

NG - NOSTALGIC GAMES

Documentação da Aplicação Web JAVA

Versão 1.0

Taguatinga-DF, 13 de agosto de 2024.

Sumário

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Sumário | 2 |
| Componentes do Grupo | 3 |
| 1. Introdução | 4 |
| 2. Visão Geral do Produto | 4 |
| 3. Abreviações e Acrônimos | 4 |
| 4. Envolvidos e Usuários | 5 |
| 5. Requisitos da Aplicação Web JAVA | 5 |
| 5.1. Funcionais | 5 |
| 1.2. Não-Funcionais | 5 |
| 1.3. Regras de Negócio | 6 |
| 6. Caso de Uso | 7 |
| 7. Anexos (protótipos, telas da Aplicação Web, arquitetura e documentos auxiliares) | 8 |

Componentes do Grupo

| Matrículas | Nomes |
|------------|---------------------------------|
| 202220532 | MARCUS ANTONIO DORNELAS ANDERLE |

1. Introdução

Fenômeno nos anos 1990 e 2000, as locadoras de videogames estavam presentes em qualquer cidade, tornando acessível um hobby que é caro demais até os dias de hoje. Eram lugares dos mais diversos tipos, tamanhos e preços. E eram muitos.

Muitas dessas lojas mal tinham um sistema para controlar as locações de jogos, ou o tempo que a meninada ficava nas antigas TVs de tubo jogando os últimos lançamentos ou apostando uma partida de *International Superstar Soccer*. Era basicamente um caderninho com anotações.

Esse projeto visa criar um sistema que serviria à uma antiga locadora de videogames, controlando todas as interações dos clientes, seja ao alugar um cartucho ou pagar para jogar por uma hora.

2. Visão Geral do Produto

Software no qual será possível controlar clientes e produtos (jogos de videogames). Os serviços oferecidos pela locadora são o aluguel de jogos, na forma de diárias, e o uso dos videogames e jogos disponíveis na loja, na forma de horas.

3. Abreviações e Acrônimos

- BD – Banco de Dados;
- xxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;
- xxxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;
- xxxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;
- xxxxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;

4. Envolvidos e Usuários

Descrever aqui sobre os envolvidos no desenvolvimento da Aplicação Web JAVA e o perfil do usuário que irá utilizar o Aplicativo.

5. Requisitos da Aplicação Web JAVA

5.1. Funcionais

5.1.1. [RF01] XXXXXX

5.1.2. [RF02] YYYYYYY

5.1.3. [RF03] VVVVVVV

5.1.4. [RF04] RRRRRR

5.1.5. [RF05] TTTTTT

5.1.6. [RF06] XXXXXX

5.2. Não-Funcionais

5.2.1. [RNF01] XXXXXXXX

5.2.2. [RNF02] XXXXXXXX

5.2.3. [RNF03] XXXXXXXX

5.2.4. [RNF04] XXXXXXXX

5.2.5. [RNF05] XXXXXXXX

5.2.6. [RNF06] XXXXXXXX

5.3. Regras de Negócio

5.3.1. [RN001] XXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

5.3.2. [RN002] XXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

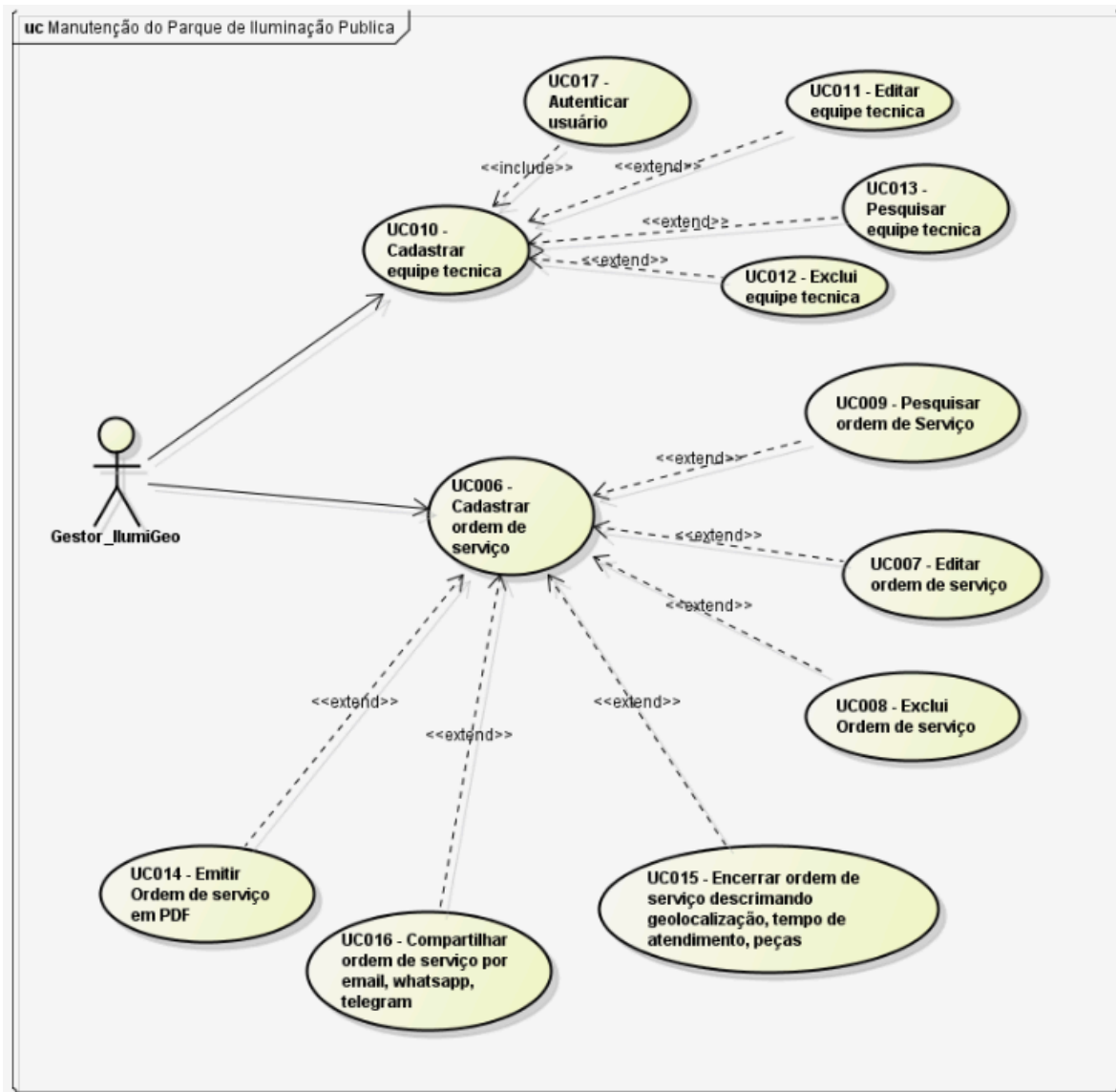
5.3.3. [RN003] Acesso ao aplicativo Web JAVA

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

5.3.4. [RN005] Inserir xxxx

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

6. Caso de Uso



7. Anexos (protótipos, telas da Aplicação Web, arquitetura e documentos auxiliares)