 **UNICAMP – FACULDADE DE TECNOLOGIA**

**SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

BRUNO NOGUEIRA RENZO

FÁBIO AUGUSTO ALVES DINIZ

JOÃO GABRIEL PAMPANIN DE ABREU

RAFAEL TAVARES CARVALHO BARROS

**ESCOLHA DE MAPA DO COUNTER STRIKE**

LIMEIRA

2017

**HISTÓRICO DE REVISÃO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
| 02/05/2017 | 0.1 | Criação do modelo do documento e inserção da Matriz de Rastreabilidade. | Rafael |
| 03/05/2017 | 0.1.1 | Criação do modelo da Tabela de Atributos. | Rafael |
| 05/05/2017 | 0.1.2 | Alteração da Tabela de Atributos e exclusão da Priorização de Kano. | Rafael |
| 15/05/2017 | 0.2 | Inserção das tabelas de atributos. | Fábio |
| 19/05/2017 | 0.2.1 | Adição de categorização de Kano nas tabelas de atributos. | Fábio |
| 03/06/2017 | 0.2.2 | Adição do Responsável nas Tabelas de Atributos; adição do nome do Bruno na capa. | Rafael |
| 05/06/2017 | 1.0 | Inserção de requisitos sobre o timer do veto, detalhes finais e versão 1.0. | Rafael |

Sumário

[1 Tabela de Atributos 4](#_Toc484416236)

[2 Matriz de Rastreabilidade 6](#_Toc484416237)

# Tabela de Atributos

R01

**Identificador**

Criação de times

**Nome**

Ao iniciar o programa o sistema irá abrir uma janela para o usuário criar dois times.

**Descrição**

Básico

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Fábio Diniz

**Autor**

R02

**Identificador**

Escolha de modo de jogo

**Nome**

Após a criação dos times o sistema deverá perguntar qual o tipo de partida que será feita a disputa. Se será uma Melhor de 1, Melhor de 3 ou Melhor de 5.

**Descrição**

Esperado

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Fábio Diniz

**Autor**

R03

**Identificador**

Vetos de mapas

**Nome**

Após a escolha do tipo de disputa, o usuário terá a possibilidade de vetar mapas dentre os 7 disponíveis até sobrar apenas os que serão feitas as partidas.

**Descrição**

Esperado

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Fábio Diniz

**Autor**

R04

**Identificador**

Indicação de vetos.

**Nome**

O sistema deverá indicar qual o mapa foi vetado e qual o time que o vetou.

**Descrição**

Esperado

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Fábio Diniz

**Autor**

R05

**Identificador**

Troca de time nos vetos

**Nome**

Após um time vetar um mapa, e se ainda for necessário um veto, o sistema ira trocar o direito de vetar o mapa para outra equipe.

**Descrição**

Básico

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Fábio Diniz

**Autor**

R06

**Identificador**

Mostrar mapas

**Nome**

Após terminar o período de escolha de mapas, o sistema deverá mostrar quais os mapas que serão jogados na disputa entre os dois times.

**Descrição**

Esperado

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Fábio Diniz

**Autor**

R07

**Identificador**

Contador no veto de mapas

**Nome**

Assim que estiver na tela de veto de mapas, o sistema deverá contar 60 segundos para cada veto.

**Descrição**

Básico

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Rafael Tavares

**Autor**

R08

**Identificador**

Trocar de time no veto (por contador)

**Nome**

Se o time não votar em 60 segundos, o sistema deverá trocar o time que poderá votar.

**Descrição**

Básico

**Kano**

Rafael Tavares

**Responsabilidade**

Gabriel K.

**Fonte**

Rafael Tavares

**Autor**

# Matriz de Rastreabilidade

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 |  | R | R | R | R |  |
| 2 | D |  | R |  |  |  |
| 3 | D | D |  | R | R | R |
| 4 | D |  | D |  | R | R |
| 5 | D |  |  | D |  | R |
| 6 |  | R | R | D | D |  |