibilite o cadastro, exclusão e edição de produtos eletrônicos e acessórios em geral para o mundo Gamer visando atender uma demanda de venda de produtos para todo o Brasil.

1.3. Visão Geral

A loja Game Mania necessita desenvolver um e-commerce para a venda de seus produtos tecnológicos voltados para o mundo Gamer, assim, expandindo as vendas de seus itens para todo o Brasil.

1.4. Visão Geral do Produto

Trata-se do desenvolvimento de um site de e-commerce voltado a venda de produtos tecnológicos para atingir, principalmente, o público gamer.

O site expandirá suas vendas para todo o país, oferecendo um site voltado ao seu público: moderno e com diversas opções de compras.

1.5. Posicionamento no Mercado

O e-commerce Game Mania tem como público alvo pessoas que consomem produtos voltados ao mundo dos games, como jogos, acessórios, Computadores, Consoles, cadeiras gamers, entre outros.

O objetivo é oferecer atendimento especializado ao seu público por meio de um site com diversas opções de compras.

Pretende-se, desta forma, atingir a um publico maior que consome os itens vendidos pela loja, aumentando assim, o lucro da empresa Game Mania.

1.6. Descrição da Equipe Desenvolvedora e dos Clientes

- **CLIENTE:** Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.
- **USUÁRIO:** Publico consumidor de produtos voltado ao mundo dos games.
- **DESENVOLVEDOR:** Marcos R. Hilário – Responsável pelo desenvolvimento do site.

1.7. Alternativas e Concorrências

E-commerces já estabelecidos: Kabum, Amazon, Shoppe e lojas físicas próximas da Game Mania.

2. Modelagem Caso de Uso

2.1. Diagrama de Caso de Uso

