

DOCUMENTO DE REQUISITOS
SISTEMA DE COMPRA DE JOGOS

Sumário

1	MODELAGEM DO DOMÍNIO DO PROBLEMA.	3
1.1	REFERÊNCIAS.....	3
1.2	Linguagem.....	3
1.3	DESCRIÇÃO DO SISTEMA.....	3
2	REQUISITOS.....	5
2.1	REQUISITOS FUNCIONAIS.....	5
2.2	REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS.....	5
2.3	REGRAS DE NEGÓCIO.....	7
3	DIAGRAMAS DE ATIVIDADE UML.....	8
4	DIAGRAMAS DE CASO DE USO.....	16
5	DIAGRAMA DE CLASSE DE DOMÍNIO.....	17
6	DIAGRAMA DE CLASSE DE PROJETO.....	18
6.1	DESCRIÇÃO DE MÉTODOS.....	18
6.2	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA.....	19
7	DIAGRAMA DE OBJETOS.....	20

1 MODELAGEM DO DOMÍNIO DO PROBLEMA

1.1 REFERÊNCIAS

Steam, Epic Games Store e Xbox Store

1.2 Linguagem

Esse documento será apresentado em uma linguagem de modo informal, devido ao público alvo do sistema se tratar de pessoas que consomem videogames, que podem ser adolescentes assim facilitando o entendimento.

1.3 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

Este sistema é um ambiente de compra de jogos online que visa proporcionar uma experiência amigável e eficiente para os usuários. Ele oferece uma variedade de recursos, desde a busca e compra de jogos até a interação com outros jogadores por meio de avaliações e comentários. Além disso, mantém um registro detalhado de todas as transações realizadas para garantir transparência e segurança.

Para garantir uma experiência de usuário satisfatória, a interface é projetada para ser intuitiva e fácil de usar, permitindo uma navegação suave. O sistema também se preocupa com o desempenho, fazendo uso eficiente de cache e seguindo padrões de desenvolvimento para garantir eficiência e consistência.

Além disso, o sistema é projetado para ser interoperável com outras plataformas de jogos populares, como Steam e Epic Games Store, ampliando as opções de jogos disponíveis para os usuários. No geral, o sistema busca oferecer uma plataforma de compra de jogos online que seja fácil de usar, transparente, segura e ética, promovendo uma experiência positiva para os usuários e respeitando as melhores práticas da indústria de jogos.

2 REQUISITOS

2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF1] O sistema deve possuir a função de comprar jogos.

[RF2] O sistema deve possuir um catálogo de jogos que estão à venda. Esse requisito deve estar de acordo com a RN1 e RN3.

[RF3] O sistema deve manter um registro de todas as transações executadas. Esse requisito deve estar de acordo com a RN2.

[RF4] Os usuários devem poder avaliar e comentar sobre os jogos comprados. Esse requisito deve estar de acordo com a RN4.

[RF5] O sistema deve notificar os usuários sobre confirmações de pedidos, atualizações de status de entrega e ofertas especiais.

[RF6] O sistema deve fornecer recursos de autoatendimento, como perguntas frequentes (FAQs) e tutoriais. Esse requisito deve estar de acordo com a RN5.

[RF7] O sistema deve possuir a função de pesquisar jogos no catálogo.

2.2 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

[RNF01] A interface do sistema deve ser intuitiva e fácil de entender, permitindo fácil navegação. (Requisito de facilidade de uso).

[RNF02] O sistema deve fazer uso eficiente de cache para armazenar recursos estáticos, consultas de bancos de dados e outras informações relevantes. (Requisito de desempenho).

[RNF03] Toda a instalação do sistema não pode requerer mais que 50 GB de armazenamento. (Requisito de espaço)

[RNF04] Toda última segunda-feira do mês os desenvolvedores devem apresentar uma nova versão atualizada do sistema (Requisito de entrega).

[RNF05] O sistema utilizará do Git como processo de controle de versão. (Requisito de implementação).

[RNF06] O sistema irá seguir padrões da metodologia de cascata, do processo de desenvolvimento de software em V. Que é uma melhoria da cascata. Visando interpolar etapas de planejamento e construção com testes organizados para garantir a consistência do produto. (Requisito de padrões).

[RNF07] O sistema deve interoperar com a Steam e Epic Games Store. (Requisito de interoperabilidade).

[RNF08] O sistema deve ser transparente sobre práticas de monetização, como microtransações, loot boxes e anúncios in-game, fornecendo informações claras sobre os custos adicionais e que os usuários estejam cientes sobre seus gastos. (Requisito ético).

[RNF09] O sistema deve respeitar os direitos autorais e propriedade intelectual de terceiros, garantindo que apenas conteúdo legalmente adquirido seja distribuído. (Requisito legal).

[RNF10] Fornecer educação e conscientização aos usuários sobre questões de privacidade, e como controlar suas próprias

informações pessoais dentro do sistema. (Requisito de privacidade).

[RNF11] O sistema deve utilizar criptografia para proteger dados sensíveis, como informações de pagamentos. (Requisito de segurança).

2.3 REGRAS DE NEGÓCIO

[RN1] O catálogo de jogos deve ser constantemente atualizado para refletir os produtos em estoque.

[RN2] Todas as transações devem ser registradas pelo sistema, incluindo detalhes como data de transação, itens adquiridos, método de pagamento e valor total.

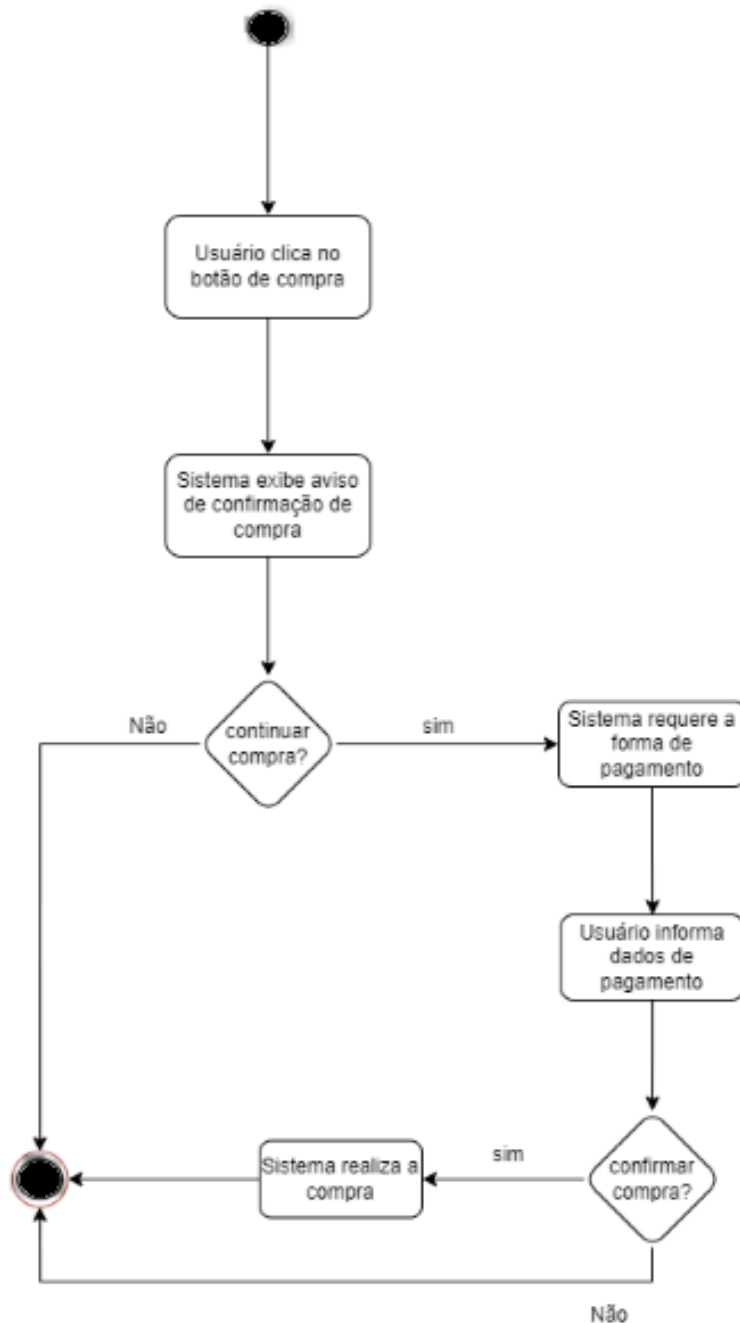
[RN3] Jogos removidos pelos desenvolvedores devem ser excluídos do catálogo.

[RN4] A aba de avaliação deve ser supervisionada por um bot para evitar possíveis comentários prejudiciais a obra ou a comunidade.

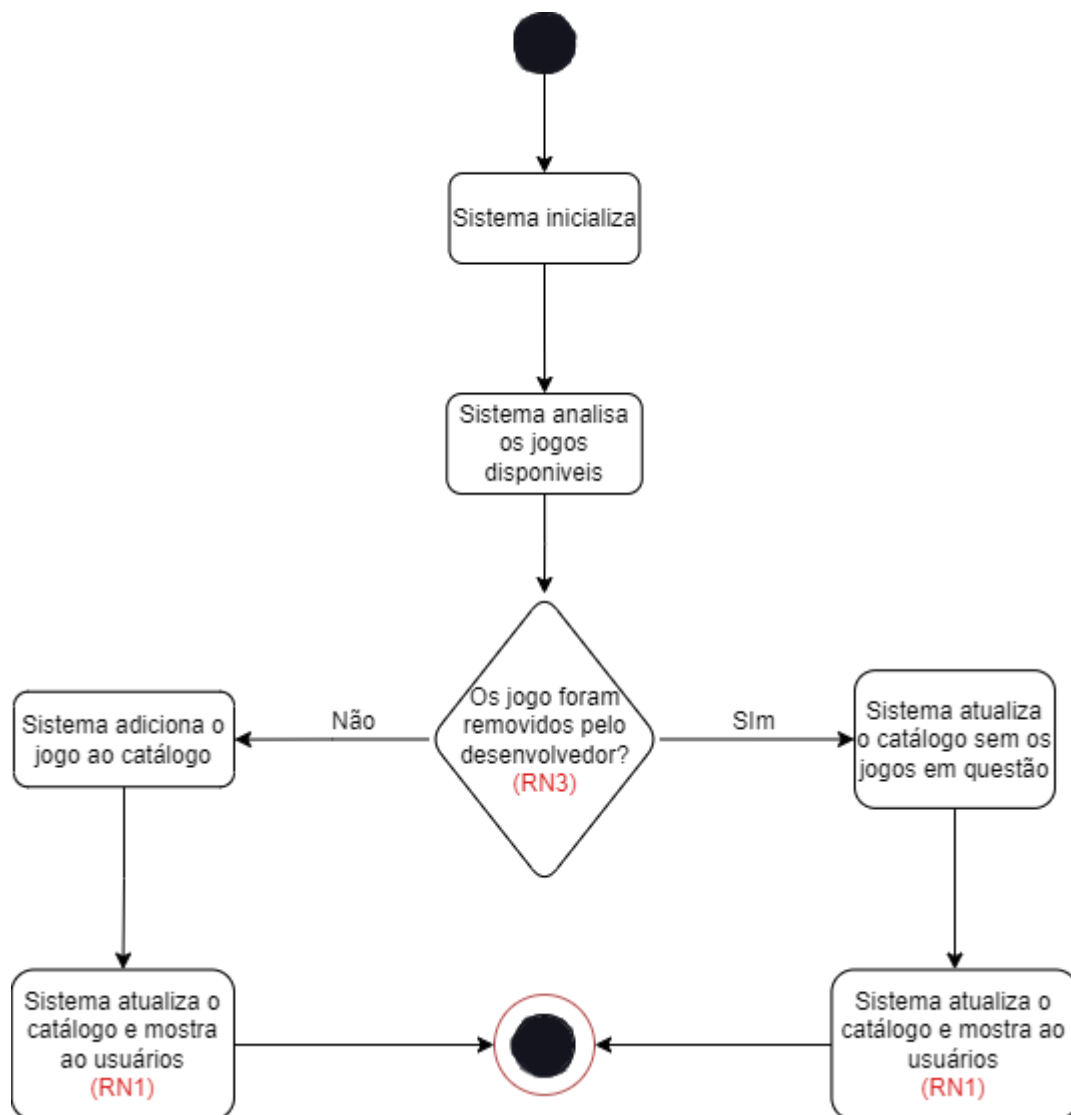
[RN5] As abas de FAQs devem possuir funções onde os usuários escolham sobre o que precisam, como jogos, hardwares ou o próprio cadastro.

3 DIAGRAMAS DE ATIVIDADE UML

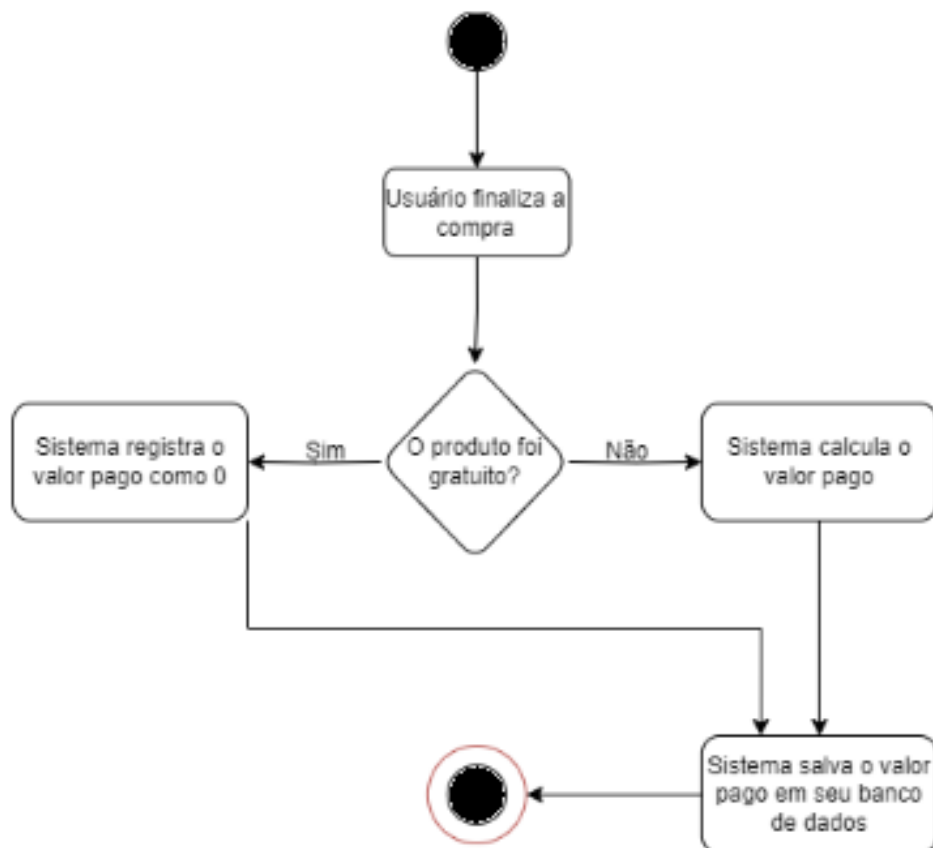
[RF1] O sistema deve possuir a função de comprar jogos.



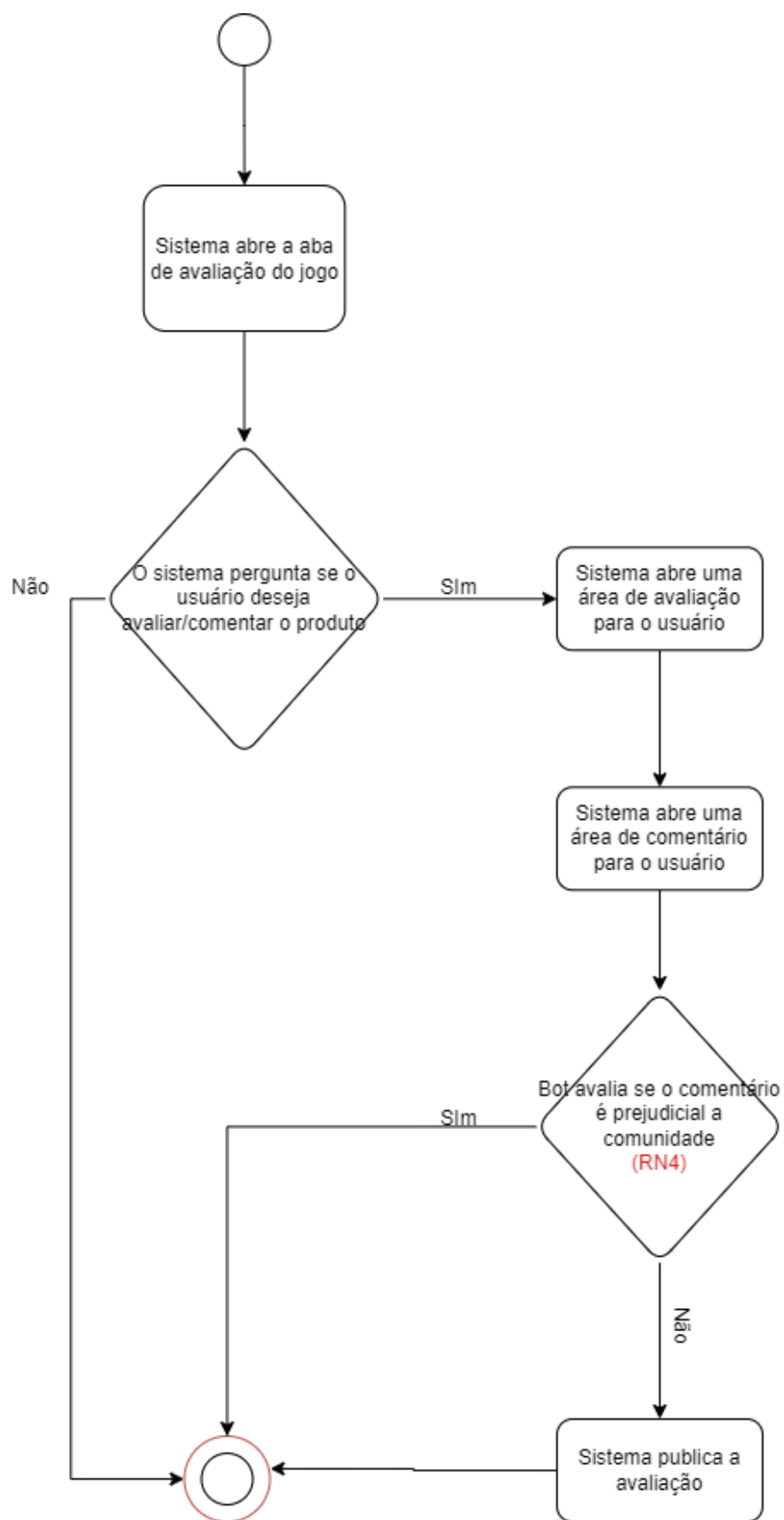
[RF2] O sistema deve possuir um catálogo de jogos que estão à venda. Esse requisito deve estar de acordo com a RN1 e RN3.



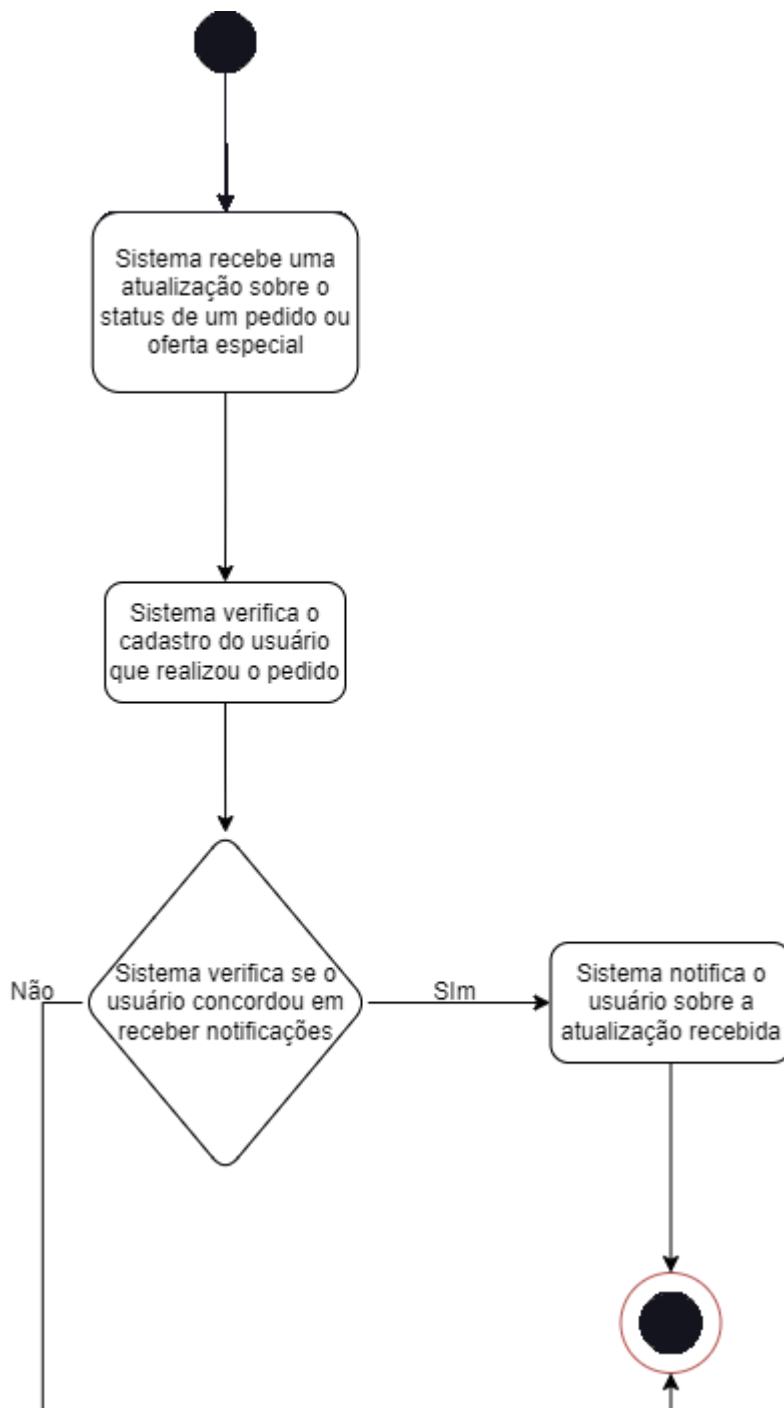
[RF3] O sistema deve manter um registro de todas as transações executadas. Esse requisito deve estar de acordo com a RN2.



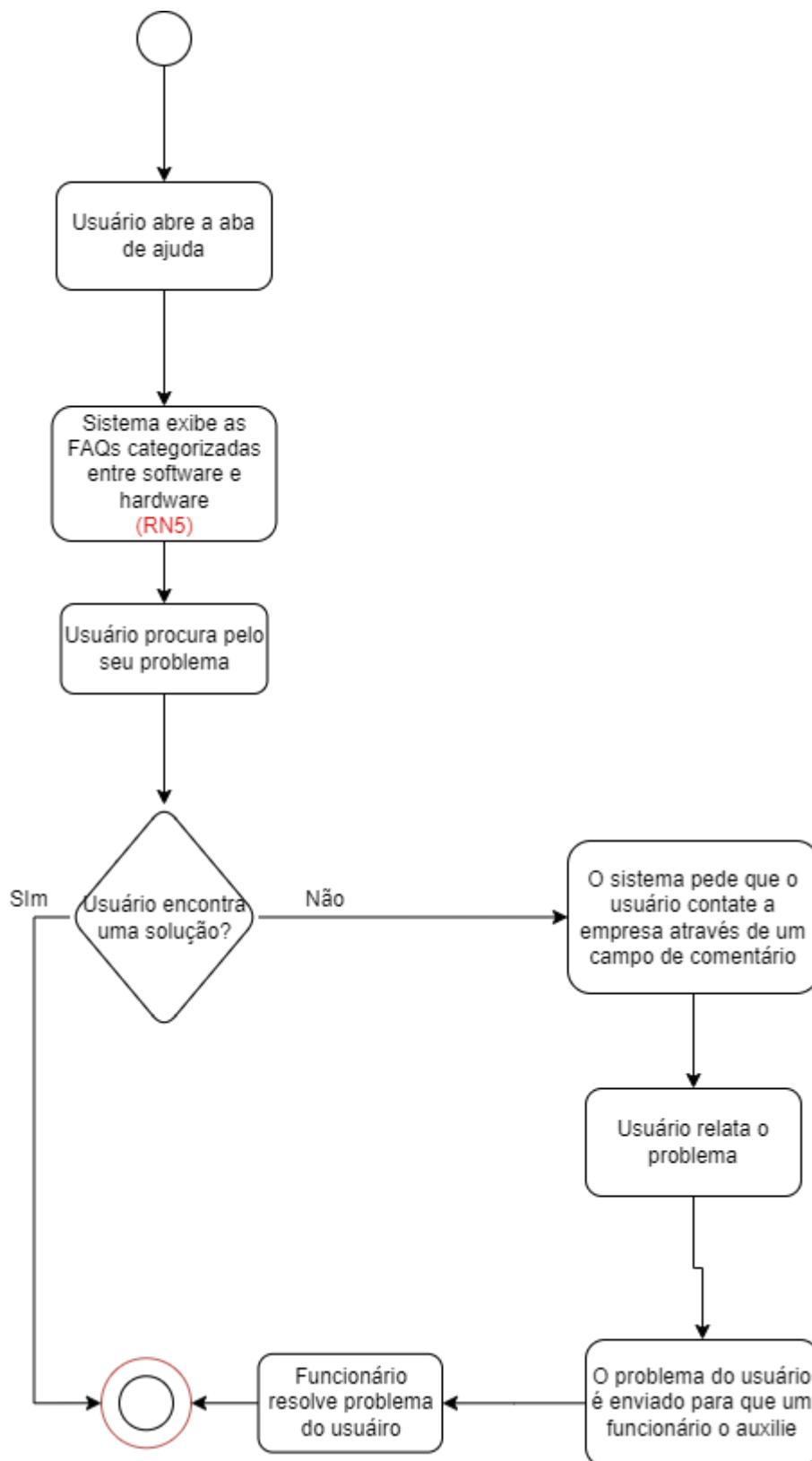
[RF4] Os usuários devem poder avaliar e comentar sobre os jogos comprados. Esse requisito deve estar de acordo com a RN4.



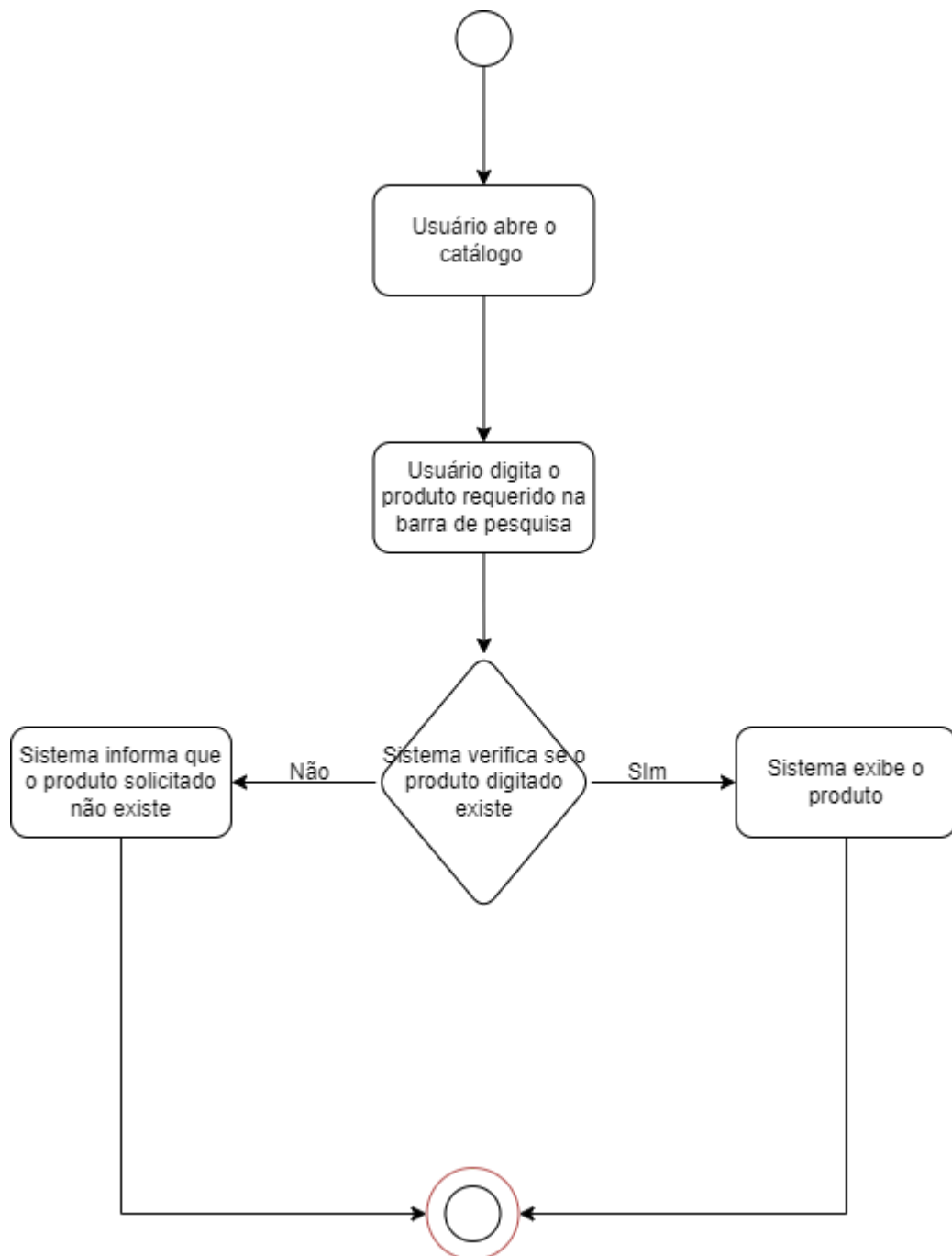
[RF5] O sistema deve notificar os usuários sobre confirmações de pedidos, atualizações de status de entrega e ofertas especiais.



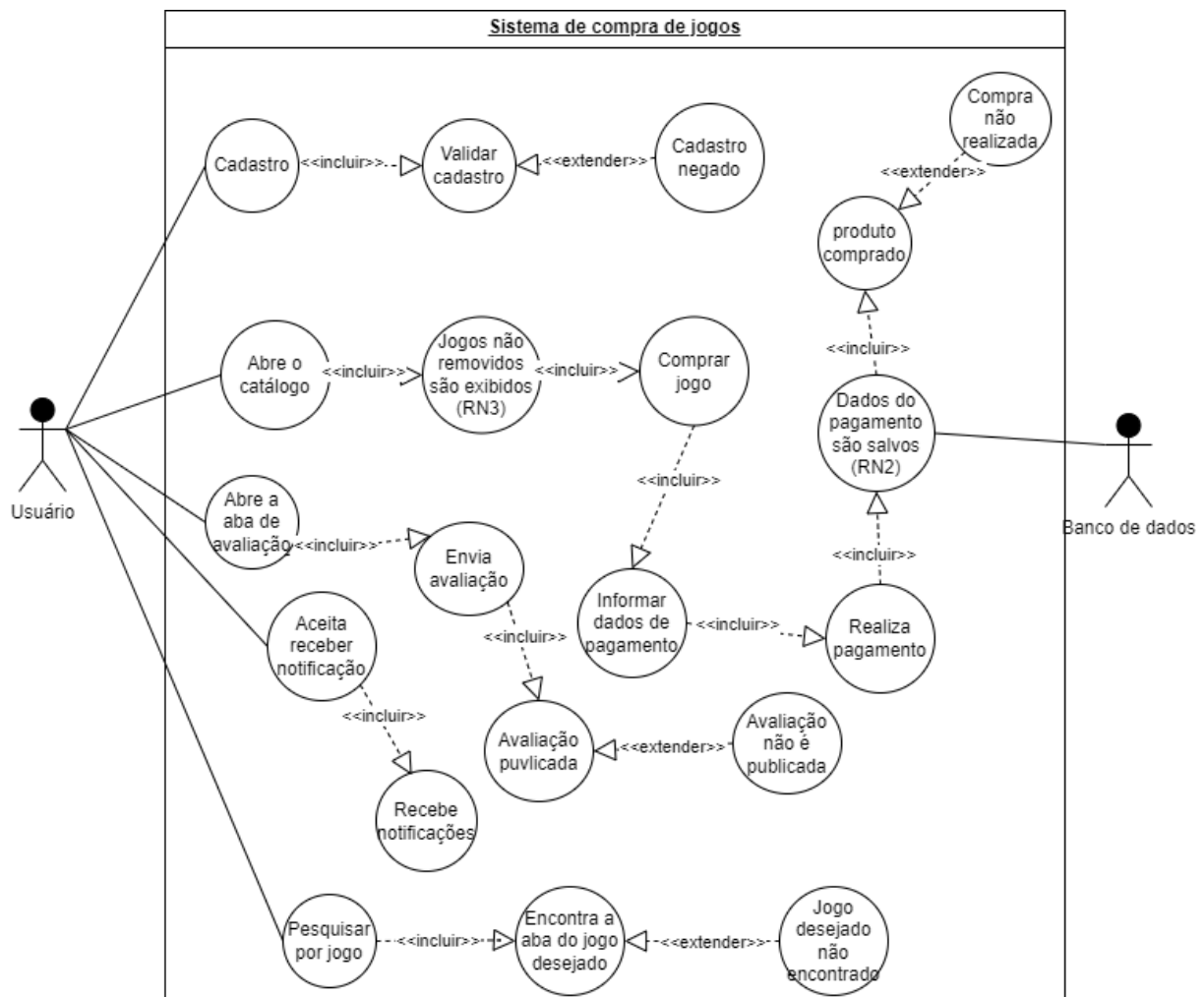
[RF6] O sistema deve fornecer recursos de autoatendimento, como perguntas frequentes (FAQs) e tutoriais. Esse requisito deve estar de acordo com a RN5.



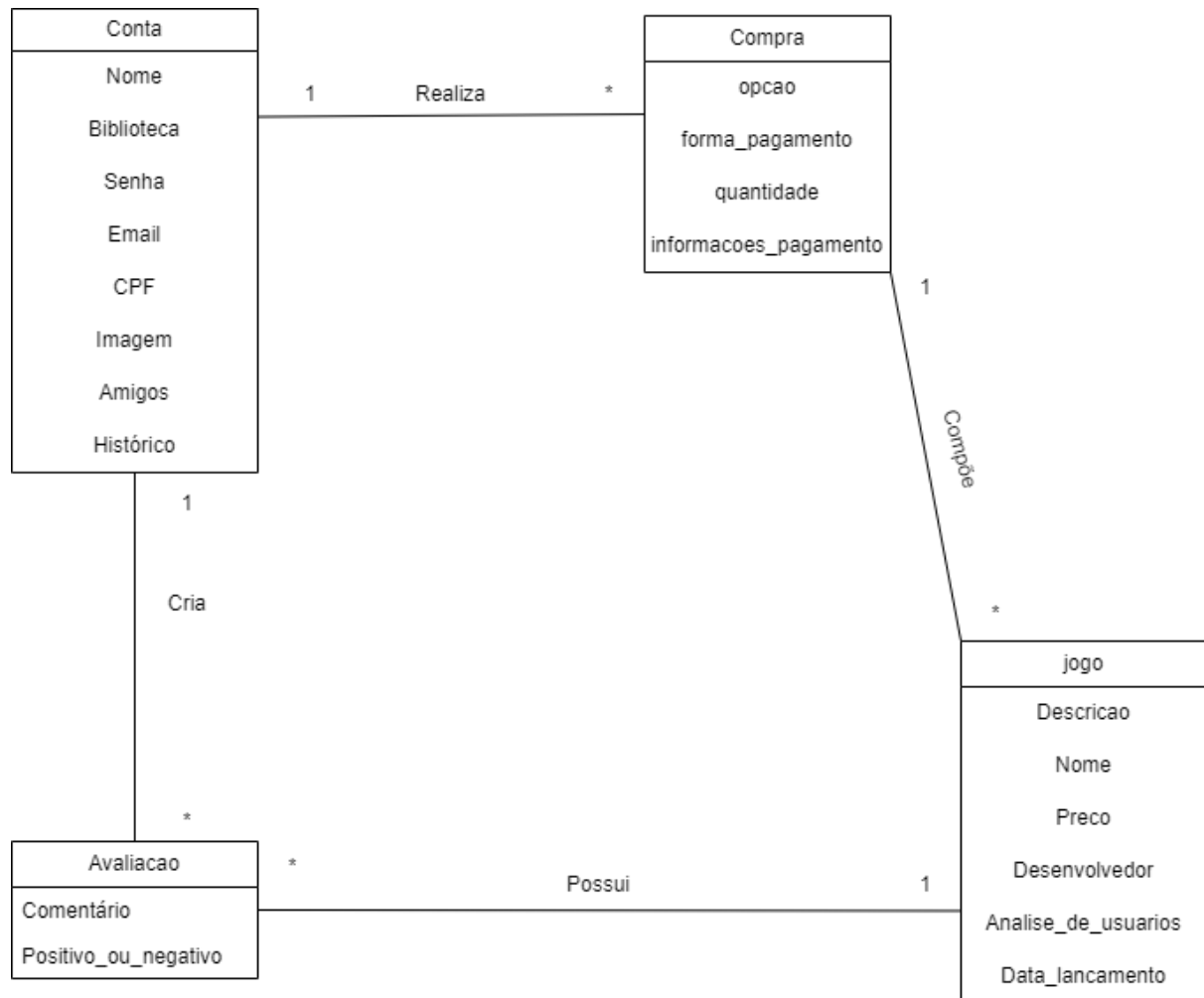
[RF7] O sistema deve possuir a função de pesquisar jogos no catálogo.



4 DIAGRAMAS DE CASO DE USO



5 DIAGRAMA DE CLASSE DE DOMÍNIO



6 DIAGRAMA DE CLASSE DE PROJETO

6.1 DESCRIÇÃO DE MÉTODOS

Métodos da classe Conta:

- AcessarBiblioteca(): Abre a biblioteca da conta atual.
- AcessarHistorico(): Mostra o histórico da conta atual.
- ExibirAmigos(): Mostra os amigos adicionados.
- FazerLogin(nome, senha): Permite acessar uma conta já criada através dos parâmetros nome e senha.
- AdicionarAvaliacao: Permite o usuário realizar uma avaliação através do parâmetro ava.

Métodos da classe Compra:

- AdicionarJogo(Jogo jogo): Adiciona um novo jogo à compra atual.
- RemoverJogo(Jogo jogo): Remove um jogo da compra atual.
- RealizarCompra(): Finaliza a compra.
- CalcularTotal(): Calcula o valor a ser pago pela compra.
- AdicionaraBiblioteca(): Adiciona os jogos comprados à biblioteca do usuário.

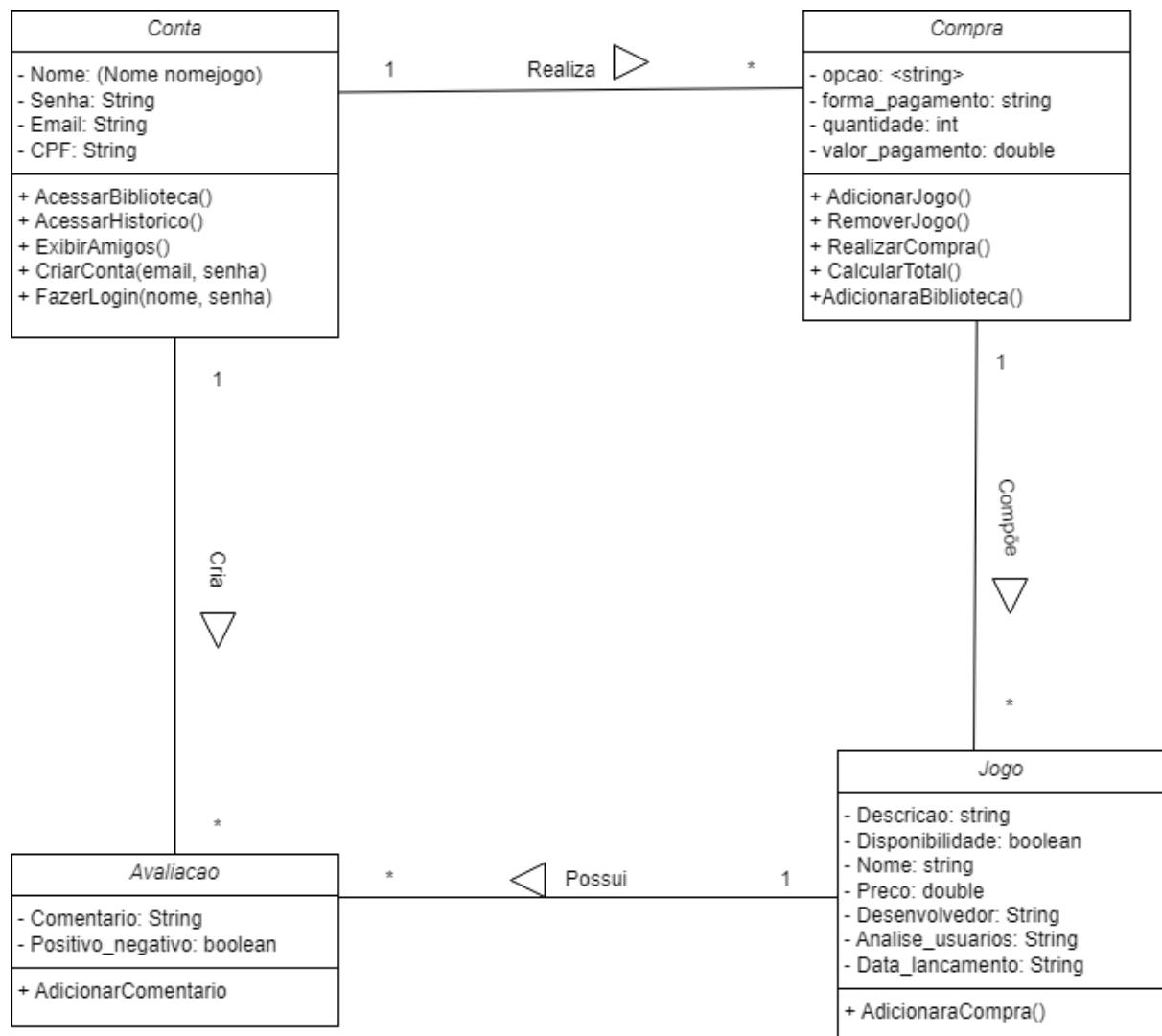
Métodos da classe Avaliação:

Essa classe não possui métodos.

Métodos da classe Jogo:

Essa classe não possui métodos.

6.2 REPRESENTAÇÃO GRÁFICA



7 DIAGRAMA DE OBJETOS

