NG - NOSTALGIC GAMES

Documentação da Aplicação Web JAVA

Versão 1.0

Taguatinga-DF, 13 de agosto de 2024.

**Sumário**

Sumário [2](#_heading=h.gjdgxs)

Componentes do Grupo [3](#_heading=h.30j0zll)

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
   1. Funcionais 5
   2. Não-Funcionais 5
   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.

1. **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.

1. **Abreviações e Acrônimos**

* BD – Banco de Dados;
* xxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;
* xxxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;
* xxxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;
* xxxxx – xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx;

1. **Envolvidos e Usuários**

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

1. **Requisitos da Aplicação Web JAVA**
   1. **Funcionais**
      1. [RF01] XXXXXX
      2. [RF02] YYYYYY
      3. [RF03] VVVVVV
      4. [RF04] RRRRRR
      5. [RF05] TTTTTT
      6. [RF06] XXXXXX
   2. **Não-Funcionais**
      1. [RNF01] XXXXXXX
      2. [RNF02] XXXXXXX
      3. [RNF03] XXXXXXX
      4. [RNF04] XXXXXXX
      5. [RNF05] XXXXXXX
      6. [RNF06] XXXXXXX
   3. **Regras de Negócio**
      1. **[RN001] XXXXXXX**

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.

* + 1. **[RN002] XXXXXXX**

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.

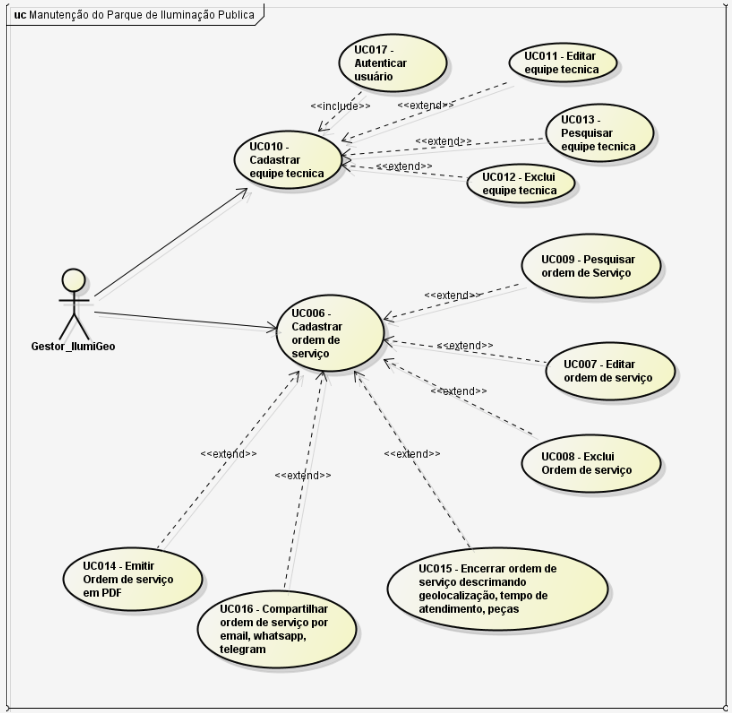
* + 1. **[RN003] Acesso ao aplicativo Web JAVA**

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.

* + 1. **[RN005] Inserir xxxx**

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.

1. **Caso de Uso**



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