

Trabalho de Engenharia de Software

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Sistema de Loja Virtual de Jogos



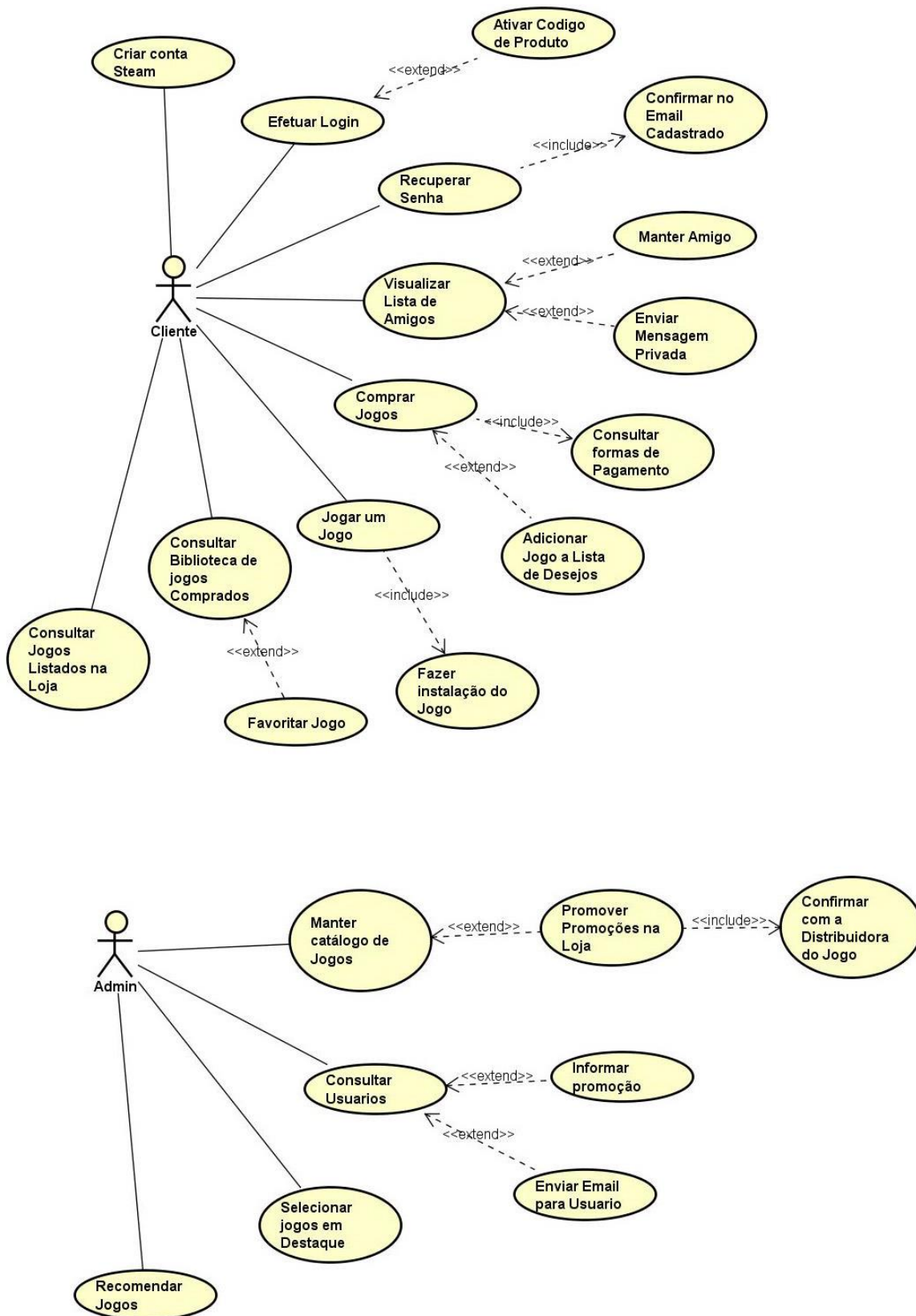
Feito pelos Alunos

Eric Lau

Heitor Romão

Renan Guerin

Diagrama UC:



Narrativa:

Loja de Jogos Online – STEAM

Especificação

Caso de Uso: Comprar um Jogo

1. Finalidade/Objetivo: Permite aos usuários efetuar a compra de um jogo listado na Loja.

2. Ator: Usuário.

3. Pré-Condições: O usuário deve ter criado a conta e efetuado o login no sistema.

4. Evento Inicial: O ator acessa opção “Loja” onde está a lista de jogos.

5. Fluxo Principal:

- a. O ator inicia o caso de uso “Consultar Lista de Jogos na Loja”;
- b. O sistema oferece a interface de lista de jogos;
- c. O ator seleciona um gênero de jogo; (A1) (E1)
- d. O sistema lista um subgrupo de jogos; (A2)
- e. O ator seleciona um jogo;
- f. O sistema mostra a tabela de preços; (E2)
- g. O ator seleciona a opção comprar;
- h. O sistema oferece a interface de formas de pagamentos; (A3)
- i. O ator seleciona a forma de pagamento;
- j. O sistema valida a compra; (E3)

6. Fluxos Alternativos

A1 – Pesquisar jogo por Nome

- a) – O usuário digita o nome do jogo desejado no campo de busca.
- b) – O sistema poderá verificar que o jogo não está cadastrado na loja.

A2 – Fechar Lista de Jogos

- a) – O usuário não encontra um jogo que lhe interesse e fecha a lista de jogos.
- b) – O sistema oferece outra interface escolhida pelo usuário.

A3 – Cancelar compra

- a) – O usuário desiste da compra por algum motivo.
- b) – O caso de uso é encerrado.

7. Fluxos de Exceções

E1 – Pesquisar jogo por Nome

- a) - O usuário informa o nome do jogo desejado no campo de busca.
- b) – O sistema informa que o jogo não existe na loja.

E2 – Jogo será lançado em Breve

- a) – O usuário seleciona um jogo da loja.
- b) – O sistema informa a pré-venda do jogo e a data de lançamento.

E3 – Validação de Compra

- a) – O usuário seleciona a forma de pagamento e confirma.
- b) – O sistema verifica que o saldo não é suficiente.

-----//-----

Especificação

Caso de Uso: Efetuar Login

1. Finalidade/Objetivo: Ao se cadastrar no sistema, o usuário deve efetuar o login, para acessar sua conta.

2. Ator: Usuário.

3. Pré Condições: O usuário deve ter criado a conta.

4. Evento Inicial: Ao iniciar o aplicativo Steam o Ator deve preencher os campos com nome de usuário e senha.

5. Fluxo Principal:

- a. O ator inicia o aplicativo Steam
- b. O sistema oferece a interface para logar no sistema.(E1)(A1)
- c. O ator fornece o nome de usuário e a senha para conectar
- d. O sistema oferece a interface com a conta do usuário cadastrado.

6. Fluxos Alternativos:

A1 – Cancelar Atualização

- a) Ao iniciar o aplicativo do Steam acontece uma atualização de software.
- b) O usuário cancela atualização e o aplicativo é encerrado.

7. Fluxos de Exceções:

E1 – Atualização da Aplicação

- a) O sistema precisa fazer uma atualização do sistema antes de oferecer a interface de Login

-----//-----

Especificação

Caso de Uso: Recuperar Senha

1. Finalidade/Objetivo: Recuperar ou modificar a senha da conta.

2. Ator: Usuário.

3. Pré Condições: O usuário deve ter criado a conta.

4. Evento Inicial: O ator clica na opção recuperar senha.

5. Fluxo Principal:

- a. O ator inicia o caso de uso recuperar senha
- b. o Sistema pede para ator informar o e-mail da conta
- c. O ator fornece o e-mail.
- d. O sistema envia um código para o e-mail e pede para o usuário informá-lo na interface de recuperação de senha.
- e. O ator informa o código enviado no e-mail. (A1)(E1)
- d. O sistema confirma o código e oferece a interface para nova senha.

6. Fluxos Alternativos:

A1 – Código de Verificação

a) – O Usuário não informa o código no tempo estipulado pelo sistema

b) – O sistema invalida o código

7. Fluxos de Exceções:

E1 – Novo Código de Verificação

a) Em um determinado tempo o sistema troca o código de verificação, o código anterior torna-se inválido.

b) O ator precisa verificar o novo código no e-mail.

-----//-----

Especificação

Caso de Uso: Instalar um Jogo

1. Finalidade/Objetivo: Após a compra, o jogo aparece na biblioteca, onde poderá ser baixado e instalado.

2. Ator: Usuário.

3. Pré-Condições: O usuário deverá ter comprado, ativado um código de produto, ou selecionado um jogo grátis da loja para realizar a instalação.

4. Evento Inicial: Selecionar o jogo na biblioteca de jogos.

5. Fluxo Principal:

- a. O ator seleciona na biblioteca de jogos, um jogo para instalar.
- b. O sistema mostra oferece uma interface com o caminho onde será instalado o jogo.(A1)
- c. O ator confirma o local onde será instalado.
- d. O sistema oferece a interface de fila de downloads. O jogo será instalado automaticamente após o término do download. (E1)(E2)(A2)(A3)

6. Fluxos Alternativos:

A1 – Mudança de Pastas

a) O ator poderá escolher uma pasta diferente do que o aplicativo propôs onde será instalado.

A2 – Cancelar Download

a) O ator poderá cancelar o download.

b) O jogo não será instalado.

A3 – Pause Download

a) O ator poderá pausar o download.

b) O aplicativo aguardará o download ser retomado.

7. Fluxos de Exceções:

E1 – Falha na Rede

a) O sistema interrompe o download em caso de falha na conexão de internet

b) O download é pausado até o retorno da conexão.

E2 – Downloads Simultâneos

a) O sistema suporta uma fila de downloads

b) O ator poderá escolher qual jogo será instalado

c) O sistema dará prioridade a download escolhido pelo ator, mas fará apenas um download por vez.

Diagrama de Classes:

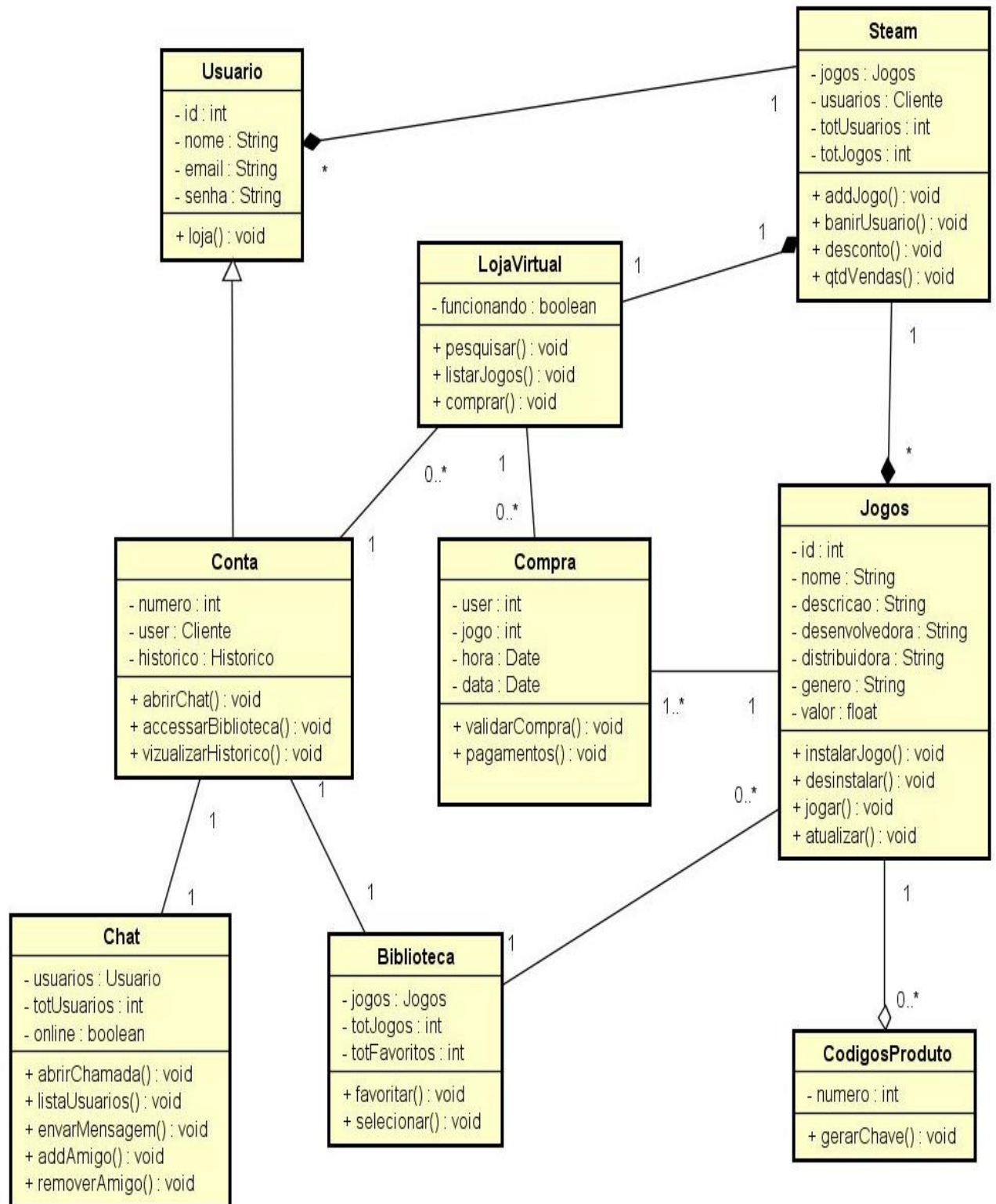


Diagrama Sequencial:

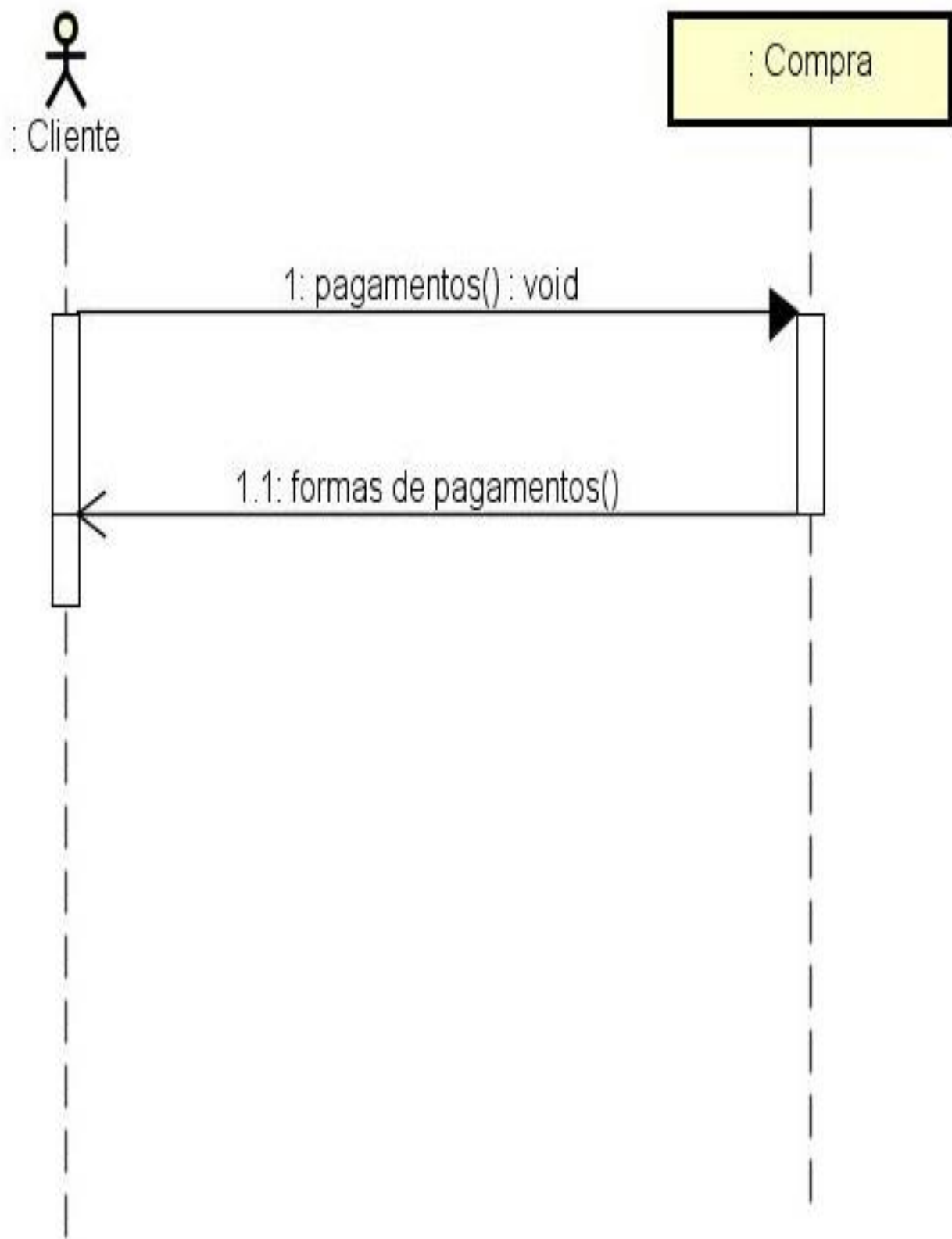


Diagrama Entidade-Relacionamento:

