

Documento Descritivo do Projeto Integrador

1.1. Tema

Aplicativo que irá auxiliar jogadores antigos ou quem queira ingressar no RPG de mesa, servindo como auxílio para o antes, durante e depois da partida.

1.2. Integrante do time

Nome: **Fabio Augusto Volponi de Souza**
R.A: **1702511-2**

Nome: **Matheus Nicolielo Serafim dos Santos**
R.A: **1722071-2**

Nome: **Elielson Cardoso**
R.A: **1701479-2**

Nome: **José Carlos Soares Júnior**
R.A: **1722105-2**

1.3. Objetivo do Projeto

Nosso objetivo é servir como uma ferramenta de auxílio geral para todos que jogam ou desejam jogar RPG, onde será possível formar grupos, encontrar grupos de acordo com a região escolhida. Depois da formação de um grupo ainda é preciso ter uma campanha, caso os jogadores não tenham, nosso aplicativo irá contar com uma biblioteca de campanhas feitas por outros usuários, que poderão disponibilizar somente a história ou todos os detalhes do jogo. Além disso principalmente para iniciantes no RPG o aplicativo irá contar com fichas, dados, etc que são objetos essenciais em qualquer partida.

1.4. Delimitação do Problema

Muitas pessoas têm vontade de voltarem ou começarem a jogar RPG, porém mesmo com a separação de grupos de algumas ferramentas ainda não é tão simples encontrar uma equipe para jogar, pois normalmente são grupos fechados que já jogam a longo tempo e a criação de um novo grupo tende a ser bem difícil.

1.5. Justificativa da Escolha do Tema

Muitas pessoas têm vontade de ingressar no RPG, porém não conseguem formar um grupo e marcar as partidas e por isso acabam desistindo, com uma ferramenta que ajudaria em todo o processo seria muito mais fácil entrar neste meio e assim só favorecendo quem já está ou quem gostaria de entrar, pois teriam novos conteúdos e jogadores.

1.6. Método de Trabalho

Iremos utilizar o Scrum, com Sprints de 2 semanas e 3 reuniões por Sprint (começo, meio, e fim), além de conversas rápidas diariamente para tentar descobrir dificuldades, problemas, etc. Será feito utilizando orientação a objetos.

1.7. Organização do Trabalho

O documento está sendo organizado pela equipe inteira, a documentação, está sendo feita pareada com o Trello assim como suas funcionalidades.

1.8. Glossário

Neste projeto estamos utilizando metodologia ágeis, padrões de projeto e seguindo a documentação continua.

2. Descrição Geral do Sistema

2.1. Descrição do Problema

O sistema vai afetar as pessoas que jogam RPG ou querem ingressar nesse meio, mas não conhecem um grupo de pessoas que jogam.

Pensando de forma mais geral o impacto desse sistema pode ser grande, pois não existe nenhuma solução parecida no mercado e em várias pesquisas as pessoas acharam a ideia ser muito útil.

A solução para este problema, é criar um aplicativo que consiga promover a formação de grupos personalizados por região e opções de como o RPG funcionará.

2.2. Principais Envolvidos e suas Características

2.2.1. Usuários do sistema

No caso nossa resolução foca em um grupo específico de pessoas, no caso a comunidade de RPG que é muito grande no mundo todo, que são pessoas físicas.

2.2.2. Desenvolvedores do Sistema

Em geral nosso objetivo neste projeto é que todos participem do desenvolvimento, para o aprendizado, então o desenvolvimento vai ser baseado no backlog do projeto, caso a pessoa deseje implementar uma nova funcionalidade ele pega o ticket e muda para “Em desenvolvimento” e a equipe olha as atividades para ver quem está participando e quem não está.

2.3. Regras de Negócio

Nossa solução é um software que não é de alto risco, ou seja, nossas preocupações acabam caindo principalmente em requisitos não funcionais, mas também uma limitação séria é integridade dos dados do usuário e a localização dos pontos que serão realizado o RPG que não podem ser expostos.

Podemos sofrer com problemas de conexões simultâneas que acabam fazendo pensar um pouco melhor em como o banco de dados deve se comportar, além do mais existe épocas específicas que as pessoas jogam mais RPG como em um sábado ou domingo e férias.

O crescimento da nossa aplicação se baseia também em região pois em regiões maiores acaba que possuem mais pessoas que jogam RPG e em regiões menores poucas então em capitais como São Paulo teria mais uso do que em Maringá que a comunidade é relativamente pequena.

E é comprovado que a comunidade de RPG cresce a cada ano que passa, fazendo com que nossa aplicação acaba por sendo exponencial pois a demanda sempre vai existir.

Nosso foco nas falhas é ter uma tolerância maior apenas nos primeiros meses de aplicação, mas depois queremos dar uma maior cobertura de falha para dar uma experiencia melhor para o usuário e ele continuar com a gente, pois se for olhar para concorrência não existe nada além de grupos no Facebook, nos tornando quase únicos no mercado.

Requisitos

Funcionais:

1. Manter usuários.

2. Manter Grupos:

- CRUD
- Convidar usuários.
- Definir eventos do grupo.
- Adicionar Local(Mapa).
- Definir descrição do grupo.
- Definir a(s) campanha(s).

3. Manter Campanhas:

- CRUD
- Definir descrição da campanha.
- Criar fichas dos personagens.
- Gerar PDF das fichas dos personagens.

4. Manter Eventos:

- CRUD
- Definir descrição do evento
- Definir local/Horário do evento.
- Definir lista de usuários convidados para o evento.

5. Manter Locais:

- Manter local(Mapa).

6. Lista de amigos:

- Adicionar amigo.
- Excluir amigo.
- Chat com o amigo.
- Enviar convite para grupo.

7. Perfil do usuário:

- Dashboard
- Foto do usuários.
- Conquistas pessoais.
- Grupos que participa.
- Eventos e campanhas que participou.

Não-Funcionais:

1. Tanto o banco de dados quanto a aplicação deve suportar acesso de usuários contínuos, onde pode possuir picos grandes de conexões em dias distintos utilizando banco de dados escalonáveis como exemplo o EC2 da Amazon.
2. Para utilizar da aplicação devesse possuir um SmartPhone com Android.
3. Utilizar uma biblioteca ou uma API para criptografar os dados do usuário.
4. A aplicação devesse ser desenvolvida em nodeJs para ter acesso ao banco de dados não relacionais com mais êxito e Microservice.
5. A aplicação será inteiramente orientada a objeto.
6. Arquitetura Restful.
7. Camada de segurança.