

Documentação Game Store

Contexto do projeto.....	1
Introdução.....	2
Problema.....	2
Objetivo do projeto.....	2
Justificativa.....	2
Público-alvo.....	3
Artefatos de Design Thinking.....	3
Personas.....	4
Histórias de Usuário.....	6
Requisitos Funcionais / Não Funcionais.....	6
Fluxo do usuário.....	9
Figura 1 - Fluxo do Usuário.....	9
Wireframes das telas.....	10
Página de Navegação.....	12
Página do Jogo.....	13
Perfil do Usuário.....	14
Protótipo Interativo [LINK]).....	14
Tecnologias.....	17
Gestão de código fonte:.....	18
Gerenciamento do Projeto.....	18
Contribuição de cada membro da equipe ao projeto:.....	19
Quadro de controle Kanban.....	19
Ambiente para controle de código fonte com repositório baseado em GIT.....	20
Relação entre os ambientes.....	20
Diagrama de Componentes.....	21
Hospedagem.....	22
Template do Site.....	22
Cadastro Jogo.....	23
Dados Pagina.....	23
Página De login.....	24
Página de Pagamentos.....	24
Página da loja.....	25
Página Principal.....	25
Página do Jogo.....	26
PÁgina de registro.....	27
Página do usuário.....	28
Funcionalidades do Sistema (Telas).....	29
Entrega Sprint 2 - dados do Usuário - (RF-01 e RF-03).....	29
Entrega Sprint 3 - Compra de jogos,Biblioteca de jogos comprados,lista de jogos e	

carrinho - (RF-03,RF-04,RF-05,RF-07).....	30
Entrega Sprint 4 - Cadastro de jogos,Alterar dados do jogo- (RF-09).....	31
Avaliação da Solução.....	33
Plano de Testes de Software.....	33
Caso de Teste CT-01 - Criar Conta de Usuário.....	33
Caso de Teste CT-02 - Login do Usuário.....	33
Caso de Teste CT-03 - Visualizar Perfil do Usuário.....	34
Caso de Teste CT-04 - Comprar Jogos.....	34
Caso de Teste CT-05 - Visualizar Lista de Jogos.....	35
Caso de Teste CT-06 - Utilizar Carrinho de Compras.....	35
Caso de Teste CT-07 - Pesquisar Jogos na Biblioteca.....	35
Caso de Teste CT-08 - Visualizar Biblioteca de Jogos Comprados.....	36
Caso de Teste CT-9 - Gerenciamento Admin.....	36
Caso de Teste CT-10 - Visualizar Informações de Jogos.....	37
Registro de Testes de Software.....	37
6.3 Plano de Testes de Usabilidade.....	39
6.4 Registro de Testes de Usabilidade.....	39
Referências Bibliográficas.....	40

Contexto do projeto

Introdução

Este documento foi elaborado para fornecer uma compreensão abrangente do funcionamento interno do nosso sistema, com o objetivo de facilitar o desenvolvimento, manutenção e integração de novos recursos. Nosso site **Game Store** é uma plataforma dinâmica que oferece aos usuários uma experiência envolvente e segura para descobrir, comprar e desfrutar de uma ampla variedade de jogos.

Nesta documentação, você encontrará informações detalhadas sobre o contexto do projeto , especificações , projeto de interface , metodologias e as referências bibliográficas para montar este projeto

Problema

A mídia física enfrenta desafios que levantam dúvidas sobre sua relevância contínua. Um desses desafios é a dificuldade em encontrar um produto específico devido à limitação de estoque nas lojas físicas. Os consumidores muitas vezes se veem percorrendo prateleiras em busca de um título específico, o que pode ser uma tarefa frustrante e muitas vezes infrutífera.

Além disso, os preços excessivos associados à mídia física são uma preocupação significativa para os consumidores. Não apenas os jogos físicos tendem a ser mais caros do que suas contrapartes digitais, mas também há o custo adicional de deslocamento até a loja, que muitas vezes é subestimado. Esses custos adicionais podem somar-se significativamente, tornando a mídia física uma opção menos econômica e menos conveniente em comparação com o conteúdo digital disponível online.

Objetivo do projeto

Desenvolver uma aplicação que ofereça uma experiência de compra de jogos online que seja prática, confiável e com preços competitivos, visando atender às necessidades dos jogadores modernos e superar as limitações da mídia física.

Justificativa

Uma das grandes vantagens de comprar jogos online é a diversidade de opções disponíveis. Você pode encontrar uma ampla gama de títulos, desde os mais recentes lançamentos até clássicos atemporais, sem se preocupar com a disponibilidade em estoque. Além disso, os preços tendem a ser mais competitivos em comparação com as versões físicas dos jogos. Muitas vezes, as lojas online oferecem descontos, promoções sazonais e pacotes especiais que podem resultar em economias significativas.

Um bom exemplo dessa diferença de preço seria o jogo Horizon: Forbidden West, onde em mídia física custa R\$293,90 no Magazine Luiza, enquanto em mídia digital está saindo por R\$249,00 no site Steam. Por outro lado, a conveniência de simplesmente fazer uma rápida pesquisa online e adquirir instantaneamente o jogo desejado é inegavelmente atraente e mais eficiente.

Público-alvo

Hoje pessoas de todas as idades jogam jogos virtuais, mas muitos jogam desde a infância e assim trazendo para a vida adulta o hábito de jogar. Desta forma, o site é voltado principalmente para jovens e jovens adultos que se interessam por videogames, em qualquer parte do mundo, sejam estudantes universitários, profissionais de diversas áreas e especialmente aqueles ligados à tecnologia, design gráfico, programação e áreas criativas.

Artefatos de Design Thinking

ID	Requisito Funcional / Artefato	Tipo	Membro
----	--------------------------------	------	--------

		CI	AI	
1	Cadastro e Login de Usuários	X		Isaque Caetano Nascimento
2	Alterar os Dados do Usuário (Alterar e deletar conta)	X		Lucas de Paula Silva
3	CRUD dos jogos no sistema (Cadastro, alterar, deletar dados do sistema)	X		Pedro Henrique Rodrigues Evangelista
4	Apresentação e pesquisa de jogos		X	Vitor Leonardo Souza de Oliveira
5	Página de Pagamento	x		Nitai Nandi Rodrigues da Silva
6	Página do usuário		X	Marcos Vinícius Soares Guimarães
7	Registro de Compra de Produtos	X		Matheus Leonardi Turbino de Souza

Especificação do Projeto

Personas

PERSONA 1

NOME: João Henrique

IDADE: 18

HOBBY: Videogames, Programação

OCUPAÇÃO: Estudante de Ciência da Computação

PERSONALIDADE: Quietos e Reservados

SONHOS: Desenvolvimento de jogos

OBJETOS E LUGARES:

Em casa, utiliza seu computador desktop para estudar, pesquisar e jogar; em outros locais, utiliza seu smartphone para conversar e acessar redes sociais.

OBJETIVOS CHAVE:

Deseja comprar, baixar e jogar os jogos disponíveis, para seu momento de lazer.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

Garantir que consiga efetuar uma compra, mesmo se colocou o jogo no carrinho pelo celular, mas for finalizar pelo computador; Garantir que ache os jogos em oferta com facilidade.

NUNCA DEVEMOS:

Deslogar sua conta frequentemente, demorar para efetuar pagamentos, não ter o jogo comprado disponível para baixar.

PERSONA 2

NOME: Michel de Oliveira

IDADE: 28

HOBBY: Videogames

OCUPAÇÃO: Administrador do Site

PERSONALIDADE: Esforçado, porém cansado

SONHOS: Contribuir em projetos de sites

OBJETOS E LUGARES:

Utiliza um notebook em casa para responder emails, administrar o site, e como lazer.

OBJETIVOS CHAVE:

Como administrador, deseja atualizar o site, gerenciar contas, gerenciar a lista de jogos, e visualizar dados referente às vendas. A fim de corrigir erros, avaliar o desempenho e viabilidade do site.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

Atualizar suas mudanças em contas e lista de jogos o mais rápido possível; Disponibilizar os relatórios de maneira organizada e pontual.

NUNCA DEVEMOS:

Gerar relatórios com dados incorretos sobre compras, não reconhecer sua conta como administrador, ter sua conta comprometida por um usuário não permitido.

PERSONA 3

NOME: Gerson Luís

IDADE: 48

HOBBY: Motoclube, festas, música

OCUPAÇÃO: Policial Militar

PERSONALIDADE: Alegre e extrovertido, porém se irrita facilmente.

SONHOS: Ter uma família feliz, ser um produtor de música profissional

OBJETOS E LUGARES:

Em casa, utiliza seu computador para criar música em um aplicativo, quando livre, o compartilha com seu filho.

OBJETIVOS CHAVE:

Comprar e baixar jogos para seu filho, como presentes, para seu divertimento.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

Garantir que consiga navegar pelo site com facilidade, demonstrando claramente o conteúdo dos jogos e seu preço.

NUNCA DEVEMOS:

Fazê-lo duvidar da confiança do site, especialmente durante o pagamento e download dos jogos; Ser lento no carregamento e atualização de páginas.

Histórias de Usuário

Eu como...	...quero/desejo...	...para...
Gerson Luiz	visualizar uma lista dos jogos disponíveis	procurar por jogos que me interessem
Michael de Oliveira	gerenciar a lista de jogos	adicionar novos jogos e remover jogos indisponíveis
João Henrique	pesquisar por jogos disponíveis através do título	encontrar o que estou procurando
João Henrique	visualizar detalhes de um jogo	decidir se irei comprá-lo
João Henrique	adicionar jogos ao meu carrinho de compras	revisar e comprar vários jogos de uma só vez
Michael de Oliveira	monitorar as vendas e gerar relatórios de desempenho	avaliar o sucesso do negócio e identificar áreas de melhoria
Gerson Luiz	visualizar os jogos que comprei em uma página	baixá-los facilmente a qualquer tempo

Requisitos Funcionais / Não Funcionais

Id do Requisito	REQUISITOS FUNCIONAIS	DESCRIÇÃO
1	Conta do Usuário	O usuário deve ser capaz de criar uma conta, como também entrar, sair, modificar e excluir esta conta

2	Perfil do usuário	O usuário poderá acessar seu perfil que mostra seus dados
3	Compra de Jogos	O usuário poderá comprar jogos
4	Lista de Jogos	O usuário deve conseguir visualizar todos os jogos disponíveis no site
5	Carrinho	O usuário poderá selecionar vários jogos para comprar juntos
6	Navegação	O usuário deve conseguir pesquisar por título qualquer jogo disponível na biblioteca
7	Biblioteca de jogos comprados	O usuário terá uma página onde poderá acessar os jogos que comprou, e baixar os jogos em sua máquina
8	Suporte	O usuário cadastrado deve ser capaz de contatar um administrador caso for preciso
9	Gerenciamento admin	O usuário administrador deve ser capaz de gerenciar a lista de jogos, como também contas cadastradas, e visualizar relatórios de compras
10	Visualizar informações de jogos	O usuário poderá acessar uma página com as informações dos jogos
11	Estatísticas	O sistema deve gerar relatórios com todas as compras feitas no site durante um mês

Id do Requisito	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	DESCRIÇÃO
1	LINGUAGEM	O site será feito em html, css, utilizando bootstrap e javascript
2	DESEMPENHO	O sistema deve processar tarefas e responder às solicitações de forma rápida e eficaz, garantindo fluidez

		ao usuário.
3	SEGURANÇA	Todos os dados devem estar protegidos contra modificações indevidas e acessos não autorizados
4	DISPONIBILIDADE	O sistema deve estar operacional e acessível a maior parte do tempo possível
5	ESCALABILIDADE	O sistema deve ser capaz de aumentar ou diminuir conforme necessário.
6	PORTABILIDADE	O sistema deve funcionar em diferentes plataformas com alterações mínimas.
7	MANUTENÇÃO	O sistema deve ser capaz de ser facilmente mantido e atualizado ao longo do tempo
8	USABILIDADE	O sistema deve ser intuitivo, fácil de usar e eficiente.
9		
10		

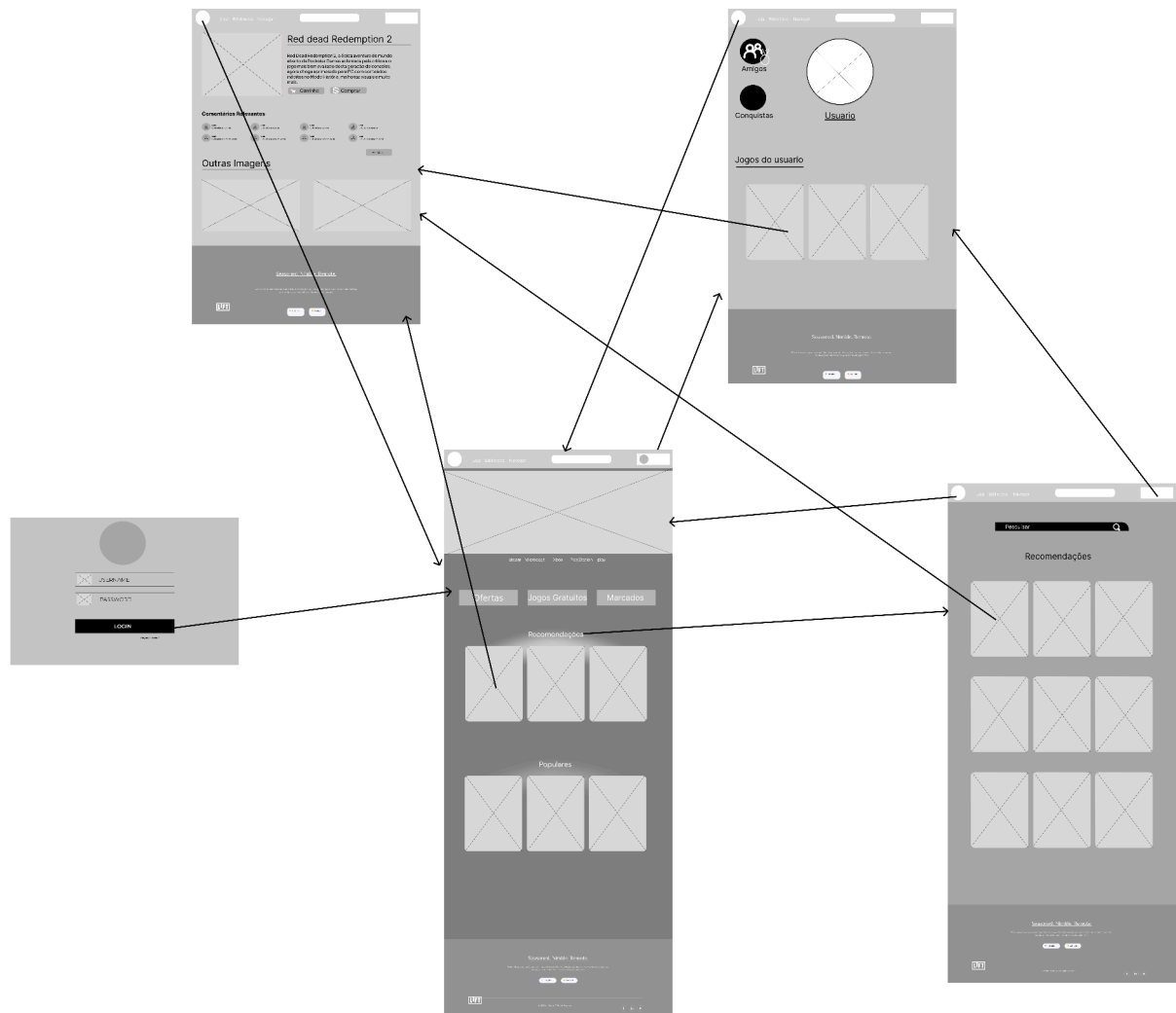
Projeto de Interface

Fluxo do usuário

Diagrama de Fluxo do Usuario



Figura 1 - Fluxo do Usuário



Wireframes das telas

"Página de Login: Esta é a primeira página que você encontra ao acessar o site. Aqui, você pode fazer login com suas credenciais ou clicar em 'Esqueceu sua senha' para recuperá-la. Além disso, você verá a logo da empresa, marcando o início da sua jornada pela plataforma.



Figura 2 - Wireframe Página Login

Página Inicial: Esta é a sua porta de entrada, onde você é recebido por um carrossel dinâmico apresentando recomendações personalizadas de jogos. Aqui, você também encontrará uma variedade de tópicos de pesquisa e categorias para refinar sua busca e descobrir novos jogos emocionantes.

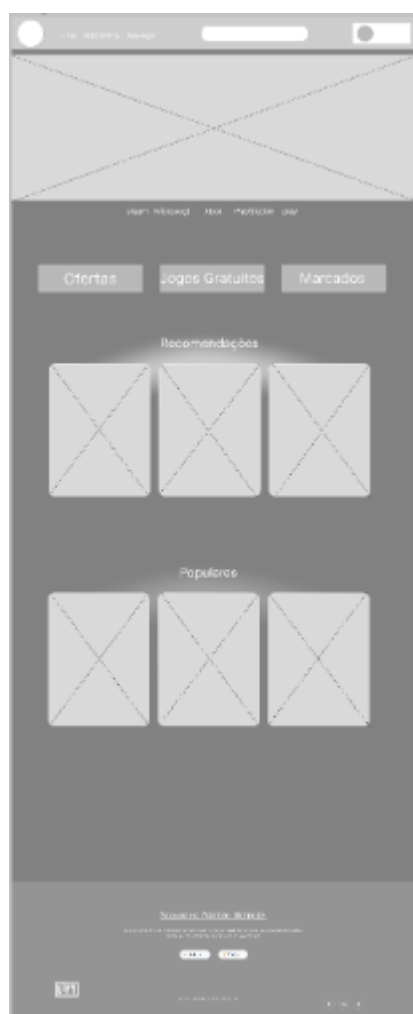


Figura 3 - Wireframe Página Inicial

Página de Navegação: Caso você queira navegar pela lista de jogos existentes no site, você será direcionado para esta página. Aqui, encontrará uma seleção cuidadosamente organizada de jogos que se enquadram no tópico e título escolhido, facilitando ainda mais sua busca por jogos.

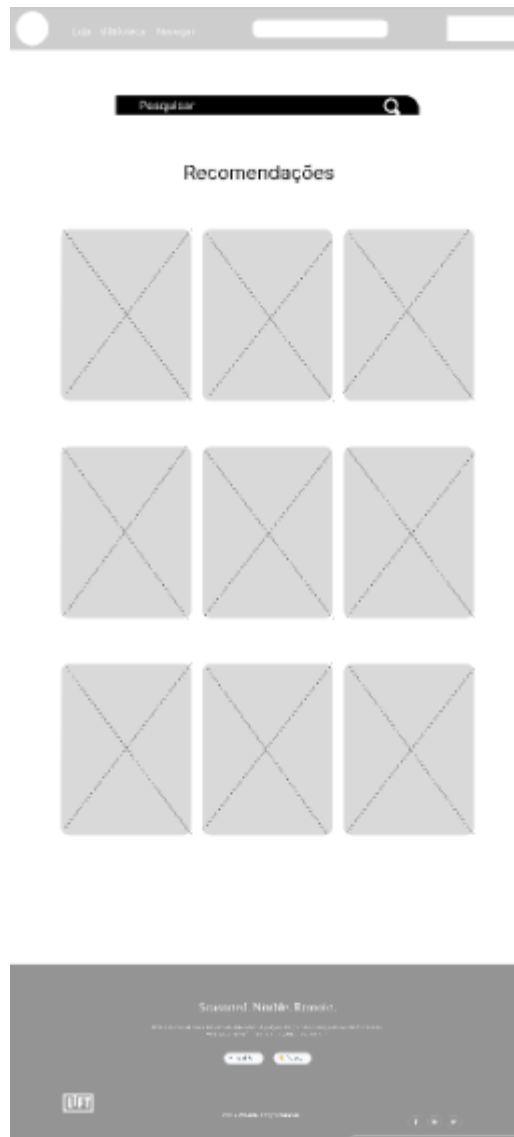


Figura 4 - Wireframe Página de Navegação

Página do Jogo: Ao clicar em um jogo, esta página será aberta, oferecendo uma experiência completa com comentários, descrição detalhada, opções de compra, adição ao carrinho e uma galeria de imagens do jogo selecionado.

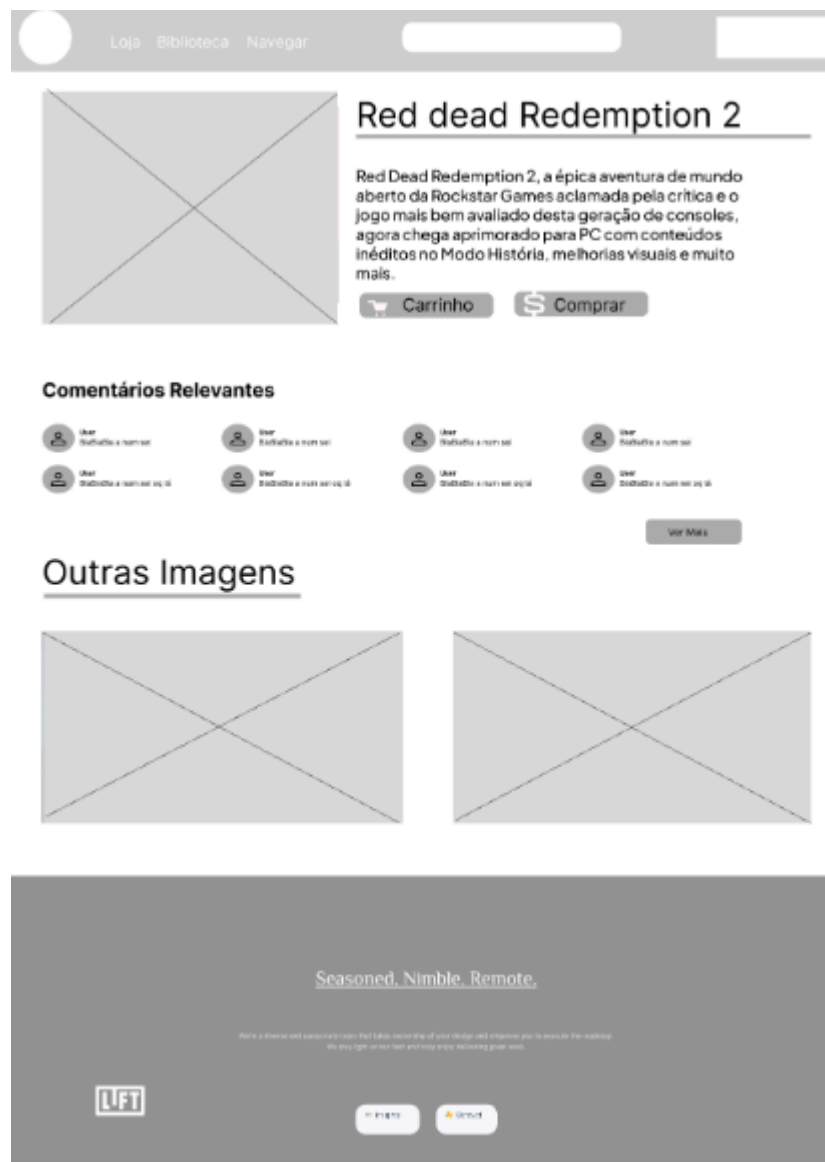


Figura 5 - Página Individual de jogo

Perfil do Usuário: Esta é a página de perfil do usuário, apresentando botões para acessar a lista de amigos e conquistas, além de um carrossel exibindo alguns dos jogos adquiridos pelo usuário.

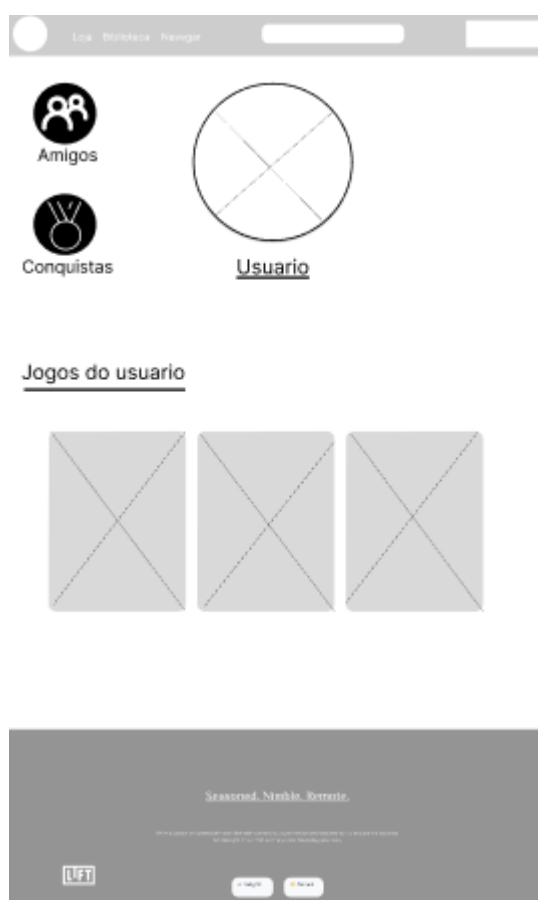


Figura 6 - Wireframe da Página de Perfil

Protótipo Interativo [LINK])

<https://www.figma.com/file/gi3cmxL7eWhTmaFSJRBem4/Site-Stem2?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=VyKbxHigaMTHfqd2-1>

Serão apresentados agora a página de login, página inicial, página de navegação, página de jogo individual e página de perfil respectivamente:

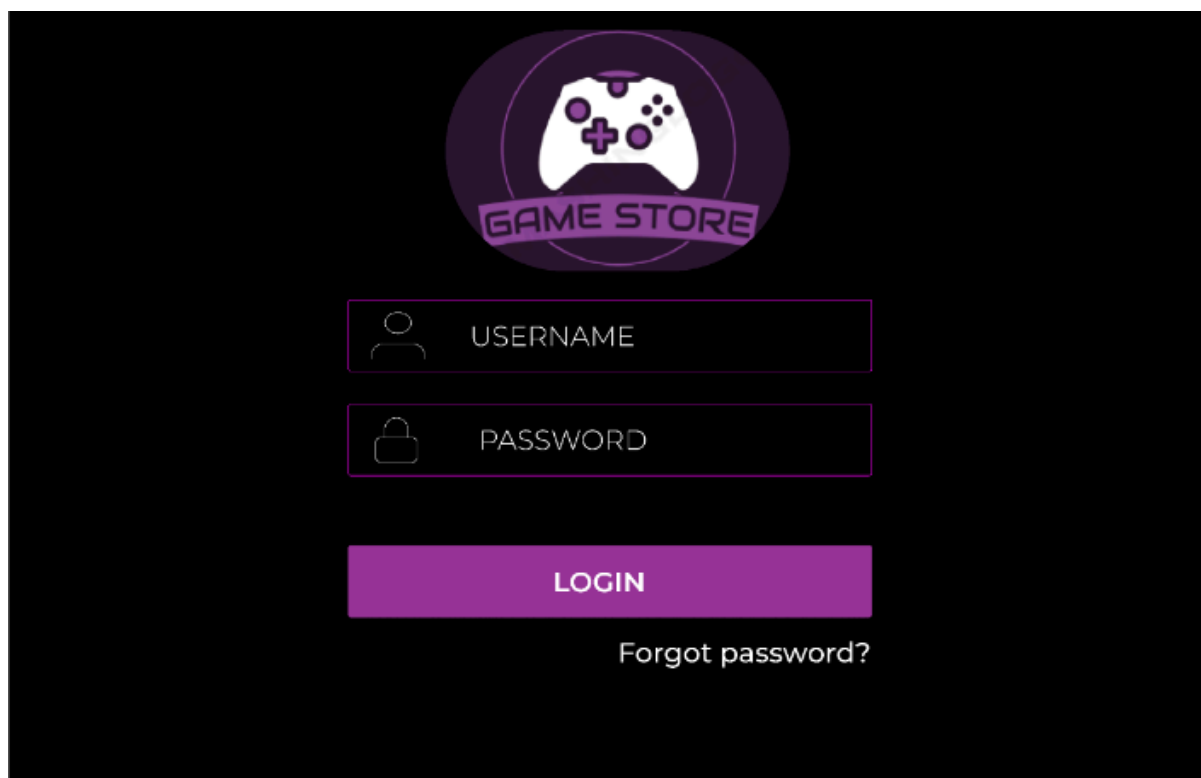


Figura 7 - Prototipo Página de Login

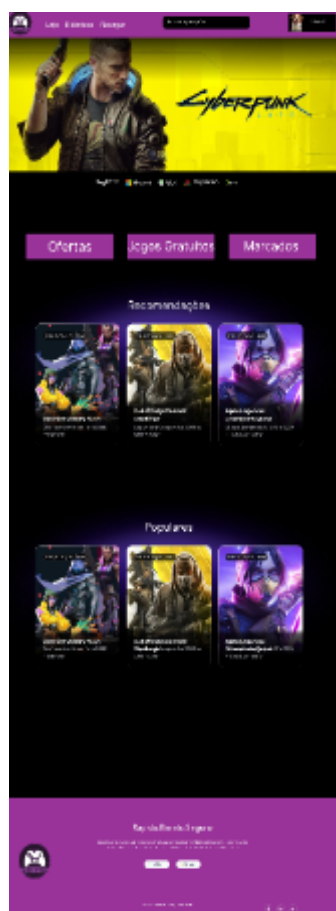


Figura 8 - Prototipo Página Inicial

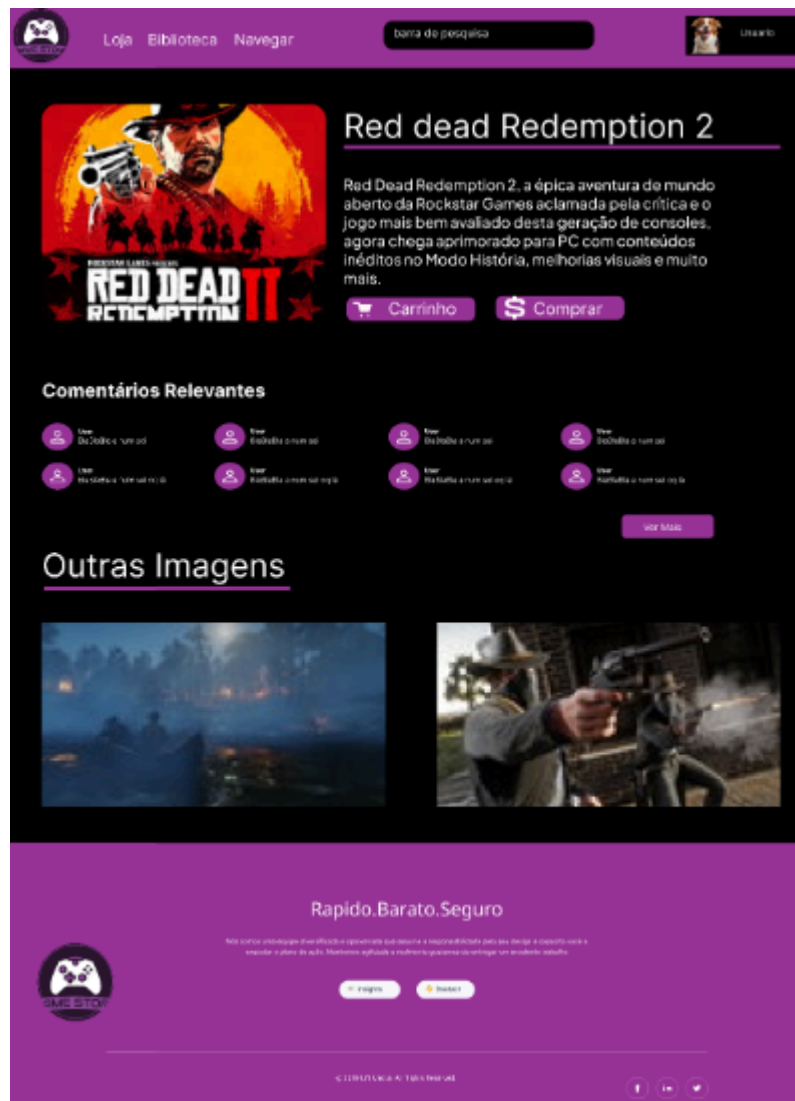


Figura 9 - Protótipo Página de Jogo Individual

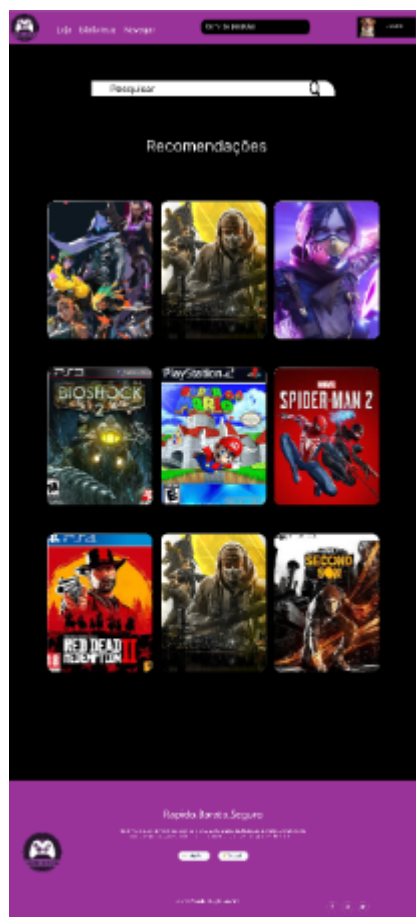


Figura 10 - Página de Navegação

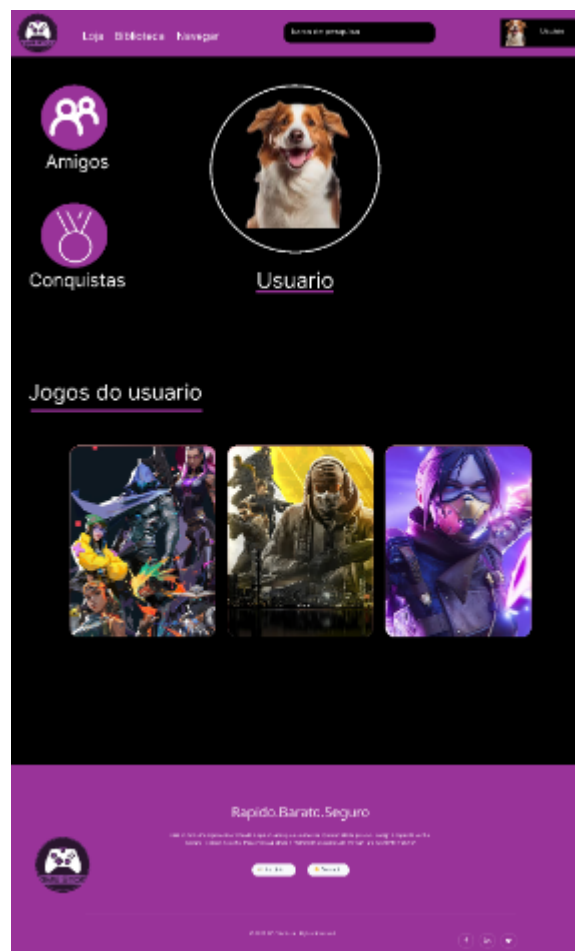


Figura 11 - Página de Perfil

Tecnologias

Foram utilizados os sites Figma para a criação do protótipo interativo, Replit e Visual Studio Code para a codificação das páginas, e GitHub para o controle de versão.

Metodologia

Gestão de código fonte:

Para gestão do código fonte da equipe foi selecionado um processo baseado no processo '**Centralized Workflow**' que é uma abordagem simples e direta comumente usada em pequenas equipes ou projetos. Nesse fluxo de trabalho, um repositório central atua como uma única fonte de verdade para o projeto. Os desenvolvedores clonam o repositório, fazem alterações em suas ramificações locais e enviam suas alterações para o repositório central para integração.

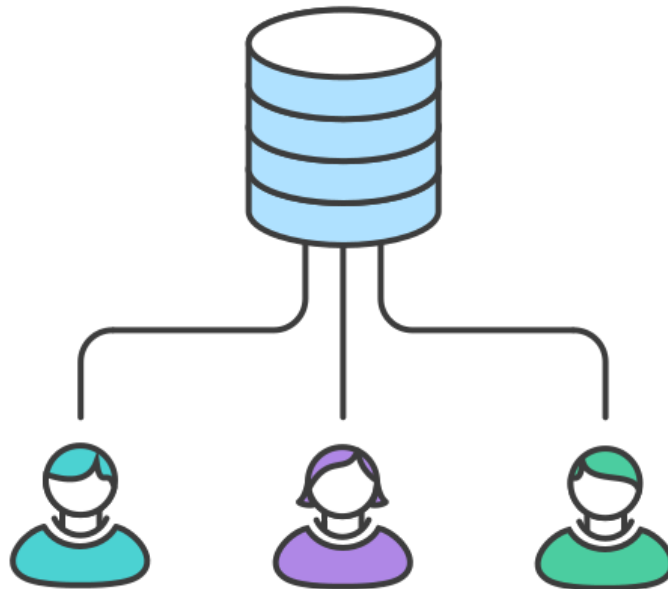


Figura 12 - Centralized Workflow

Gerenciamento do Projeto

Foi escolhida a metodologia ágil Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- **Scrum Master:** Pedro Henrique
- **Product Owner:** Isaque Caetano

- **Equipe de Desenvolvimento**

- Lucas (Desenvolvedor Back End)
- Vitor Leonardo (Desenvolvedor Front End)
- Nitai Nandi (Desenvolvedor Front End)
- Marcos Vinícius (Desenvolvedor Back End)
- Matheus Leonardi (Analista de Negócios)

Contribuição de cada membro da equipe ao projeto:

Lucas: Introdução, problema, justificativa, powerpoint e requisitos.

Pedro: Introdução , problema , objetivo , justificativa , mapa de stakeholder , wireframe pagina login , wireframe página inicial , wireframe de categorias , protótipo interativo página login (figma) , protótipo interativo página inicial(figma) ,prototipo interativo página categorias (figma),wireframe página do jogo , protótipo página do jogo,wireframe página de perfil , protótipo página do perfil ,Fluxo do usuário.

Vitor:perfil de usuário figma

Isaque: Matriz CSD, Requisitos Funcionais e não funcionais, Kanban, Histórias de Usuário, Design de inspiração para protótipo da página de navegação. Formatação powerpoint, Gestão do código fonte, Gerenciamento do Projeto

Nitai: Personas, relação entre ambientes, revisão da documentação, requisitos.

Marcos:Mural de possibilidades

Matheus: Público alvo , Mapa de Priorização

Quadro de controle Kanban

O quadro kanban foi feito através do site Miro.com mas planeja-se eventualmente transferi-lo para o Trello. Link:

https://miro.com/welcomeonboard/dkRpbjhmclNUWjNFVHFIVUM2b1U0OTNsWEFvN1NJMU1EMUg2V0lzOFJRZndmZ09uTzFJS3VyYTIFVFFWZjZGTXwzNDU4NzY0NTg1MjU2OTQ2MzE4fDI=?share_link_id=720847510838

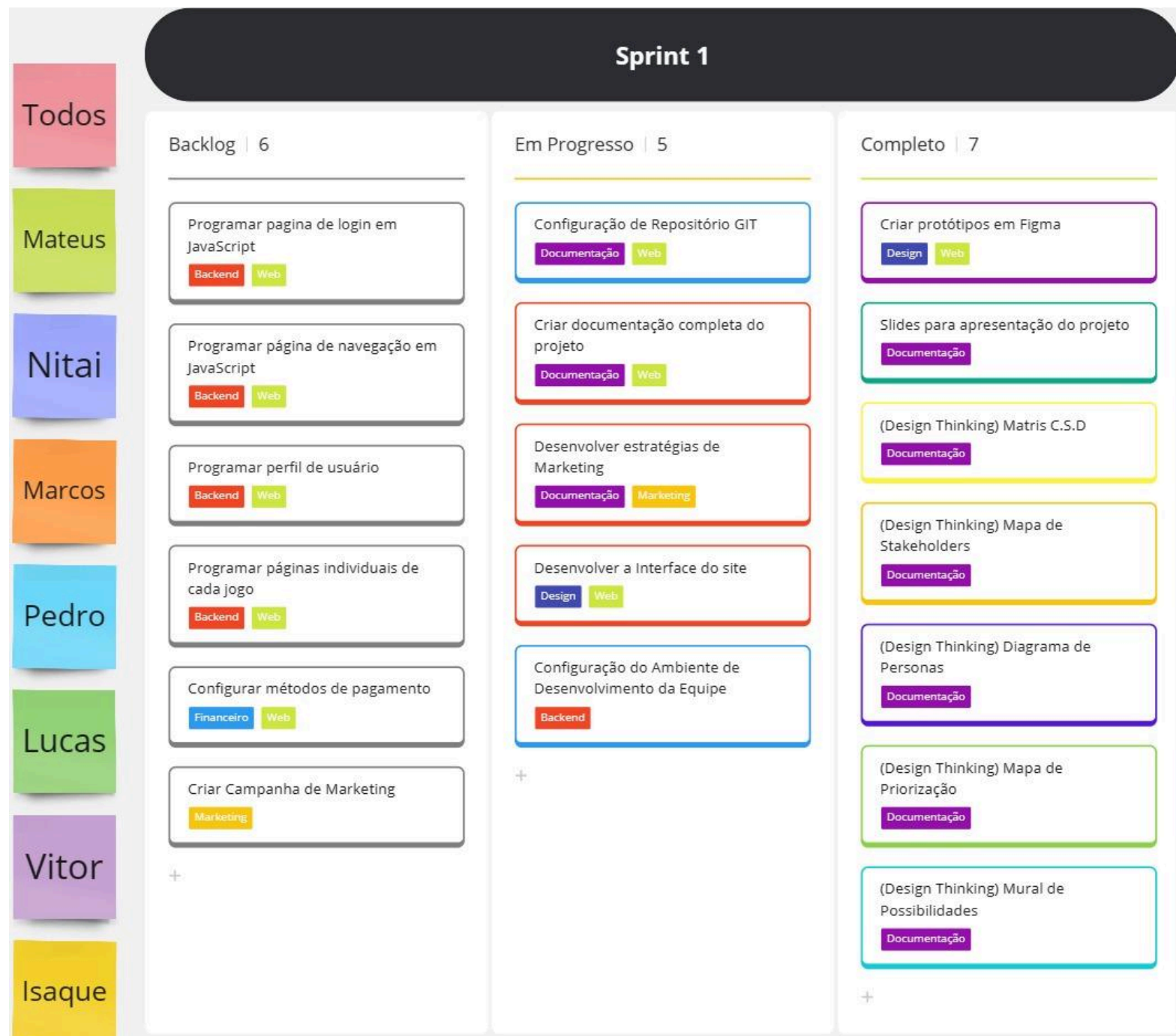


Figura 13 - Quadro Kanban

Relação entre os ambientes

Ambiente	Ferramenta	Link de acesso
Documentação do projeto	Google Docs	https://docs.google.com/document/d/1a1Mi1cS2iayuVZ6G88KoFiAOvKSZnsXoTZRFkwiL4o8

Projetos de Interface	Figma	https://www.figma.com/file/gi3cmxL7eWhTmaFSJRBem4/Site-Stem2?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=eR5OTaz4vV7Va0mT-0
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/Pedro125600/GameStore
Gerenciamento do Projeto	Miro	https://miro.com/welcomeonboard/dkRpbjhmclNUWjNfVHFIVUM2b1U0OTNsWEFvN1NJMU1EMUg2V0lzOFJRZndmZ09uTzFJS3VyYTIFVFFWZjZGTXwzNDU4NzY0NTg1MjU2OTQ2MzE4fDI=?share_link_id=720847510838

Solução Implementada

Diagrama de Componentes

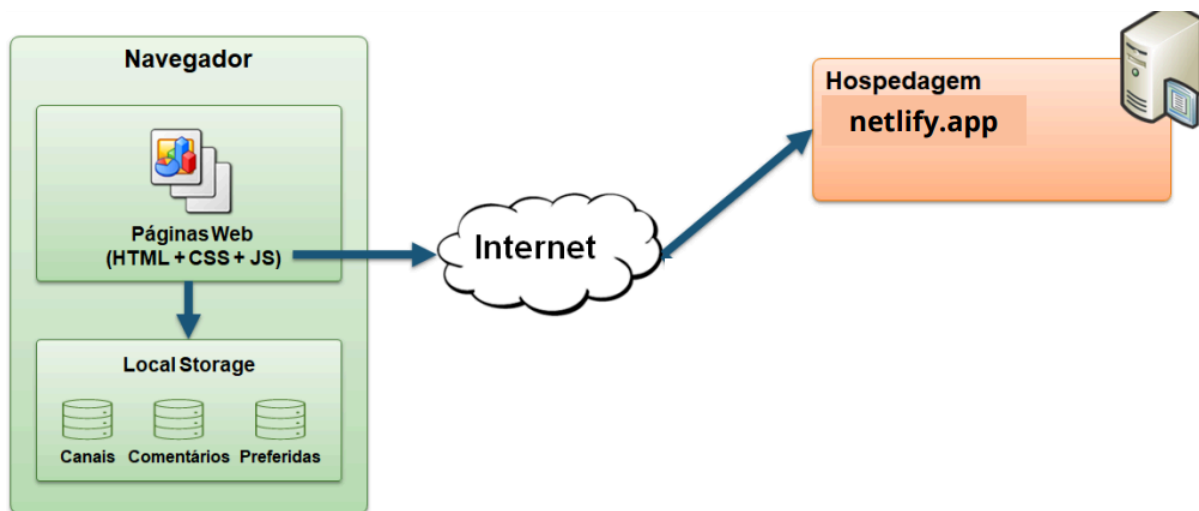


Figura 14 - Diagrama de componentes

A solução implementada conta com os seguintes módulos:

- **Navegador** - Interface básica do sistema
 - **Páginas Web** - Conjunto de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que implementam as funcionalidades do sistema.
 - **Local Storage** - armazenamento mantido no Navegador, onde são implementados bancos de dados baseados em JSON. São eles:
 - **Jogos**- local onde se guarda os jogos
 - **Cadastros**- local onde se guarda os clientes cadastrados
 - **jogos carrinho**-local onde se guarda os jogos para a compra

- **jogos comprados**-local onde se guarda os jogos comprados pelo usuario
- **Hospedagem** - local na Internet onde as páginas são mantidas e acessadas pelo navegador.

Hospedagem

O site utiliza a plataforma do netlify.app como ambiente de hospedagem do site do projeto. O site é mantido no ambiente da URL:

<https://helpful-chimera-7e5ef4.netlify.app/pagina%20principal/>

A publicação do site no netlify.app é feita por meio de uma submissão do projeto (push) via git para o repositório remoto que se encontra no endereço:

<https://github.com/Pedro125600/GameStore>

Template do Site

O padrão de layout a ser utilizado pelo site tem correspondência ao projeto de Interface elaborado anteriormente, conforme Figura 7 até a figura 11.

O template criado está disponível no site <https://github.com/Pedro125600/GameStore> e é composto pelos seguintes layouts:

Cadastro Jogo
 Dados Pagina
 página De login
 Página de Pagamentos
 Página da loja
 Página Principal
 Página do Jogo
 PÁgina de registro
 Página do usuário

A responsividade segue o padrão do Bootstrap

Cadastro Jogo

Tela de cadastro de jogos

Cadastre um Jogo

Nome do Jogo:

Gênero:

Descrição:

Desenvolvedor:

Criadora:

Valor:

Capa do Jogo: Nenhum arquivo escolhido

Outras Imagens: Nenhum arquivo escolhido

[Cadastrar Jogo](#)

Gerenciar

[Clique aqui para acessar a página exclusiva para Gerenciar os Jogos\(Deletando ou Alterando dados\).](#)

ID	Nome	Gênero	Descrição	Desenvolvedor	Criadora	Valor	Capa	Outras Imagens
----	------	--------	-----------	---------------	----------	-------	------	----------------

Figura 15-Tela de cadastro de jogo

Dados Pagina

Página onde se altera os dados do usuário

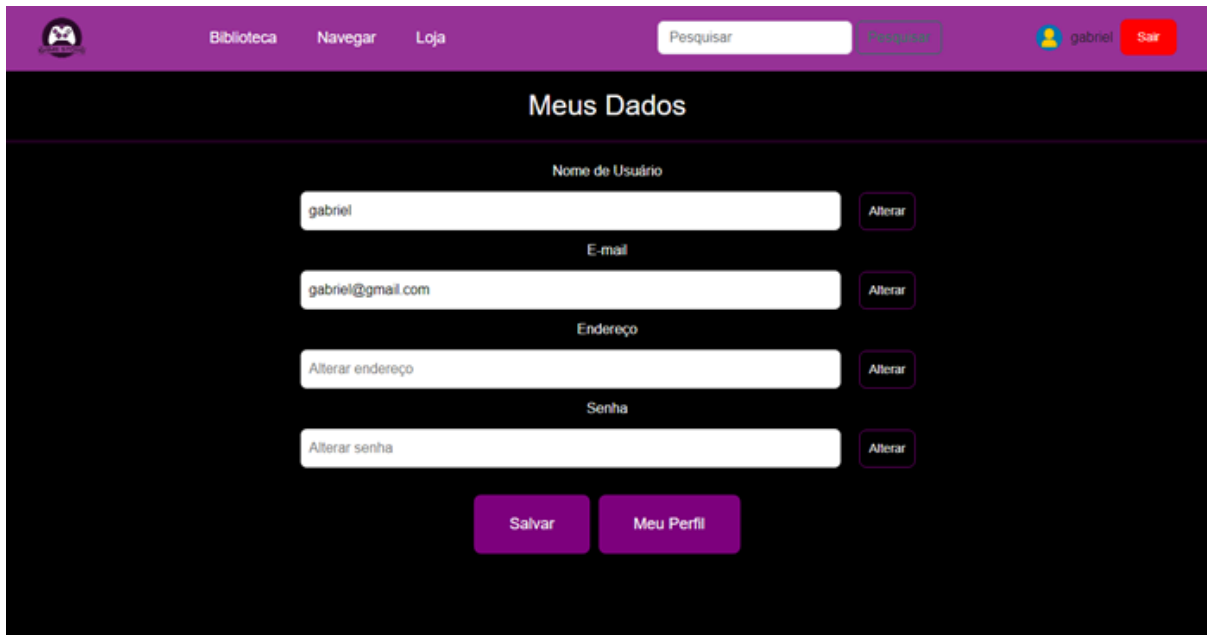


Figura 15-Tela de alterar dados do usuário

Página De login

Página de login para entrar no site

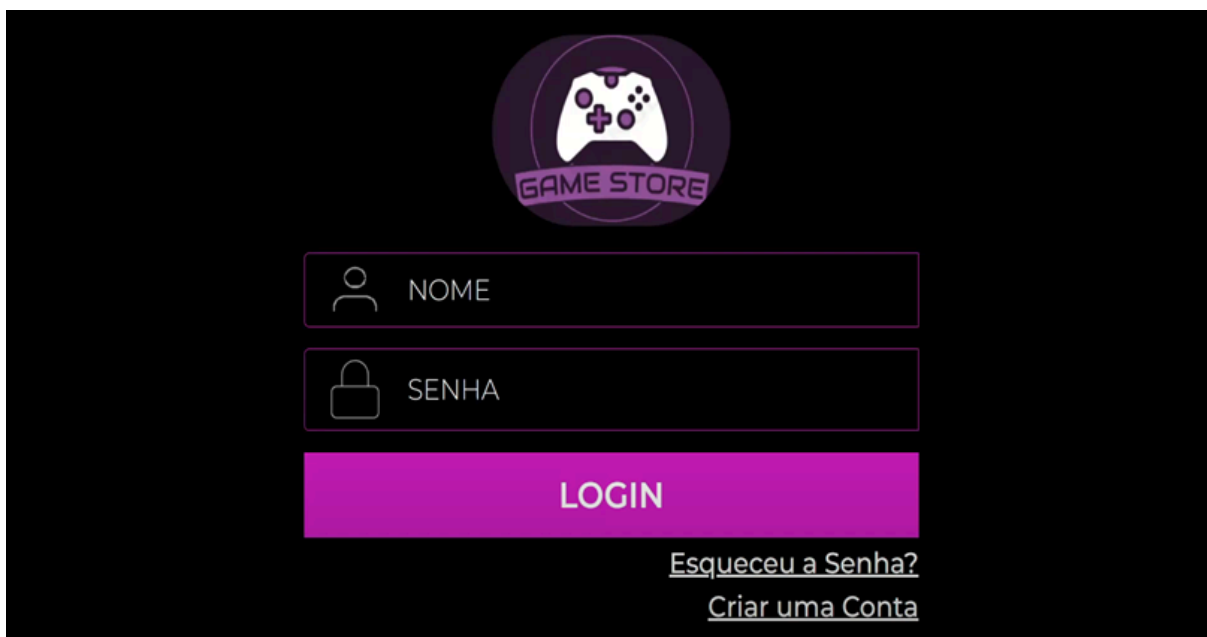


Figura 17-Tela de Login

Página de Pagamentos

Página com os tipos de pagamentos para o usuário fazer sua compra

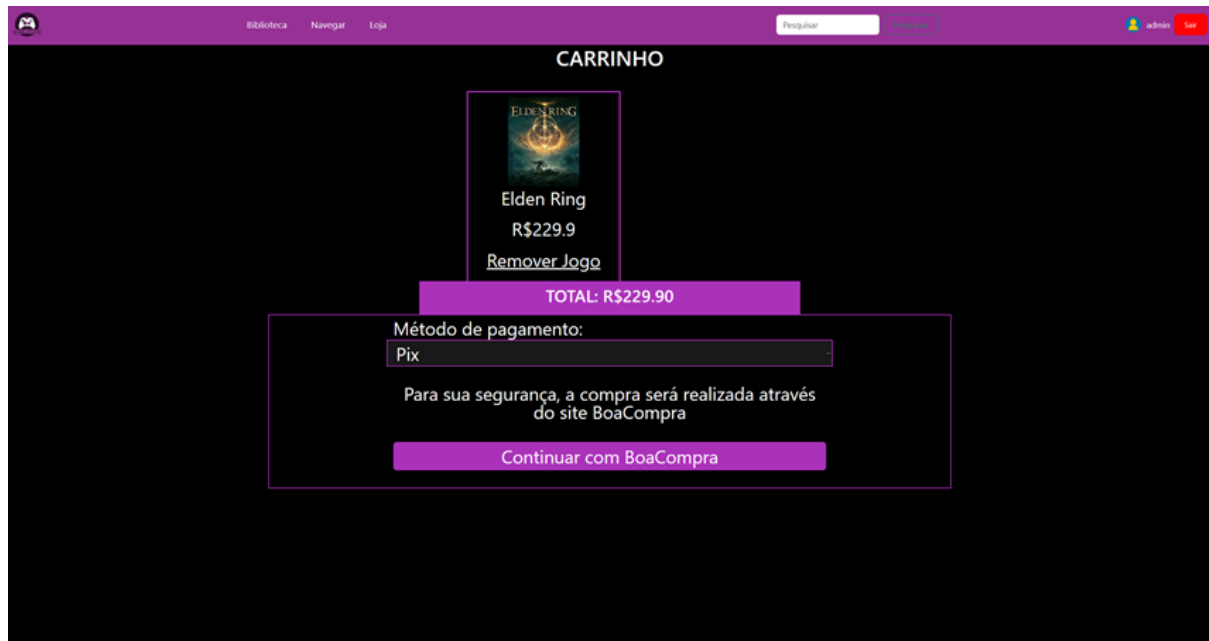


Figura 18-Tela de Pagamento

Página da loja

Página onde são exibidos os jogos disponíveis

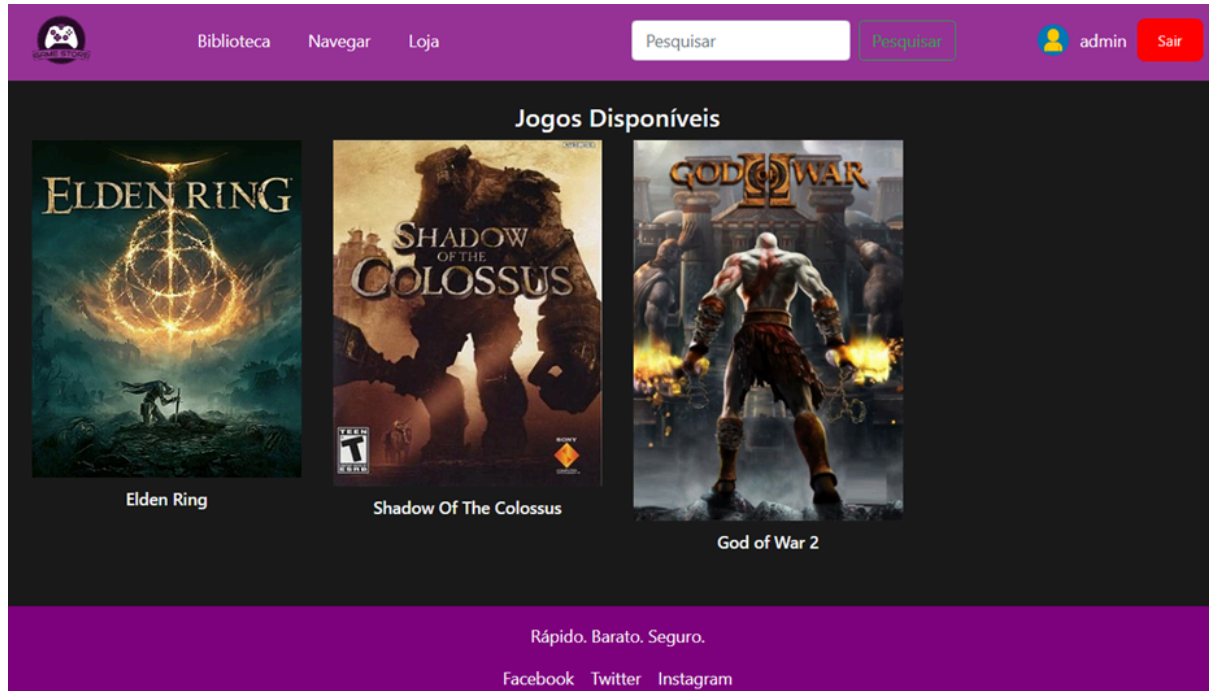


Figura 19-Tela da loja

Página Principal

Página inicial do site

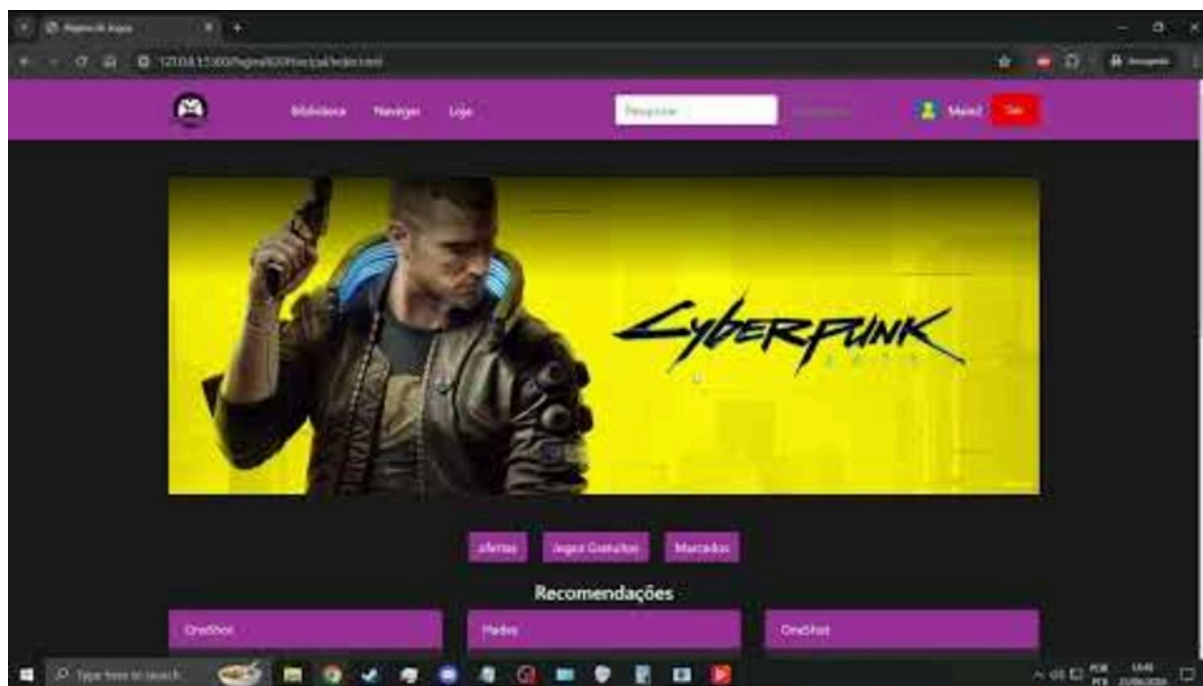


Figura 20-Tela Principal

Página do Jogo

Página onde são apresentados os dados de um jogo

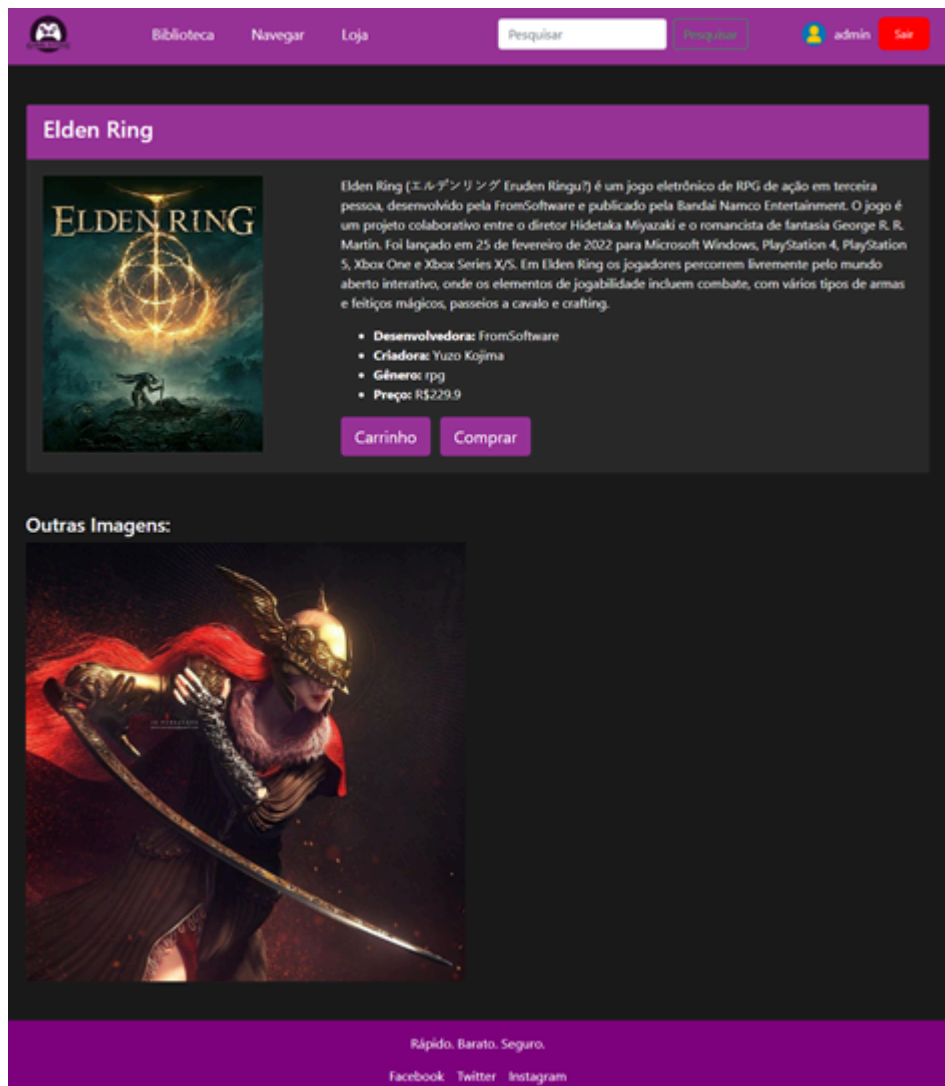


Figura 21-Tela do Jogo

PÁgina de registro

Página para se registrar um usuário do site



The image shows a registration form for a game store. At the top, there is a logo featuring a white game controller with a red cross and buttons, set against a red circular background with the text "GAME STORE" in a banner below it. Below the logo, there are three input fields: "NOME" (Name) with a person icon, "SENHA" (Password) with a lock icon, and "E-MAIL" (Email) with an envelope icon. All fields have a red border. Below these fields is a large red button labeled "REGISTRAR" in white capital letters. At the bottom right, there is a link that says "Já tenho uma conta" (I already have an account) in red text.

Figura 22 - Tela de Registro do Jogo

Página do usuário

Página onde aparece os dados do usuário logado



Figura 23-Tela do Usuario

Funcionalidades do Sistema (Telas)

Nesta seção são apresentadas as telas desenvolvidas para cada uma das funcionalidades do sistema. O respectivo endereço (URL) e outras orientações de acesso são apresentadas na sequência.

Entrega Sprint 2 - dados do Usuário - (RF-01 e RF-03)

Aluno Responsável : Isaque e Lucas de Paula

link do código : <https://github.com/Pedro125600/GameStore/tree/main>

São as telas de cadastro de usuário, login e a de alterar dados do usuário

Requisitos atendidos

RF-01

RF-02

Artefatos

ID	Requisito Funcional / Artefato	Tipo		Membro
		CI	AI	
1	Cadastro e Login de Usuários	X		Isaque Caetano Nascimento
2	Alterar os Dados do Usuário (Alterar e deletar conta)	X		Lucas de Paula Silva

Estrutura de dados

Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	<pre>{ "Cadastros": { "isaque": { "senha": "12345@a", "email": "email exemplo@gmail.com" }, } }</pre>
---	---

Instruções de acesso

1. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:

<https://helpful-chimera-7e5ef4.netlify.app/registerpage/>

2. Todas as telas podem ser acessadas de forma intuitiva no nosso site .

Entrega Sprint 3 - Compra de jogos,Biblioteca de jogos comprados,lista de jogos e carrinho - (RF-03,RF-04,RF-05,RF-07)

Aluno Responsável : Nitai ,Matheus e Pedro Henrique

link do código :<https://github.com/Pedro125600/GameStore/tree/main>

São as telas de Compra de jogos,A parte do usuario onde aparece seus jogos comprados,a loja e o carrinho

Requisitos atendidos

RF-03

RF-04

RF-05

RF-07

Artefatos

ID	Requisito Funcional / Artefato	Tipo		Membro
		CI	AI	
	Página de Pagamento	x		Nitai Nandi Rodrigues da Silva
	Registro de Compra de Produtos	X		Matheus Leonardi Turbino de Souza

Estrutura de dados

Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	<pre> "jogos": [{ "id": 1, "nome": "The Witcher 3: Wild Hunt", "descricao": "Um RPG de ação ambientado em um mundo aberto, baseado nas séries de livros 'The Witcher' do autor polonês Andrzej Sapkowski.", "genero": ["RPG", "Ação", "Aventura"], "imagem_capa": "link_para_imagem_capa.jpg", "outras_imagens": ["link_para_imagem1.jpg", "link_para_imagem2.jpg", "link_para_imagem3.jpg"], "valor": 59.99, "desenvolvedora": "CD Projekt Red" } </pre>
---	--

Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	<pre> "Carrinho">{ "id_jogo":1 "id_usuario":1 } </pre>
---	---

Instruções de acesso

3. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:
<https://helpful-chimera-7e5ef4.netlify.app/registerpage/>
4. Todas as telas podem ser acessadas de forma intuitiva no nosso site .

Entrega Sprint 4 - Cadastro de jogos,Alterar dados do jogo- (RF-09)

Aluno Responsável :Pedro Henrique

link do código :<https://github.com/Pedro125600/GameStore/tree/main>

São as telas de cadastro de jogos e de alterar dados dos jogos

Requisitos atendidos

RF-09

Artefatos

ID	Requisito Funcional / Artefato	Tipo		Membro
		CI	AI	

3	CRUD dos jogos no sistema (Cadastro, alterar, deletar dados do sistema)	X		Pedro Henrique Rodrigues Evangelista
---	---	---	--	--------------------------------------

Estrutura de dados

Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	<pre> "jogos": [{ "id": 1, "nome": "The Witcher 3: Wild Hunt", "descricao": "Um RPG de ação ambientado em um mundo aberto, baseado nas séries de livros 'The Witcher' do autor polonês Andrzej Sapkowski.", "genero": ["RPG", "Ação", "Aventura"], "imagem_capa": "link_para_imagem_capa.jpg", "outras_imagens": ["link_para_imagem1.jpg", "link_para_imagem2.jpg", "link_para_imagem3.jpg"], "valor": 59.99, "desenvolvedora": "CD Projekt Red" } </pre>
---	--

Instruções de acesso

5. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:

<https://helpful-chimera-7e5ef4.netlify.app/registerpage/>

6. Todas as telas podem ser acessadas de forma intuitiva no nosso site .

Avaliação da Solução

O processo de realização dos testes da solução desenvolvida está documentado na seção que se segue e traz os planos de testes de software e de usabilidade, na sequência, o registro dos testes realizados.

Plano de Testes de Software

Site publicado na Internet

Navegador da Internet - Chrome

Armazenamento de dados - Local Store

Caso de Teste CT-01 - Criar Conta de Usuário

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-01 - O usuário deve ser capaz de criar uma conta.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue criar uma conta corretamente.
Passos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acessar o navegador. 2. Informar o endereço do site. 3. Navegar até a página de criação de conta. 4. Preencher os campos obrigatórios (nome, email, senha, etc.). 5. Submeter o formulário de criação de conta.
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> - O sistema deve exibir uma mensagem de sucesso na criação da conta. - O usuário deve ser redirecionado para a página de perfil ou login após a criação da conta. <p>A nova conta deve ser registrada no banco de dados.</p>

Caso de Teste CT-02 - Login do Usuário

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-01 - O usuário deve ser capaz de entrar em sua conta.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue fazer login corretamente.

Passos	1. Acessar o navegador. 2. Informar o endereço do site. 3. Navegar até a página de login. 4. Preencher os campos de email e senha. 5. Submeter o formulário de login.
Critérios de Êxito	- O sistema deve exibir uma mensagem de sucesso no login. O usuário deve ser redirecionado para a página principal ou de perfil. As informações do usuário devem ser recuperadas corretamente do banco de dados.

Caso de Teste CT-03 - Visualizar Perfil do Usuário

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-02 - O usuário poderá acessar seu perfil que mostra seus dados.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue visualizar seu perfil corretamente.
Passos	1. Fazer login no site. 2. Navegar até a página de perfil.
Critérios de Êxito	- A página de perfil deve exibir corretamente as informações do usuário (nome, email, etc.).

Caso de Teste CT-04 - Comprar Jogos

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-03 - O usuário poderá comprar jogos.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue comprar jogos corretamente.
Passos	1. Fazer login no site. 2. Navegar até a página de jogos. 3. Selecionar um jogo e adicionar ao carrinho. 4. Navegar até o carrinho e finalizar a compra.
Critérios de Êxito	- O sistema deve exibir uma mensagem de sucesso na compra. A compra deve ser registrada no banco de dados. - O jogo comprado deve aparecer na biblioteca de jogos do usuário.

Caso de Teste CT-05 - Visualizar Lista de Jogos

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-04 - O usuário deve conseguir visualizar todos os jogos disponíveis no site.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue visualizar todos os jogos corretamente.
Passos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acessar o navegador. 2. Informar o endereço do site. 3. Navegar até a página de jogos.
Critérios de Êxito	<p>- A página de jogos deve exibir uma lista completa de jogos disponíveis no site.</p> <p>Cada jogo deve exibir corretamente suas informações básicas (título, preço, imagem).</p>

Caso de Teste CT-06 - Utilizar Carrinho de Compras

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-05 - O usuário poderá selecionar vários jogos para comprar juntos.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue utilizar o carrinho de compras corretamente.
Passos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fazer login no site. 2. Navegar até a página de jogos. 3. Selecionar vários jogos e adicionar ao carrinho. 4. Navegar até o carrinho e verificar os itens adicionados.
Critérios de Êxito	<p>- O carrinho deve exibir todos os jogos selecionados pelo usuário.</p> <p>O usuário deve conseguir remover ou alterar a quantidade de jogos no carrinho.</p> <p>O total da compra deve ser atualizado corretamente.</p>

Caso de Teste CT-07 - Pesquisar Jogos na Biblioteca

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-06 - O usuário deve conseguir pesquisar por título qualquer jogo disponível na biblioteca.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue pesquisar jogos na biblioteca corretamente.
Passos	1. Acessar o navegador. 2. Informar o endereço do site. 3. Navegar até a página de jogos. 4. Utilizar a barra de pesquisa para buscar um jogo específico.
Critérios de Êxito	- A pesquisa deve retornar jogos correspondentes ao título informado. - Os resultados devem ser exibidos corretamente na página de jogos.

Caso de Teste CT-08 - Visualizar Biblioteca de Jogos Comprados

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-07 - O usuário terá uma página onde poderá acessar os jogos que comprou, e baixar os jogos em sua máquina.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue visualizar e baixar os jogos comprados corretamente.
Passos	1. Fazer login no site. 2. Navegar até a página da biblioteca de jogos comprados.
Critérios de Êxito	- A página deve exibir todos os jogos comprados pelo usuário. - O usuário deve conseguir baixar os jogos para sua máquina.

Caso de Teste CT-9 - Gerenciamento Admin

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-09 - O usuário administrador deve ser capaz de gerenciar a lista de jogos, como também contas cadastradas, e visualizar relatórios de compras.
Objetivo do Teste	Verificar se o administrador consegue gerenciar o site corretamente.
Passos	1. Fazer login como administrador. 2. Navegar até a página de gerenciamento. 3. Adicionar, editar ou remover jogos. 4. Visualizar relatórios de compras.

Critérios de Êxito	- As ações de gerenciamento devem ser realizadas corretamente e refletidas no site. Os relatórios devem exibir informações precisas e atualizadas.
---------------------------	---

Caso de Teste CT-10 - Visualizar Informações de Jogos

Item	Detalhes
Requisitos Associados	RF-10 - O usuário poderá acessar uma página com as informações dos jogos.
Objetivo do Teste	Verificar se o usuário consegue visualizar as informações dos jogos corretamente.
Passos	1. Acessar o navegador. 2. Informar o endereço do site. 3. Navegar até a página de jogos. 4. Clicar em um jogo para visualizar suas informações.
Critérios de Êxito	- A página deve exibir corretamente todas as informações do jogo selecionado (descrição, preço, imagens, etc.).

Registro de Testes de Software

Caso de Teste	Requisitos Associados	Resultado
CT-01 - Criar Conta de Usuário	RF-01 - O usuário deve ser capaz de criar uma conta.	Sucesso
CT-02 - Login do Usuário	RF-01 - O usuário deve ser capaz de entrar em sua conta.	Sucesso

CT-03 - Visualizar Perfil do Usuário	RF-02 - O usuário poderá acessar seu perfil que mostra seus dados.	Sucesso
CT-04 - Comprar Jogos	RF-03 - O usuário poderá comprar jogos.	Sucesso
CT-05 - Visualizar Lista de Jogos	RF-04 - O usuário deve conseguir visualizar todos os jogos disponíveis no site.	Sucesso
CT-06 - Utilizar Carrinho de Compras	RF-05 - O usuário poderá selecionar vários jogos para comprar juntos.	Sucesso
CT-07 - Pesquisar Jogos na Biblioteca	RF-06 - O usuário deve conseguir pesquisar por título qualquer jogo disponível na biblioteca.	Sucesso
CT-08 - Visualizar Biblioteca de Jogos Comprados	RF-07 - O usuário terá uma página onde poderá acessar os jogos que comprou, e baixar os jogos em sua máquina.	Sucesso

CT-09 - Gerenciamento Admin	RF-09 - O usuário administrador deve ser capaz de gerenciar a lista de jogos, como também contas cadastradas, e visualizar relatórios de compras.	Sucesso
CT-10 - Visualizar Informações de Jogos	RF-10 - O usuário poderá acessar uma página com as informações dos jogos.	Sucesso

6.3 Plano de Testes de Usabilidade

O planejamento dos testes de usabilidade a serem realizados com usuários são descritos na tabela a seguir.

Item	Detalhes
Identificação de objetivos do teste de usabilidade	Avaliar a facilidade de uso do site Game Store pelos usuários.
Detalhes do público envolvido nos testes	- Faixa etária: 18-35 anos Familiaridade com jogos eletrônicos e compras online Experiência variada com tecnologia (usuários novatos a avançados)
Roteiro detalhado das tarefas que foram desempenhadas pelos usuários	1. Criar uma conta. 2. Fazer login no site. 3. Navegar pelo catálogo de jogos. 4. Adicionar jogos ao carrinho. 5. Finalizar uma compra. 6. Visualizar perfil e biblioteca de jogos comprados. 7. Pesquisar por jogos específicos.

6.4 Registro de Testes de Usabilidade

Os resultados obtidos nos testes de usabilidade realizados são descritos na tabela a seguir.

Item	Detalhes
Relatório com detalhamento das pessoas envolvidas no teste	<ul style="list-style-type: none"> - Número de usuários: 10 - Faixa etária: 18-35 anos - Familiaridade com jogos eletrônicos e compras online - Experiência variada com tecnologia (usuários novatos a avançados)
Relatório com registro dos testes feitos: relatos dos usuários	<ul style="list-style-type: none"> - Usuários relataram facilidade na criação de contas e login. Navegação pelo catálogo de jogos foi considerada intuitiva. Alguns usuários tiveram dificuldades ao adicionar múltiplos jogos ao carrinho. - Finalização da compra foi rápida e eficiente. Perfis e biblioteca de jogos comprados foram considerados bem organizados. - Pesquisa de jogos funcionou conforme esperado.
Relatório de problemas identificados nos testes e propostas de correções/ajustes	<ul style="list-style-type: none"> - Problema: LocalHost não permite mais que 3 jogos armazenados - Correção: Mudar para outros modos de armazenamento de dados

Video do Site Funcional

<https://youtu.be/uQun5c9o-l0?si=T7iAOn2KQKbg5rxA>

Referências Bibliográficas

Horizon Forbidden West™ - Edição Completa

https://store.steampowered.com/app/2420110/Horizon_Forbidden_West_Edio_Completa/?l=brazilian

Horizon Forbidden West Dublado em Português PS5 - Guerrilla Games

https://www.magazineluiza.com.br/horizon-forbidden-west-dublado-em-portugues-ps5-guerrilla-games/p/bfj56chg31/ga/otga/?=&seller_id=lojarugalgames&utm_source=zoom&utm_medium=cpa&utm_content=-un_magalu-ce_b2c-cp&partner_id=10569&utm_campaign=0fc87856a8ca4c0f9a72c8af63265ed5&utm_term=0fc87856a8ca4c0f9a72c8af63265ed5