

Resultado das *Técnicas de Elicitação*

Histórico de Versão

Data	Versão	Descrição	Autor(es)
27.09.2020	0.1	Criação do documento	Lucas Lopes

```
</tbody>
```

Requisitos funcionais

Número	Requisito	Técnica
1	O usuário poderá acessar o aplicativo sem ter login	Introspecção
2	O usuário pode ser capaz de ver os campeonatos cadastrados	Introspecção
3	O usuário terá uma função de favoritar um campeonato	Introspecção
4	O usuário poderá visualizar tabela de pontuação e rodadas ao clicar em campeonato	Introspecção
5	O usuário ao selecionar um campeonato poderá escolher classificação, ranking e notícias dentro daquele campeonato	Introspecção
6	O usuário cadastrado pode ser capaz de criar um campeonato.	Introspecção
7	O usuário poderá selecionar a visualização de classificações e eliminatórias dentro de um campeonato	Introspecção
8	Deverá ser disponibilizado um link para acesso ao site	Introspecção
9	O usuário poderá buscar e filtrar campeonatos	Introspecção
10	O login só será permitido aqueles usuários que recebeu o acesso/cadastro via email	Introspecção
11	Só será disponibilizado login e recuperação de senha	Introspecção
12	O envio de convites para cadastrados só será permitido a perfils de treinadores ou administradores	Introspecção
13	Usuário poderá visualizar o placar de um jogo em tempo real	Brainstorming
14	O usuário poderá pesquisar um jogador e ver suas informações	Brainstorming
14	O usuário cadastrado poderá criar campeonatos	Brainstorming
15	O usuário poderá fazer sugestões via comunicação	Brainstorming

Número	Requisito	Técnica
16	O cadastro terá com informações básicas nome, email, contato e senha	Observação Participativa
17	O login será por email e senha	Observação Participativa
18	A recuperação de senha poderá ser enviada por email ou mensagem	Observação Participativa
19	O usuário poderá compartilhar por link informações de um time, campeonato ou jogador	Observação Participativa
20	O usuário administrador/treinador poderá alterar o status de seu link como offline/online	Observação Participativa
21	O usuário administrador/treinador poderá restringir o compartilhamento de suas informações	Observação Participativa
22	o usuário administrador/treinador poderá preencher informações de um campeonato quando responsável ou delegado	Observação Participativa
23	O usuário administrador de um campeonato poderá criar rodadas e alterar chaves	Observação Participativa
24	O usuário administrador de um campeonato poderá editar, excluir times e rodadas	Observação Participativa
25	O usuário administrador de um campeonato poderá abrir inscrições para campeonato	Observação Participativa
26	O usuário administrador de um campeonato poderá editar/visualizar pagantes em um campeonato	Observação Participativa
27	O sistema poderá enviar links mensagens por media social	Observação Participativa
28	O usuário administrador de um campeonato fazer upload de arquivos	Observação Participativa
29	Um usuário logado poderá fazer logout	Observação Participativa
30	O usuário ELITE deve poder adicionar notícias a um campeonato	Observação Participativa
31	O usuário ELITE deve poder adicionar patrocinadores e produtos	Observação Participativa
32	O sistema deve ser capaz de gerar súmula digital	Observação Participativa
33	O usuário PREMIUM/ELITE deve poder ter acesso a súmula digital	Observação Participativa

Número	Requisito	Técnica
34	O usuário poderá filtrar jogadores em um ranking	Análise de Protocolo
35	O perfil de JOGADOR deverá armazenar os times que ele participa	Análise de Protocolo
36	O perfil de JOGADOR deverá armazenar e exibir estatísticas e não exibir informações pessoais	Análise de Protocolo
37	O sistema de tabelas deve ser auto gerenciável a cada rodada	Análise de Protocolo
38	O atualização de tabelas, ranking, resultados e estatísticas deverá ser feito de forma automática da cada fim de rodada	Análise de Protocolo

Requisitos não-funcionais

Número	Requisito	Técnica
1	O sistema ter otimização para ter SEO e para identificação por mecanismo de busca dentro de lojas de app	Brainstorming
2	O App deverá disponível tanto para IOS e ANDROID	Observação Participativa
3	O App deverá ser compatível com normas de acessibilidade e compatibilidade com solução assistência/ajuda para debilidades	Observação Participativa
4	O App CLIENT deverá requisitar dados ao final de cada partida ao SERVER	Análise de Protocolo
5	O App deverá estar de acordo a LGPD e melhores práticas de segurança	Análise de Protocolo
6	O App deverá ser construído em um framework multiplataforma	Análise de Protocolo