

# Documentação Game Store

<b>Contexto do projeto (Pedro).....</b>	<b>1</b>
Introdução.....	1
Problema.....	2
Objetivo do projeto.....	2
Justificativa.....	2
Público-alvo.....	3
<b>Especificação do Projeto.....</b>	<b>3</b>
<b>Projeto de Interface.....</b>	<b>6</b>
Fluxo do usuário.....	6
Wireframes das telas.....	6
Protótipo Interativo.....	10
<b>Metodologia.....</b>	<b>14</b>
Gestão de código fonte:.....	14
Gerenciamento do Projeto.....	15
Contribuição de cada membro da equipe.....	15
Quadro de controle Kanban.....	15
Ambiente para controle de código fonte com repositório baseado em GIT.....	16
Relação entre os ambientes.....	16
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>17</b>

## Contexto do projeto (Pedro)

### Introdução ( Pedro )

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.

# Especificação do Projeto

## Personas

### PERSONA 1

**NOME:** João Henrique

**IDADE:** 18

**HOBBY:** Videogames, Programação

**OCUPAÇÃO:** Estudante de Ciência da Computação

**PERSONALIDADE:** Quieto e Reservado

**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

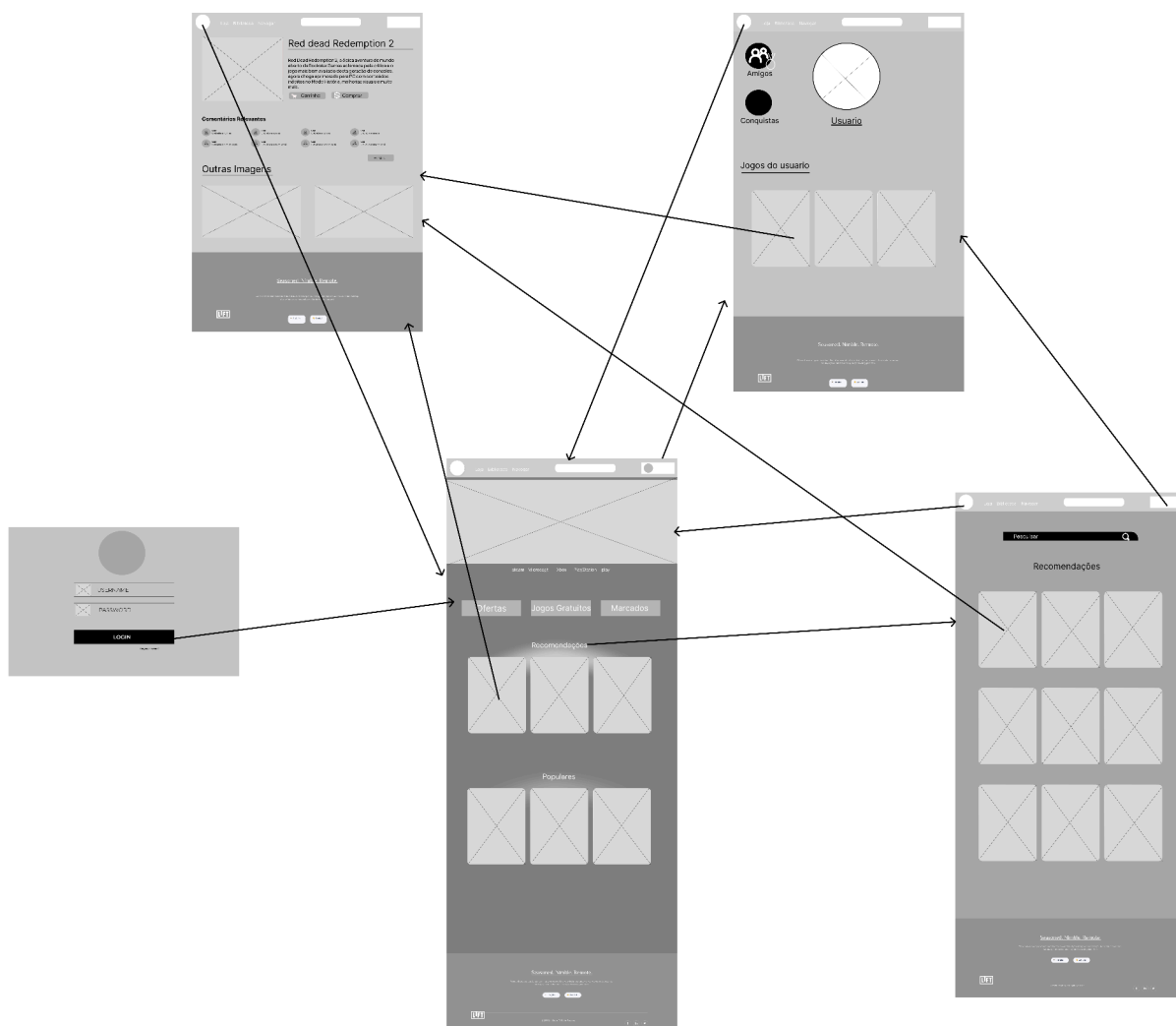
## Fluxo do usuário

### 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."

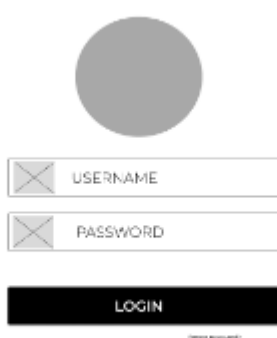


Figura 2 - Wireframe Página Login

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.

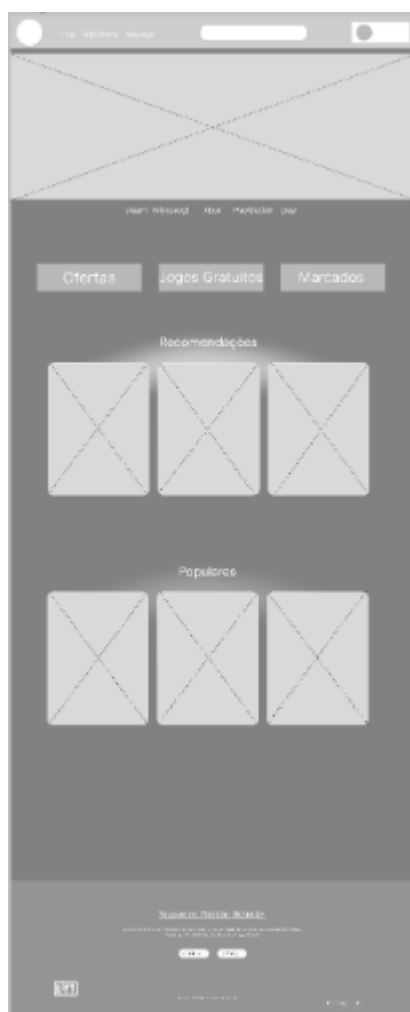


Figura 3 - Wireframe Página Inicial

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.

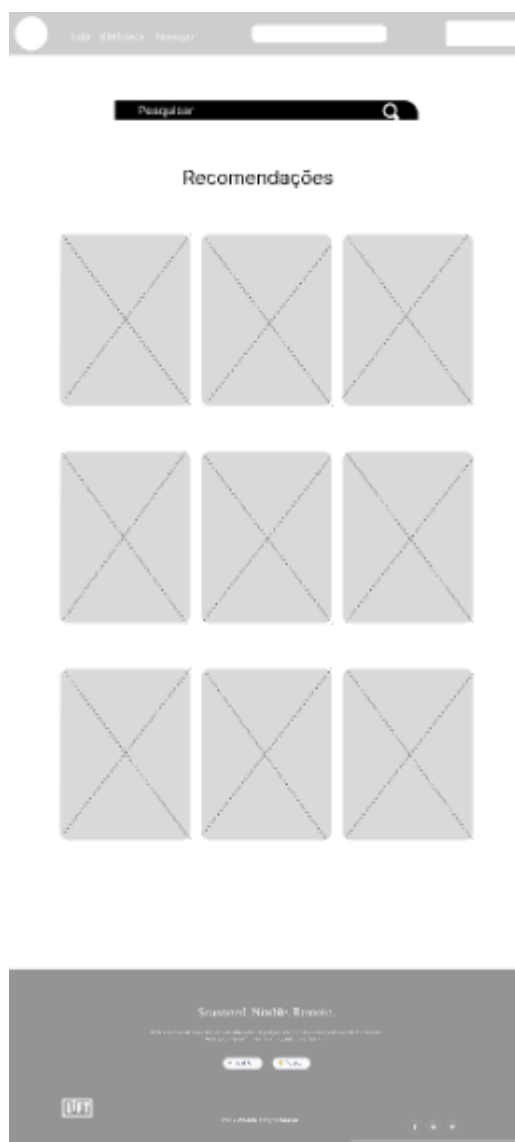


Figura 4 - Wireframe Página de Navegação

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.

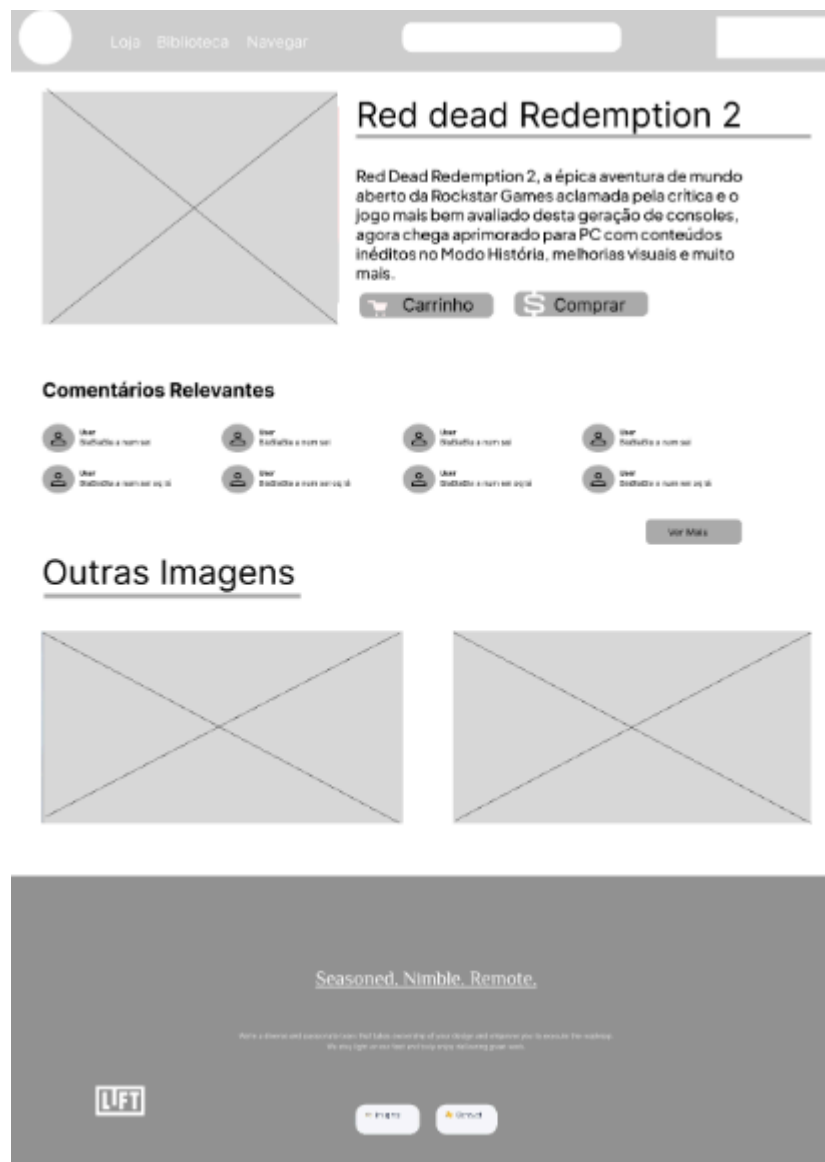


Figura 5 - Página Individual de jogo

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.

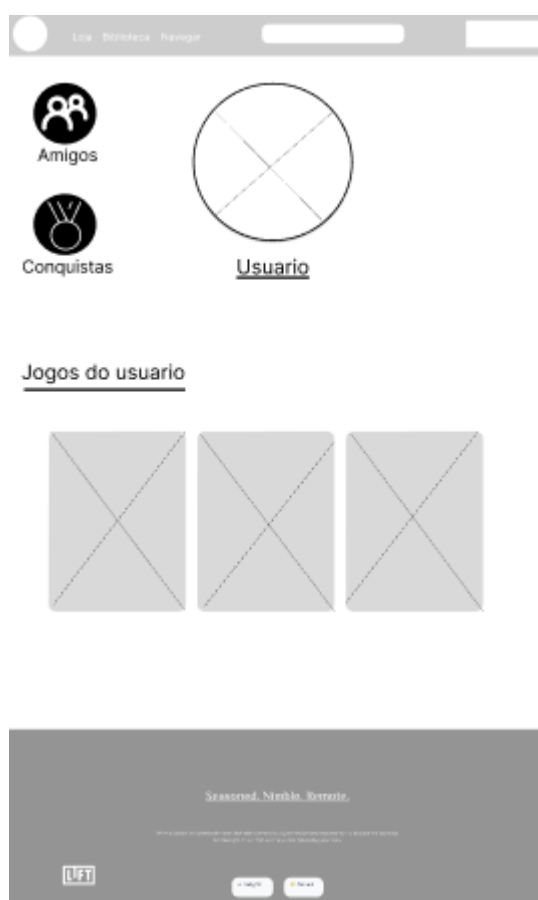


Figura 6 - Wireframe da Página de Perfil

## 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, pagina inicial, pagina de navegação, página de jogo individual e página de perfil respectivamente:

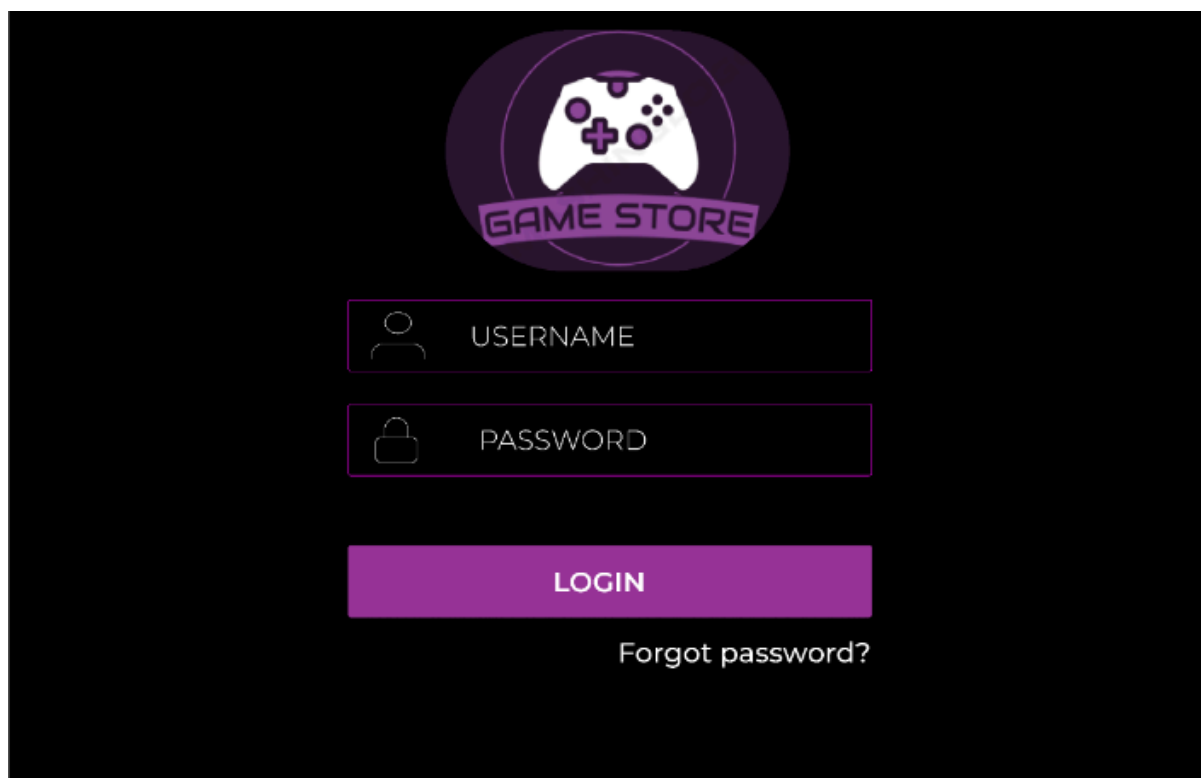


Figura 7 - Prototipo Página de Login

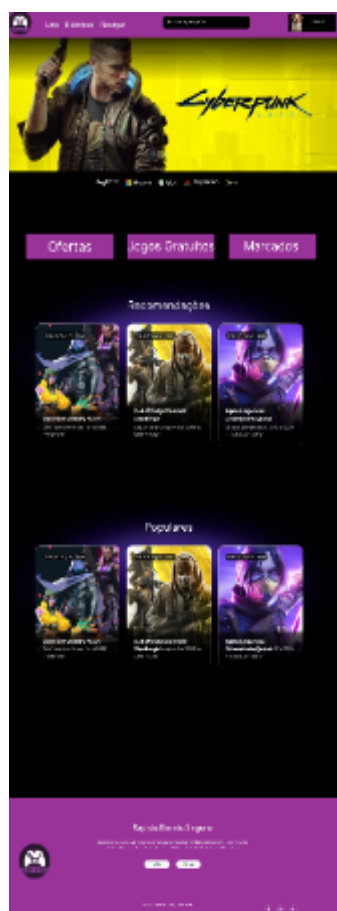


Figura 8 - Prototipo Página Inicial

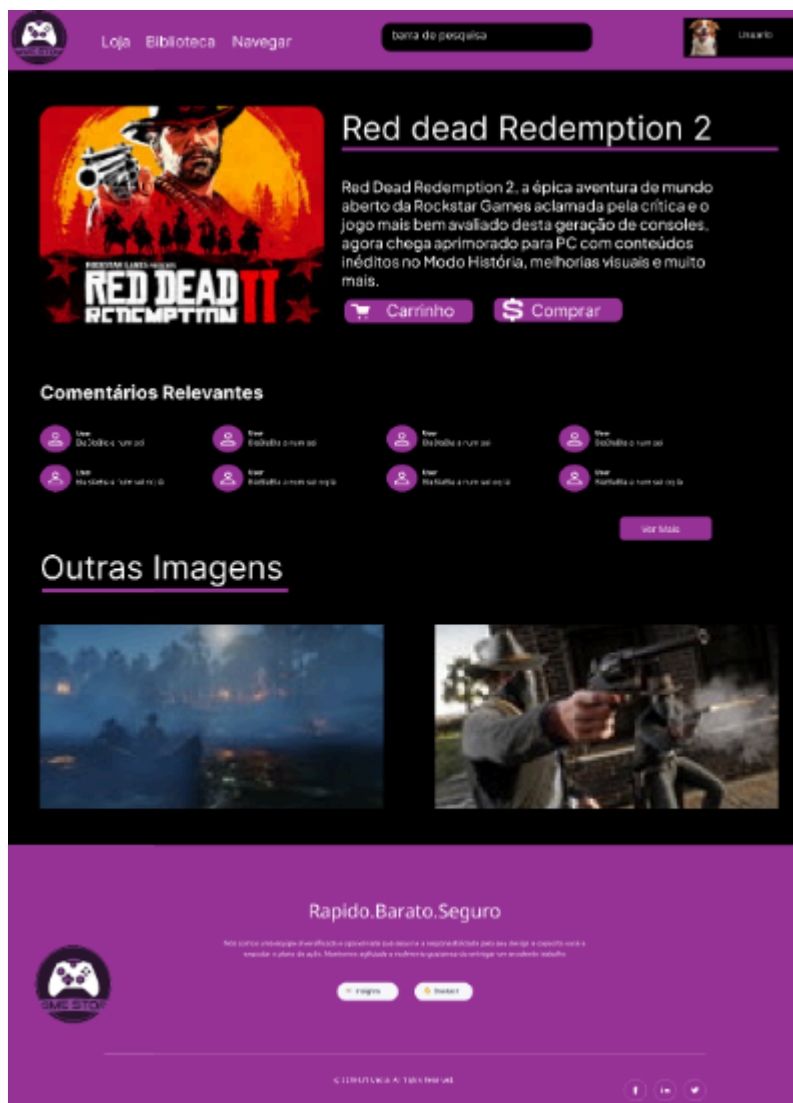


Figura 9 - Protótipo Página de Jogo Individual

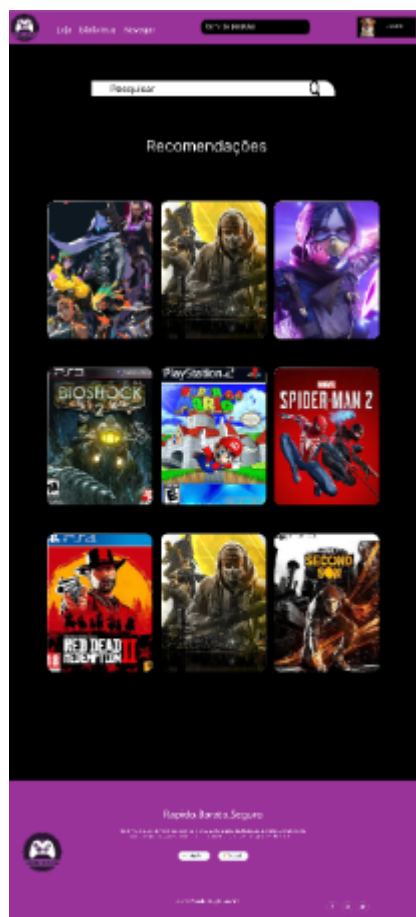


Figura 10 - Página de Navegação

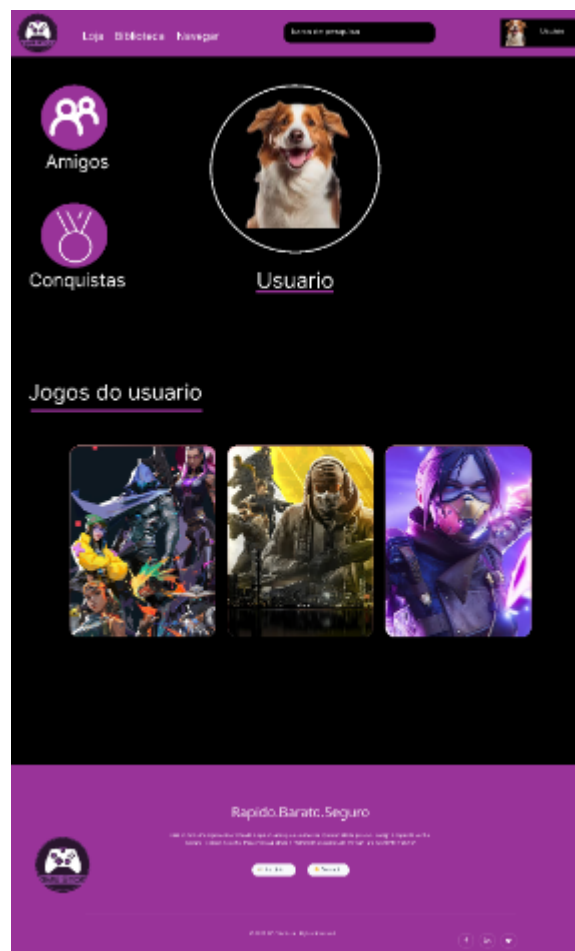


Figura 11 - Página de Perfil



# 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.

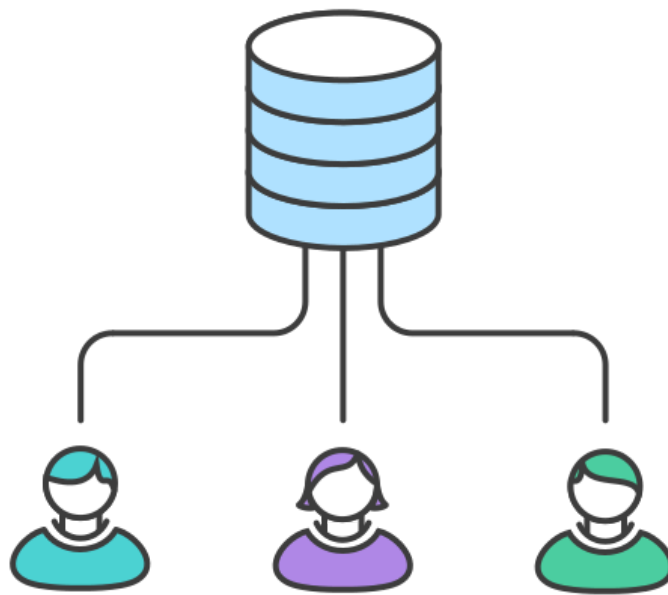


Figura 12 - Centralized Workflow

## 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:** Lucas
- **Equipe de Desenvolvimento**
  - Isaque Caetano (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:

**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.

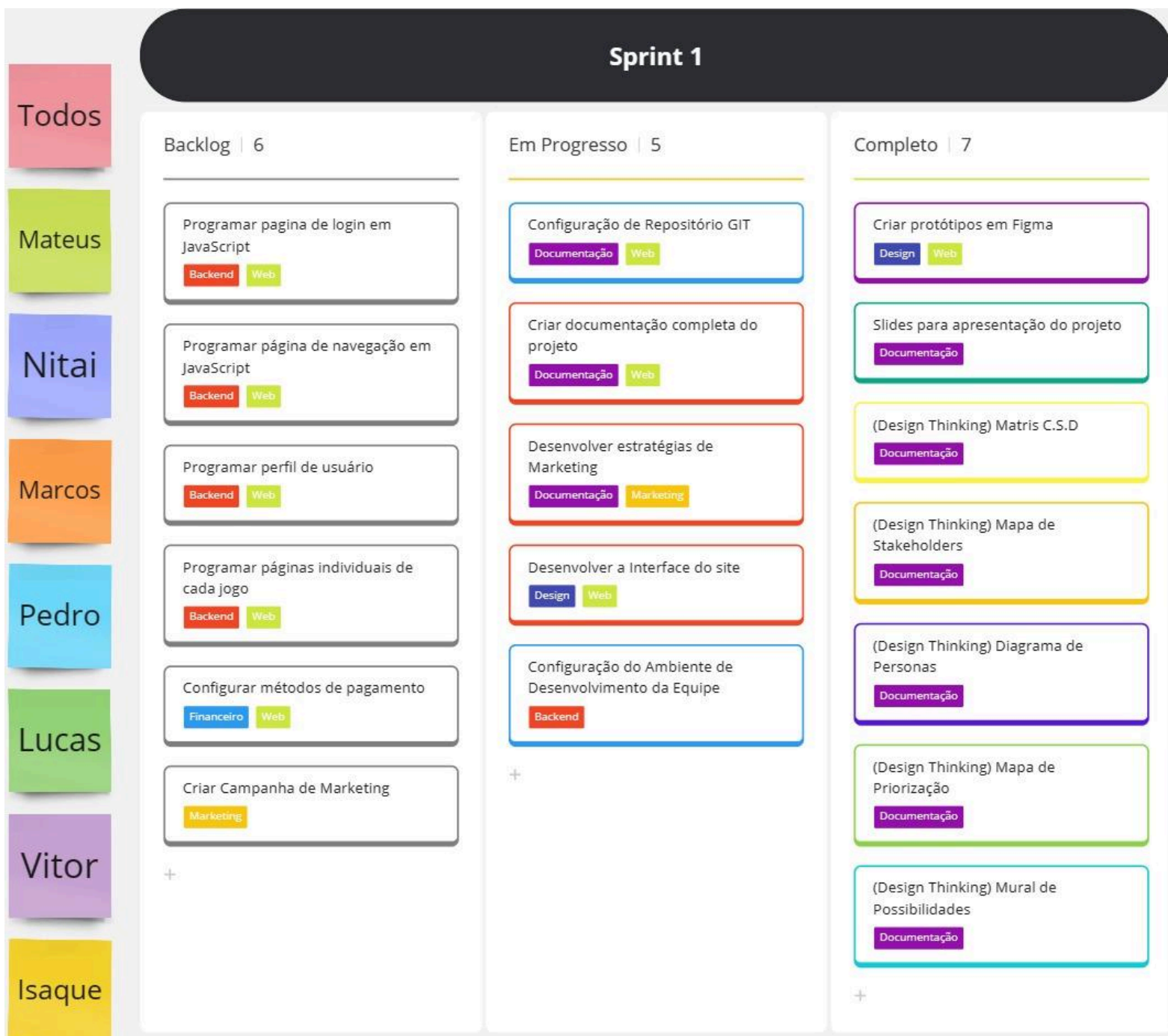
**Marcos:**Mural de possibilidades

**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](https://miro.com/welcomeonboard/dkRpbjhmclNUWjNFVHFIVUM2b1U0OTNsWEFvN1NJMU1EMUg2V0lzOFJRZndmZ09uTzFJS3VyYTIFVFFWZjZGTXwzNDU4NzY0NTg1MjU2OTQ2MzE4fDI=?share_link_id=720847510838)



## Relação entre os ambientes

Ambiente	Ferramenta	Link de acesso
Documentação do projeto	Google Docs	<a href="https://docs.google.com/document/d/1a1Mi1cS2iayuVZ6G88KoFiAOvKSZnsXoTZRFkwiL4o8">https://docs.google.com/document/d/1a1Mi1cS2iayuVZ6G88KoFiAOvKSZnsXoTZRFkwiL4o8</a>
Projetos de Interface	Figma	<a href="https://www.figma.com/file/gi3cmxL7eWhTmaFSJRBem4/Site-Stem2?type=design&amp;node-id=0-1&amp;mode=design&amp;t=eR5OTaz4vV7Va0mT-0">https://www.figma.com/file/gi3cmxL7eWhTmaFSJRBem4/Site-Stem2?type=design&amp;node-id=0-1&amp;mode=design&amp;t=eR5OTaz4vV7Va0mT-0</a>
Repositório de código fonte	GitHub	<a href="https://github.com/Pedro125600/GameStore">https://github.com/Pedro125600/GameStore</a>

## Referências Bibliográficas

Horizon Forbidden West™ - Edição Completa

[https://store.steampowered.com/app/2420110/Horizon Forbidden West Edio Completa/?l=brazilian](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](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)