# Introdução

# Positioning

# 

## Problem Statement

[Forneça uma descrição resumindo o problema a ser resolvido pelo projeto. O seguinte formato pode ser usado:]

|  |  |
| --- | --- |
| The problem of(o problema é) | não tem um repositório único para guardar meus jogos, saves, etc, comprados pela internet |
| Affects(afeta) | jogadores da plataforma PC |
| the impact of which is(o impacto disto é) | possibilidade de perda de serial do jogo, erro na conexão e espaço em disco |
| a successful solution would be(a solução é) | armazenamento em servidores dos seriais, saves e dos jogos. |

## Product Position Statement

[Forneça uma sentença geral resumindo, no nível mais alto, a posição exclusiva que o produto pretende ocupar no mercado. O seguinte formato pode ser usado:]

|  |  |
| --- | --- |
| For(para) | gamers de plataforma PC |
| Who(o qual) | onde possam ter em um único local todas as informações necessárias sobre seus jogos |
| The (**Steam**) | é um sistema de comércio de jogos eletrônicos |
| That(que) | [statement of key benefit; that is, the compelling reason to buy]  [declaração de benefício-chave; isto é, a razão para comprar] |
| Unlike(diferente do) | [primary competitive alternative]  Steam  [principal alternativa da concorrência] |
| Our product | [statement of primary differentiation]  [indique a principal diferença] |

[A declaração de posição do produto comunica o objetivo do aplicativo e a importância do projeto para todo o pessoal envolvido.]

# Stakeholder Descriptions

## Stakeholder Summary

| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| --- | --- | --- |
| Gamers | [Descreva brevemente o envolvido.]  Usuário jovem, com experiência em acesso a internet e SO. | [Resuma as principais responsabilidades das partes interessadas no que diz respeito ao sistema que está sendo desenvolvido; isto é, o seu interesse como envolvido. Por exemplo, essa parte interessada: garante que o sistema vai ser sustentável garante que haverá uma demanda de mercado para as características do produto monitora o andamento do projeto aprova financiamento e assim por diante] |
| Desenvolvedores dos Jogos |  |  |
| Avaliador: Prof.Mangan |  |  |

## User Environment (como o usuário vai utilizar)

[Detalhe do ambiente de trabalho do usuário-alvo. Aqui estão algumas sugestões:

Número de pessoas envolvidas na execução da tarefa? Isso está mudando?

Quanto tempo dura um ciclo de tarefa? Quantidade de tempo gasto em cada atividade? Isso está mudando?

Quaisquer restrições ambientais exclusivas: móvel, ao ar livre, durante o voo, e assim por diante?

Quais plataformas sistema estão em uso hoje em dia? Plataformas futuras?

Que outros aplicativos estão em uso? A sua aplicação precisa integrar com eles?

Este é o lugar onde extratos do modelo de negócios poderiam ser incluídos para descrever a tarefa e os papéis envolvidos, e assim por diante.]

# Product Overview

## Needs and Features (necessidades e desejos)

[Evite design. Mantenha as descrições dos recursos em um nível geral. Concentre-se em capacidades necessárias e por que (não fazer) que devem ser implementadas. Capture a prioridade das partes interessadas e lançamento previsto para cada recurso.]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Need (necessidades)** | **Priority** | **Features (carac)** | **Planned Release (planej prioridade)** |
| Backup de saves | Alta |  | 0.1 |
| Atualização de versões dos jogos | Média |  | 0.3 |
| Segurança e Privacidade | Alta | Criptografia | 0.2 |

# Other Product Requirements(Outros Requisitos do Produto)

[ Em um nível alto , liste padrões aplicáveis ​​, hardware ou requisitos de plataforma ; os requisitos de desempenho ; e requisitos ambientais. ( Em um Nível Superior , liste Padrões aplicáveis ​​, hardware UO Requisitos de Plataforma, Requisitos de desempenho e OS Requisitos Ambientais ).

Definir os intervalos de qualidade para desempenho , robustez , tolerância a falhas , usabilidade e características semelhantes que não são capturadas no Conjunto de Recursos . ( Definir OS Intervalos de Qualidade parágrafo desempenho , robustez , Tolerância a falhas , Usabilidade e Características semelhantes Opaco Localidade: Não São capturadas não Conjunto de Recursos . )

Observe quaisquer restrições de design , restrições externas , suposições ou outras dependências que , se alterados, irá alterar o documento Visão. Por exemplo, uma hipótese pode afirmar que um sistema operacional específico estará disponível para o hardware designado para o produto de software. Se o sistema operacional não estiver disponível, o documento Visão terá de mudar . ( Observe quaisquer restrições de design, restrições externas , suposições OU OUTRAS dependências Que, se ALTERADOS , Ira Change o Documento Visão. Por Exemplo , Uma hipótese PODE AFIRMAR Que hum Sistema Operacional Específico estará Disponível para o hardware Designado Para O PRODUTO de software. Se o Sistema Operacional estiver available Localidade: Não , o Documento Visão terá de se mudar . )

Defina todos os requisitos de documentação específicos, incluindo manuais de usuário, ajuda on-line , instalação, rotulagem e requisitos de embalagem. ( Defina de Todos os Requisitos de Documentação ESPECÍFICOS , incluindo Manuais de Usuário , Ajuda on-line, Instalação , Rotulagem e Embalagem de Requisitos ).

Definir a prioridade desses outros requisitos do produto. Inclua, se forem útil, atributos como estabilidade , benefício , esforço e risco .]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requirement** | **Priority** | **Planned Release** |
| Sistema Windows | Alta | 1.1 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |