Universidade Presbiteriana Mackenzie

Edison Aguiar

Natália Gama

Pietro Gonçalves

**Projeto de Software**

Steam

São Paulo

2019

Sumário

[Objetivo do software 3](#_Toc20129341)

[Público alvo 3](#_Toc20129342)

[Funcionalidades 3](#_Toc20129343)

[Modelo de caso de uso 4](#_Toc20129344)

[Sistema de Login 5](#_Toc20129345)

[Sistema de Logoff 6](#_Toc20129346)

[Buscar por conteúdo 7](#_Toc20129347)

[Comprar conteúdo pela plataforma/portal Steam 9](#_Toc20129348)

[Ativação de conteúdo na plataforma/portal Steam por código externo válido 11](#_Toc20129349)

[Depósito na carteira virtual Steam 12](#_Toc20129350)

[Criação de tópico no fórum 14](#_Toc20129351)

[Fazer comentários em tópicos no fórum 15](#_Toc20129352)

[Alavancar mudanças de trending topics no fórum 16](#_Toc20129353)

[Excluir tópico no fórum 17](#_Toc20129354)

[Fazer publicação de nova venda no mercado Steam 18](#_Toc20129355)

[Fazer compra no mercado Steam 19](#_Toc20129356)

[Alavancar mudanças de valores no mercado Steam 20](#_Toc20129357)

[Cancelar publicação de venda no mercado Steam 21](#_Toc20129358)

[Customizar o perfil pessoal Steam 22](#_Toc20129359)

[Abrir jogos 23](#_Toc20129360)

[Adicionar itens ao carrinho 24](#_Toc20129361)

[Modelos de classes para o Software 25](#_Toc20129362)

# Objetivo do software

A Steam é uma plataforma/portal com Foco de venda de jogos, conteúdos extras de jogos e trocas do mesmo. Além disso, a plataforma permite interações, tais como: Fóruns, mercado interno e interações específicas relacionadas a jogos.

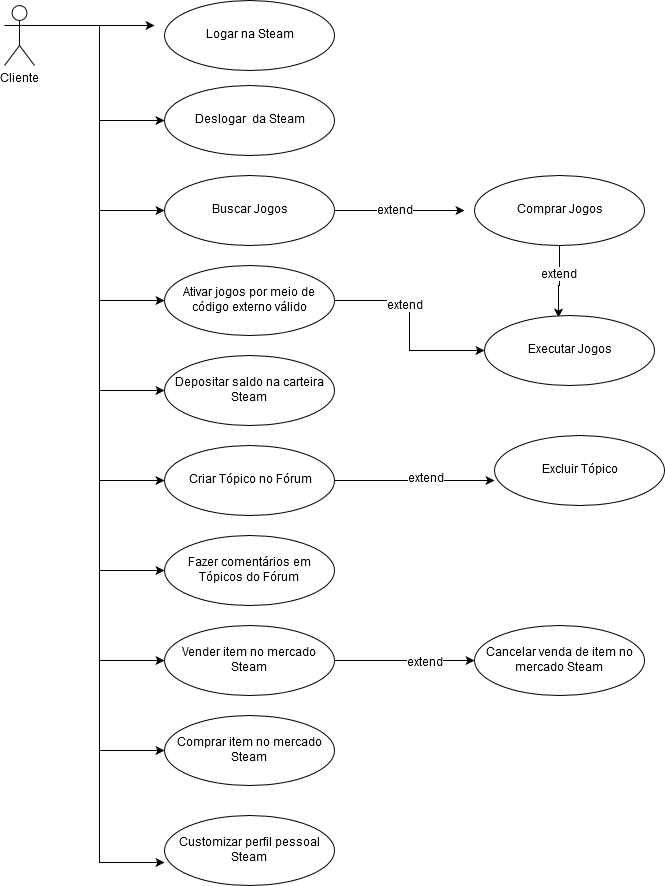
# Público alvo

O público alvo da Steam são pessoas de diversas idades, dado que a plataforma permite jogos para qualquer faixa etária e categoria, para quem possui interesse não necessariamente apenas em jogar, mas também de discutir e publicar conteúdo sobre jogos.

# Funcionalidades

* Buscas por jogos, conteúdos adicionais por nome ou categoria;
* Compras pelo portal com diferentes métodos de pagamentos (Métodos convencionais: cartão, boleto; Métodos não-convencionais: carteira virtual Steam);
* Ativação de jogos do portal por códigos externos válidos;
* Depósitos na carteira virtual Steam para uso interno;
* Ativação de crédito na carteira virtual Steam por código externo válidos;
* Fórum interno (Criação de tópicos, comentários, anexos, trending topics);
* Publicar nova venda de um item no mercado Steam;
* Fazer compra de um item no mercado Steam;
* Execução de jogos;
* Sistema de login;

# Modelo de caso de uso



Descrição do modelo de caso de uso

|  |
| --- |
| Caso de uso: Logar na Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja logar-se na plataforma/portal Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Ter um registro válido na plataforma/portal Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  Acesso liberado para as outras funcionalidades da plataforma/portal Steam. |
| Fluxo Básico:   1. Cliente deseja logar-se na plataforma/portal Steam, o sistema solicita nickname e senha; 2. Cliente informa o nickname e senha; 3. Cliente clica para logar; 4. O sistema valida o nickname e senha; 5. O cliente é validado com sucesso e recebe acesso a plataforma/portal Steam; |
| Fluxo Alternativo:  3. O cliente clica para logar-se na plataforma/portal Steam;  4. O sistema valida o nickaname e senha;  5. A conta tem proteção de dois passos;  6. O cliente executa a validação de dois passos;  7. O sistema valida a validação de dois passos;  8. O cliente é validado com sucesso e recebe acesso a plataforma/portal Steam; |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Deslogar da Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja deslogar-se na plataforma/portal Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  Estar desconectado da plataforma/portal Steam. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja deslogar da plataforma/portal Steam; 2. O cliente vai até o menu e clica na opção “Steam”; 3. O cliente clica em desconectar; |
| Fluxo Alternativo: |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Buscar por jogos |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o usuário tem interesse em comprar algum jogo ou deseja navegar pelo catálogo de jogos para, talvez, despertar um interesse em algo. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  Alcançar uma página de um jogo específico. |
| Fluxo Básico:   1. Cliente deseja encontrar algum jogo na plataforma, ele digita na barra de pesquisa o nome do jogo que ele deseja buscar; 2. A plataforma apresenta as opções de jogos disponíveis com aquele nome; 3. O cliente seleciona o jogo que deseja ver/comprar; 4. A plataforma redireciona ele para a página do jogo; |
| Fluxo Alternativo:   * 1 * Cliente deseja encontrar algum jogo na plataforma, ele digita na barra de pesquisa o nome do jogo que ele deseja buscar; * A plataforma não apresenta as opções de jogos disponíveis com aquele nome, pois ele não está disponível na plataforma/portal Steam. * 2 * O cliente deseja encontrar algum jogo na plataforma, ele utiliza dos filtros de busca para selecionar a categoria do jogo que deseja ver/comprar(Ação, Aventura, Puzzle); * A plataforma apresenta as opções de jogos disponíveis que pertencem a categoria selecionada pelo filtro de busca; * O cliente seleciona o jogo que deseja ver/comprar; * A plataforma redireciona ele para a página do jogo. |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Comprar jogos pela plataforma/portal Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja comprar jogos na plataforma/portal Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Ter buscado o jogo na plataforma/portal Steam.  Ter adicionado o conteúdo no carrinho. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  Pedido fechado, compra efetuada. |
| Fluxo Básico:   1. Cliente deseja comprar jogos pela plataforma/portal Steam e já se encontra no carrinho, então, o cliente clica em “finalizar a compra”; 2. Ele é redirecionado para uma página para selecionar a forma de pagamento, e o cliente seleciona “cartão crédito/débito” 3. Sistema solicita informações do cartão do cliente se o método de pagamento selecionado for “cartão”; 4. Sistema redireciona a compra para uma empresa financeira externa; 5. Sistema gera o número do pedido; 6. Sistema recebe confirmação do pagamento; 7. Compra finalizada com sucesso e conteúdo é adicionado a “biblioteca de jogos” do cliente; |
| Fluxo Alternativo:   * 1  1. Ele é redirecionado para uma página para selecionar a forma de pagamento e seleciona em boleto bancário; 2. Sistema solicita informações pessoais; 3. Sistema gera o boleto para o cliente; Retorna ao passo 5;  * 2  1. Ele é redirecionado para uma página para selecionar a forma de pagamento e seleciona em crédito da carteira Steam; 2. Sistema verifica se você possui crédito suficiente; 3. Cliente confirma a compra; 4. Saldo é debitado da carteira Steam; Retorna ao passo 5; |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Ativar jogos na plataforma/portal Steam por código externo válido |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja ativar um jogo utilizando um código externo válido, por exemplo, cartão de presente. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Ter um código externo válido. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  Conteúdo ativo com sucesso, adicionado na conta. |
| Fluxo Básico:   1. Cliente deseja ativar um jogo na plataforma e está com o código de ativação em mãos, ele seleciona a opção ativação de código; 2. O sistema solicita a introdução do código; 3. O sistema valida o código; 4. O sistema apresenta qual o produto que o código está vinculado e pede confirmação se o item está correto; 5. O usuário seleciona que o produto está correto; 6. O item é adicionado a conta; |
| Fluxo Alternativo: |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Depositar saldo na carteira Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja adicionar créditos na carteira virtual Steam; |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  O crédito ser debitado na carteira virtual Steam e estar pronta para uso. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja adicionar crédito na carteira Steam, ele seleciona a opção “Adicionar fundos à carteira Steam”; 2. Cliente seleciona a quantia que deseja depositar na carteira Steam; 3. Cliente deseja efetuar pagamento em forma de cartão crédito/débito; 4. Sistema solicita informações do cartão do cliente; 5. Sistema redireciona a compra para uma empresa financeira externa; 6. Sistema gera um número de validação de compra; 7. Sistema recebe confirmação de pagamento; 8. Depósito concluído e saldo é acrescentado na carteira Steam; |
| Fluxo Alternativo:   1. Cliente deseja efetuar pagamento em forma de boleto bancário; 2. Sistema solicita informações pessoais; 3. Sistema gera o boleto para o cliente; Retorna ao passo 6; |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Criar tópico no fórum |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja criar um tópico novo no fórum da Steam; |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  Tópico criado com sucesso e disponível para visibilidade no fórum da Steam. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja criar um tópico no fórum da Steam, ele então, abre a página do fórum da Steam clicando em “Comunidade, fórum”; 2. O cliente seleciona qual parte da comunidade ele deseja postar seu fórum, ou seja, qual jogo ou assunto que o tópico faz parte diante das diversas opções disponíveis; 3. O cliente seleciona “Criar novo tópico”; 4. O cliente gera o tópico, digita e edita no editor de texto como bem tiver interesse, respeitando as regras da comunidade; 5. O cliente clica em publicar; 6. O tópico é gerado com sucesso sendo publicado e visível para busca na área do assunto em que o tópico é relacionado; |
| Fluxo Alternativo: |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Fazer comentários em tópicos no fórum |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja fazer um comentário em algum determinado tópico no fórum Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Estar na página do tópico desejado. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  Comentário criado com sucesso e com visibilidade disponível no tópico |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja criar um comentário em alguma publicação no fórum Steam e já se encontra na página do tópico desejado; 2. O cliente digita o comentário desejado no campo comentário; 3. O cliente clica em publicar comentário; 4. O comentário é gerado com sucesso sendo publicado e visível para todos dentro daquele tópico específico; |
| Fluxo Alternativo: |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Excluir tópico no fórum |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja excluir algum tópico no fórum Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Estar no tópico que você deseja deletar do fórum.  Ser dono do tópico que você deseja deletar do fórum. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  O tópico ser deletado e não estar visível para acesso no fórum Steam. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja deletar um tópico no fórum Steam e já se encontra na página do fórum que deseja excluir, ele seleciona as opções do tópico; 2. Ele seleciona a opção deletar tópico; 3. O sistema pede uma confirmação para a deleção do tópico; 4. O cliente confirma a deleção do tópico; 5. O tópico é deletado com sucesso e não está mais visível no fórum Steam; |
| Fluxo Alternativo: |

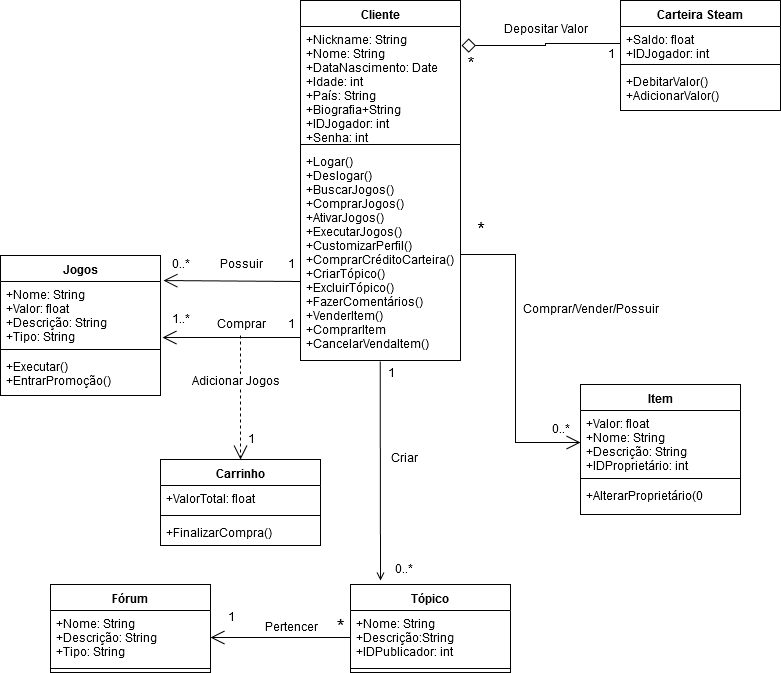
|  |
| --- |
| Caso de uso: Vender item no mercado Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja criar uma nova publicação de venda de item no mercado Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Ter um item válido de venda no mercado Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  A publicação de venda ser executada com sucesso e o item estar disponível para compra por outros usuários. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja publicar um item para vender no mercado Steam, ele então vai até seu inventário de itens; 2. O cliente seleciona qual item ele deseja vender e clica em “Vender item”; 3. O sistema sugere um valor para o item ser vendido, de acordo com venda e demanda do item a ser vendido; 4. O cliente digita o valor o qual ele deseja vender o item; 5. O cliente clica para confirmar a venda do item; 6. O sistema pede uma confirmação novamente para a venda do item; 7. O cliente confirma novamente a solicitação de venda do item; 8. A publicação de venda é executada com sucesso e o item fica visível e disponível para a compra para os outros clientes da plataforma/portal Steam. |
| Fluxo Alternativo: |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Comprar item no mercado Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja fazer uma compra de item no mercado Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Ter saldo na carteira Steam(único método de pagamento para compra de itens no mercado Steam). |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  A compra ser um sucesso e o item ser incluso no seu inventário. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja comprar um item no mercado da Steam, então ele abre o mercado Steam e busca o item pelo nome; 2. O sistema busca se o item está disponível para venda, se sim, ele apresenta a publicação em que o item tem o menor valor para compra disponível; 3. O cliente seleciona o item; 4. O cliente clica para comprar o item; 5. O sistema pede a confirmação da compra do item; 6. O cliente confirma a compra do item; 7. O sistema verifica o saldo, em caso de sucesso, o item é adicionado em seu inventário Steam e o saldo debitado da sua carteira virtual Steam; |
| Fluxo Alternativo: |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Cancelar venda de item no mercado Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja cancelar uma compra no mercado Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Ser dono do item ao qual deseja cancelar a publicação de venda. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  O cancelamento ser um sucesso e o item não estar mais visível para a venda no mercado Steam. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja cancelar a venda de um item e está na seção ”mercado Steam”; 2. O cliente seleciona a opção “meus itens a venda”; 3. O cliente seleciona o item a qual deseja remover a publicação de venda; 4. O cliente seleciona a opção “cancelar venda de item”; 5. O sistema pede uma confirmação se ele deseja mesmo cancelar a venda; 6. O cliente confirma o cancelamento da venda do item; 7. O cancelamento é um sucesso e o item não está mais disponível para compra no mercado Steam, o item volta a ser utilizável dentro dos jogos do cliente, caso ele seja um item utilizável e não colecionável; |
| Fluxo Alternativo: |
| Caso de uso: Customizar o perfil pessoal Steam |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja customizar o perfil pessoal Steam. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  O perfil é alterado com sucesso como informado durante a customização. |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja customizar o perfil pessoal Steam e está na página principal do perfil Steam, ele clica “Editar perfil”; 2. O sistema apresenta as diversas opções de customizações; 3. O cliente customiza como desejado; 4. O cliente seleciona “Salvar perfil”; 5. O perfil é salvo e alterado com sucesso e a nova alteração é visível para as pessoas com permissão de visibilidade; |
| Fluxo Alternativo: |

|  |
| --- |
| Caso de uso: Executar jogos |
| Descrição Geral:  O caso de uso inicia-se quando o cliente deseja abrir um jogo. |
| Atores:  Cliente. |
| Pré-condições:  Estar logado na plataforma/portal Steam.  Ter o jogo comprado ou ativado na plataforma/portal Steam. |
| Garantia de sucesso (Pós-condições):  O jogo abrir com sucesso e sem erros; |
| Fluxo Básico:   1. O cliente deseja abrir um jogo e está na biblioteca de jogos dele, ele seleciona o jogo desejado; 2. O cliente seleciona “Jogar”; 3. O jogo executa com sucesso e está disponível para jogar; |
| Fluxo Alternativo:   1. O cliente deseja abrir um jogo e está na página da loja do mesmo, ele seleciona “Jogar”; 2. O jogo executa com sucesso e está disponível para jogar; |

# Modelos de classes para o Software

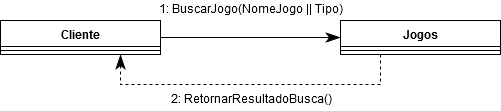


**Diagramas de comunicação para o Software**

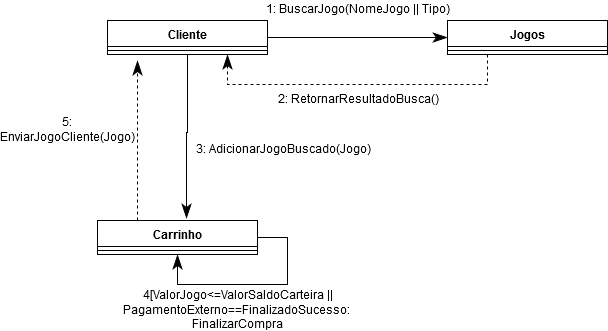
* **Caso: Logar na Steam**



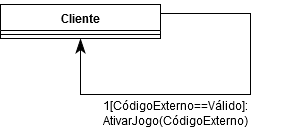
* **Caso: Buscar Jogos**



* **Caso: Comprar Jogos (extend de Buscar Jogos)**



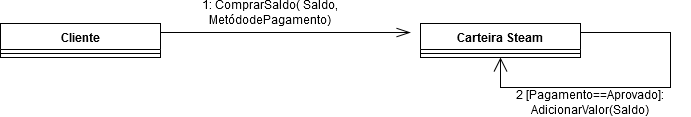
* **Caso: Ativar Jogos por meio de código externo válido**



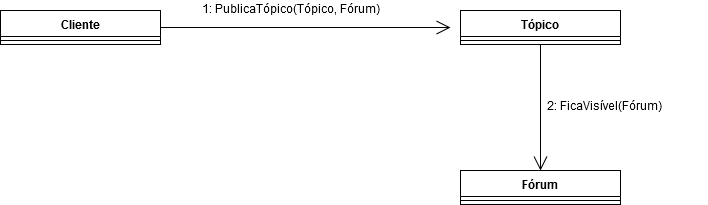
* **Caso: Executar Jogos (extend Comprar Jogos ou Ativar jogos por meio de código externo válido)**



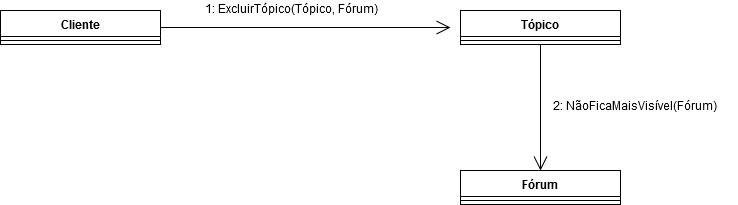
* **Caso: Depositar saldo na carteira Steam**



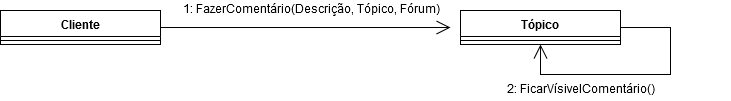
* **Caso: Criar tópico no Fórum**



* **Caso: Excluir Tópico (extend de Criar Tópico no Fórum)**



* **Caso: Fazer comentário em Tópicos do Fórum**

****

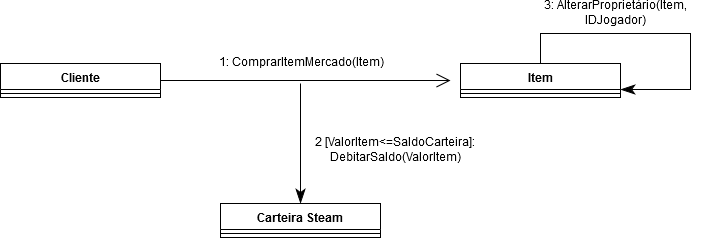
* **Caso: Vender Item no mercado Steam**

**C:\Users\natalia.mattos\Downloads\ProjSoftware\Comunicação\VenderItem.png**

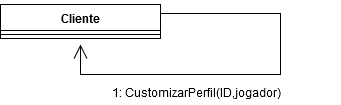
* **Caso: Cancelar venda de Item no mercado Steam (extend de vender item no mercado Steam)**

C:\Users\natalia.mattos\Downloads\ProjSoftware\Comunicação\CancelarItem.png

* **Caso: Comprar item no mercado Steam**



* **Caso: Customizar perfil pessoal Steam**



**Diagramas de estados para o Software**