

Documento de Requisitos do Sistema (Weiteens)
Versão 1.0

Cronograma do Projeto

Data	Descrição
08/05/2024	Definição da equipe e tema do projeto
08/05/2024	Planejamento e Análise
	Desenvolvimento
	Testes e Depuração
	Entrega e apresentação do projeto

Equipe de desenvolvimento

Nome	Função
João Pedro	Desenvolvedor e Gerente de projeto
Saulo	Desenvolvedor
Arthur Gomes	Desenvolvedor
Pedro	Desenvolvedor
Samuel	Desenvolvedor

1. Introdução

Desenvolver uma plataforma digital chamada Weiteens dedicada à comercialização de itens relacionados a jogos para proporcionar uma experiência completa aos gamers.

1.1.1 O Projeto consiste na criação de um sistema web voltado à parte de acadêmica/Escolar/Produtos etc. O Mesmo deverá dar acessos aos alunos às suas notas e ao professor a oportunidade de lançar notas e faltas, além de criar turmas e administrá-las.

Link do repositório: <https://github.com/SamuelColaco/projeto-weiteens>

Descrição geral do sistema

O projeto envolve a criação de uma empresa digital que oferecerá uma variedade de produtos relacionados a jogos, incluindo itens in-game e peças de vestuário inspiradas em jogos populares..

//vamos ainda alterar

2. Requisitos funcionais

[UC001] Autenticar-se no Sistema

Descrição: Permite aos usuários logarem no sistema.

Atores: Comprador, Vendedor.

Entradas e pré-condições: Estar devidamente cadastrado no sistema.

Saídas e pós-condição: não possui.

▪ Mensagens

M1	Login ou senha inválida.
M2	Valores inválidos para Login ou senha

• Especificação dos Atributos:

EA1 – Fazer autenticação de usuário

Dados				
Atributo	Tipo	Tam.	Máscara	Obrig.
Login	Texto	16		X
Senha	Password	15		X

[UC002] Registra-se no Sistema

Descrição: Permite que o usuário se registre no sistema.

Atores: usuários.

Entradas e pré-condições: não possui.

Saídas e pós-condição: não ter nenhum cadastro no sistema.

▪ **Mensagens**

M1	Campos obrigatórios não preenchidos
M2	Dados inválidos.
M3	Já existe um registro anteriormente cadastrado.

• **Especificação dos Atributos:**

EA1 – Registrar-se no sistema (Aluno)

Dados				
Atributo	Tipo	Tam.	Máscara	Obrig.
Login	Texto	16		X
Senha	Password	15		X
Nome	Texto			X
Contato	Texto			X

[UC003] Cadastrar Itens

Descrição: Permite ao Vendedor cadastrar produtos e formas com o game

Atores: Vendedor.

Entradas e pré-condições: O usuário estar autenticado no sistema.

Saídas e pós-condição: não possui.

▪ **Mensagens**

M1	Campos obrigatórios não preenchidos.
-----------	--------------------------------------

• **Especificação dos Atributos:**

EA1 – Solicitação de Demanda

Dados				
Atributo	Tipo	Tam.	Máscara	Obrig.
Game	Seleção			X
Descrição	Texto			X
Produto	Texto	32		X

[UC004] Venda de Itens

Descrição: Permite ao Vendedor ter que selecionar um item o nosso banco de dados e definir preço referente ao produtos específicos.

Atores: Vendedor.

Entradas e pré-condições: O Vendedor está autenticado no sistema.

Saídas e pós-condição: O Produto já pode ser negociado

- **Mensagens**

M1	
M12	

- **Especificação dos Atributos:**

EA1 – Solicitação de demanda com anexo de arquivos.

Dados				
Atributo	Tipo	Tam.	Máscara	Obrig.
Itens	Varchar	40		X
Turma	Texto	8		X
Área ou coordenação	Texto			X
Descrição	Texto			

[UC005] Lançar Notas

Descrição: Possibilita o lançamento das notas do aluno pelo professor.

Atores: Professor.

Entradas e pré-condições: a demanda deve possuir uma área ou coordenação específica.

Saídas e pós-condição: Caso não seja lançada uma nota o padrão deverá ser 0 (zero)

- **Especificação dos Atributos:**

EA1 – Solicitação de demanda com anexo de arquivos.

Dados				
Atributo	Tipo	Tam.	Máscara	Obrig.
Disciplina	Texto	40		X
Turma	Texto	10		X
Nota(s)	Número	4		X

[UC007] Listar/Visualizar Notas

Descrição: Permite aos alunos listar e/ou visualizar suas notas.

Atores: Aluno e Professor.

Entradas e pré-condições: o usuário estar autenticado no sistema.

Saídas e pós-condição: não possui.

- **Mensagens**

M1	Não existem notas lançadas.
-----------	-----------------------------

- **Esboço de interfaces gráficas:**

EI1

(Imagem)

[UC008] Listar/Visualizar Faltas

Descrição: Permite ao aluno verificar seu total em faltas e a porcentagem em cada disciplina.

Atores: Aluno.

Entradas e pré-condições: o usuário estar autenticado no sistema.

Saídas e pós-condição: não possui.

- **Mensagens**

M1	Usuário ou senha inválida.
-----------	----------------------------

- **Especificação dos Atributos:**

[UC009] Cadastrar Eventos

Descrição: Permite que a um Administrador, ou um Professor, cadastre, remova, atualize, liste e visualize eventos destinados aos alunos da instituição. Vale salientar que um Aluno pode apenas visualizar os eventos.

Atores: Administrador, Professor e Aluno.

Entradas e pré-condições: O usuário deve estar autenticado no sistema.

Saídas e pós-condição: Caso um aluno deseje cadastrar um evento, para que este seja valido, será necessária a aprovação de um Administrador ou Professor.

- **Mensagens**

M1	Preencha os campos com as informações do evento
-----------	---

- **Especificação dos Atributos:**

EA1 – Fazer autenticação de usuário

Configuração autenticação				
Atributo	Tipo	Tam.	Máscara	Obrig.
Codigo	Inteiro	8		X

Nome	Texto	100		X
Local	Texto	255		X
Data	Date	8		X
Telefone	Texto	15		X
Administrador	Administrador	10		X

[UC014] Manter Administrador

Descrição: Permite aos Administradores cadastrar, remover, buscar, listar e visualizar Administradores e Professores. Deverá existir pelo menos um usuário administrador no Banco de dados do sistema.

Atores: Administrador.

Entradas e pré-condições: estar autenticado no sistema.

Saídas e pós-condição: não possui.

■ Mensagens

M1	Dados incompletos, favor preencher todos as informações.
M2	Selecione o Administrador desejado.

● Especificação dos Atributos:

EA1 – Fazer autenticação de usuário

Configuração autenticação				
Atributo	Tipo	Tam.	Máscara	Obrig.
Codigo	Inteiro	8		X
Nome	Texto	255		X
Login	Inteiro	16		X
Senha	Texto	15		X

3. Requisitos não-funcionais

[NF001] Usabilidade

A interface com o usuário é de vital importância para o sucesso do sistema. Principalmente por ser um sistema que pode ser utilizado diariamente, o usuário deverá em pouco tempo aprender como utilizar o sistema.

O sistema terá uma interface amigável ao usuário primário sem se tornar cansativa aos usuários mais experientes, de forma Responsiva e leve.

Prioridade: ■ Essencial □ Importante □ Desejável

4. Diagramação e prototipações UML

Esboço de Página Inicial

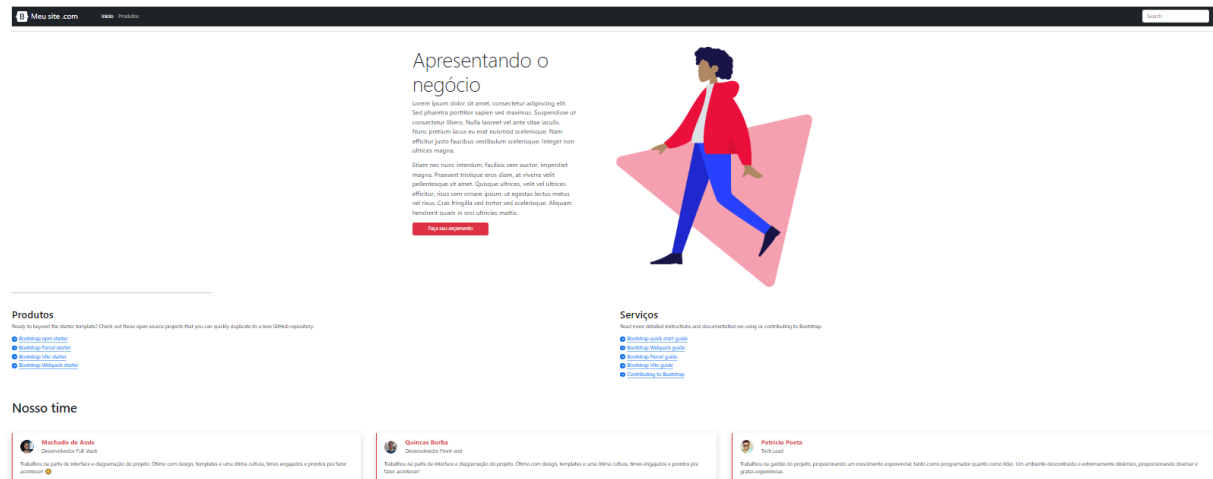
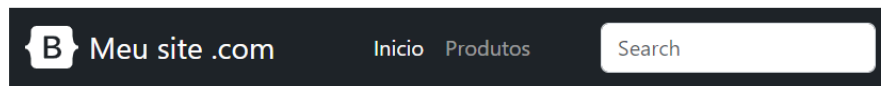


Figura 1 - Imagem ilustrativa

Página Inicial após primeira alteração



Apresentando o negócio

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Sed
pharetra porttitor sapien sed
maximus. Suspendisse ut
consectetur libero. Nulla
laoreet vel ante vitae iaculis.
Nunc pretium lacus eu erat
euismod scelerisque. Nam
efficitur justo faucibus
vestibulum scelerisque. Integer
non ultrices magna.



Etiam nec nunc interdum,
facilisis sem auctor. imperdiet



Figura 2 - Imagem ilustrativa

Página 3

Figura 3 - Imagem Ilustrativa

Página 4

...

Página 5