

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

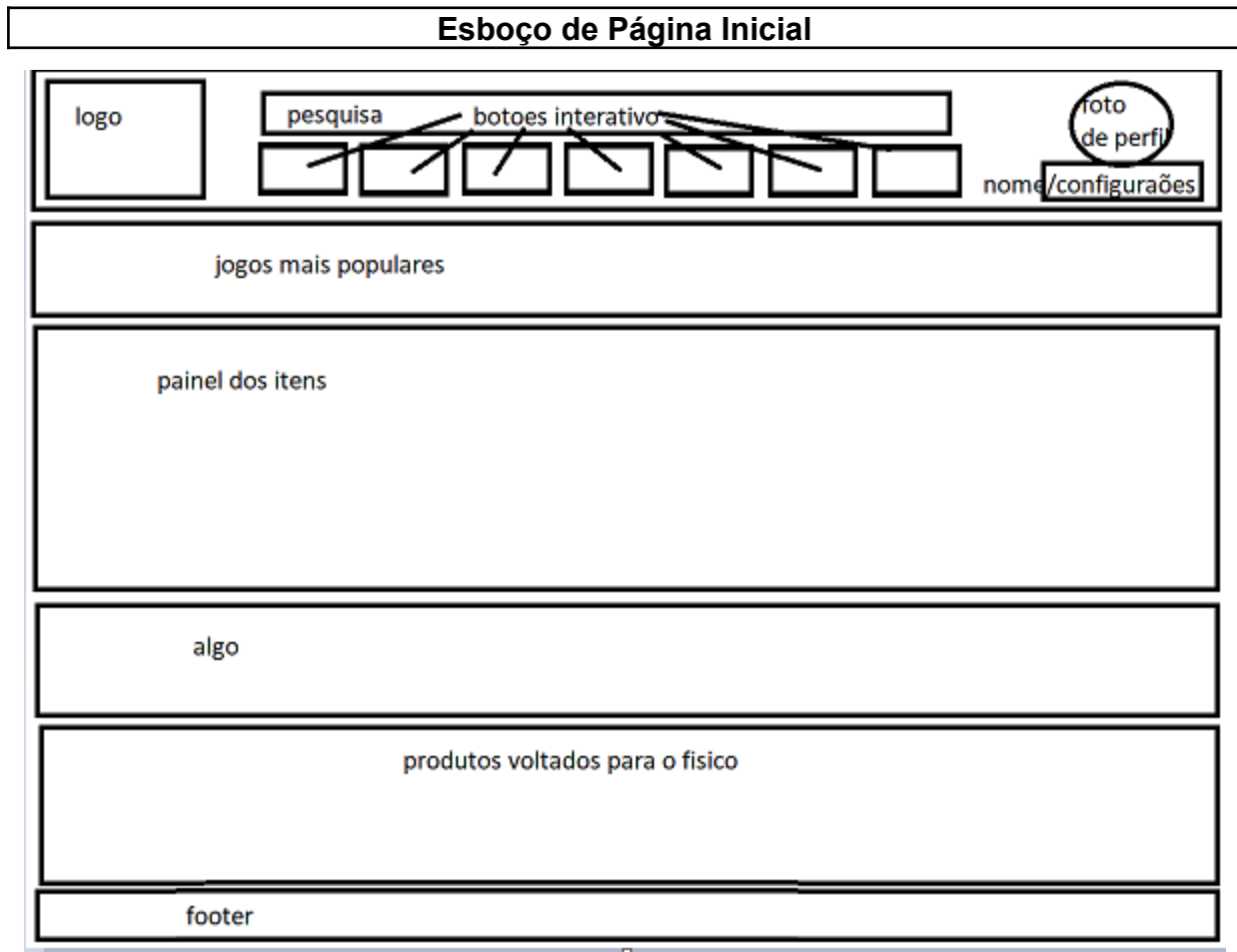


Figura 1 - Imagem ilustrativa

Página Inicial após primeira alteração

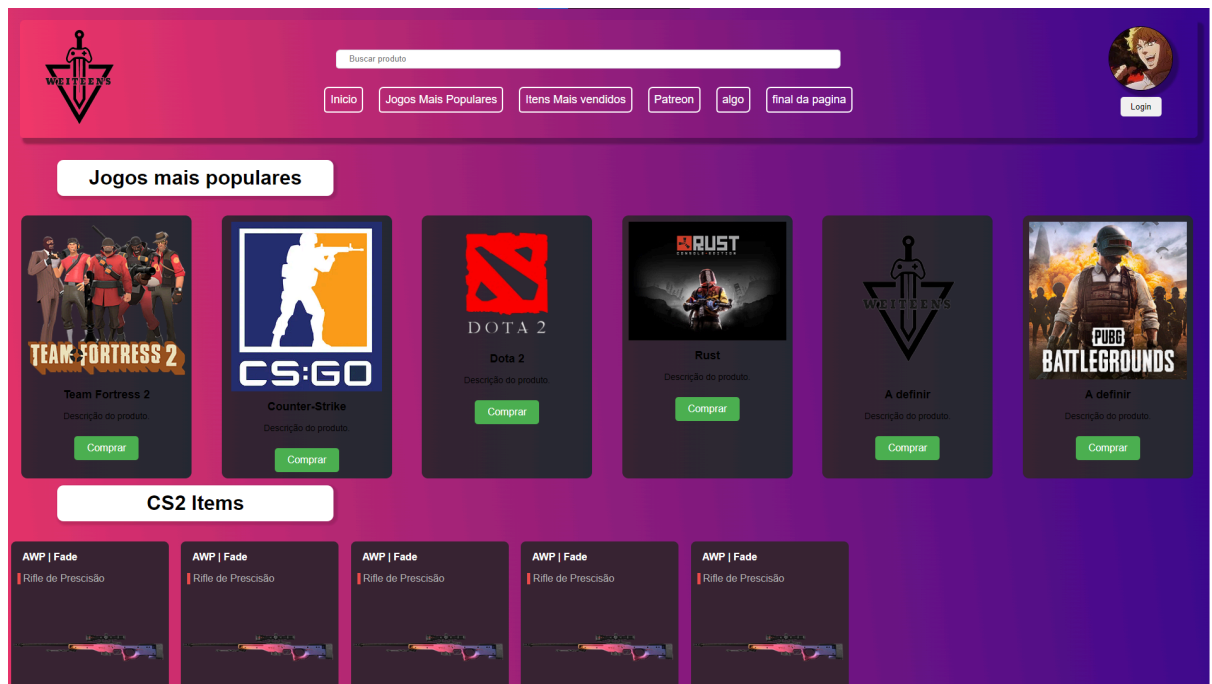


Figura 2 - Imagem ilustrativa

Página 3

Figura 3 - Imagem Ilustrativa

Página 4

...

Página 5