

Engenharia de Software I
Prof. Gladimir Ceroni Catarino
Atividade 11

Software proposto:
Webgame de viagens tematizado em pixel art.

Thor Lima Galli

Requisitos Não Funcionais:

- RNF01: O sistema deve ser acessado por um navegador web
- RNF02: O sistema deve manter dados de cadastro de usuários.
- RNF03: O sistema deve manter um inventário de cada usuário, contendo os itens comprados

Requisitos Funcionais:

- RF01: Um usuário sem conta deve poder criar uma conta com um email, apelido e senha
- RF02: O usuário deve concluir seu cadastro via confirmação por email
- RF03: O usuário deve poder logar (se autenticar) no sistema
- RF04: O usuário deve estar logado para acessar as demais funções do sistema
- RF05: O usuário deve poder visualizar a lista de lojas cadastradas no sistema
- RF06: O usuário deve poder acessar a área de uma loja
- RF07: O usuário deve poder comprar itens da loja através de “dinheiro” do jogo/sistema
- RF07: O usuário deve poder visualizar itens do seu inventário

Protótipo de interface: [Link do Figma](#)

Histórias e Cenários:

História 1:

Como: usuário novo

Quero me cadastrar

Para: utilizar o site

Cenário 1: email e apelido novos

Dado que: o email e o apelido escolhidos não estejam em uso

Quando: termino de digitar os campos

Então: o botão “cadastrar” é revelado, ao clicar “cadastrar” a conta é criada e é disparado um email de confirmação de cadastro para o email informado

Cenário 2: email ou apelido já cadastrados

Dado que: o email ou o apelido escolhidos já estejam em uso

Quando: termino de digitar os campos

Então: o site informa em vermelho, abaixo do campo que já está em uso, que o email/apelido já está em uso. (o botão cadastrar não aparece)

História 2:

Como usuário novo

Quero confirmar o cadastro

Para prosseguir na criação de conta

Cenário 1: cadastro confirmado dentro de 10 minutos

Dado que: passaram-se menos de 10 minutos desde o click em “cadastrar”

Quando: clico no link enviado por email

Então: sou redirecionado ao site para criar uma senha.

Cenário 2: cadastro não confirmado dentro de 10 minutos

Dado que: passaram-se mais de 10 minutos desde o click em “cadastrar”

Quando: clico no link enviado por email

Então: sou redirecionado ao site para uma página informando que o link expirou. Nela se encontra um botão “refazer cadastro” que redireciona o usuário à história 1.

História 3:

Como usuário novo

Quero criar uma senha

Para finalizar meu cadastro

Cenário 1: senha escolhida forte e repetida com sucesso.

Dado que: o campo “nova senha” contém pelo menos 1 símbolo, 1 letra maiúscula, 1 letra minúscula, 1 número e quantidade de caracteres maior ou igual a 8.

Quando: termino de digitar a senha e a repito com sucesso no campo de repetir senha.

Então: o botão “criar senha” é revelado, ao clicar em “criar senha” a senha é cadastrada e atrelada ao email e apelido inicialmente informados. O site autentica o usuário o redireciona ao “home” do site.

Cenário 2: senha escolhida não é forte.

Dado que: o campo “nova senha” falha em conter pelo menos 1 símbolo, 1 letra maiúscula, 1 letra minúscula, 1 número e quantidade de caracteres maior ou igual a 8.

Quando: termino de digitar a senha.

Então: o site informa em vermelho, abaixo do campo da senha, o que lhe falta para que a senha seja considerada forte. (o botão criar senha não aparece)

Cenário 3: senha escolhida não é repetida com sucesso.

Dado que: a senha é forte e o campo “repetir senha” é diferente do campo “nova senha”

Quando: termino de digitar a senha.

Então: o site informa em vermelho, abaixo do campo “repetir senha” que “As senhas informadas são diferentes”. (o botão criar senha não aparece)

História 4:

Como usuário logado
Quero ver a lista de lojas
Para acessar uma loja

Cenário 1: Visualizar lista de lojas

Dado que: estou logado e acessando a área "home" do site.

Quando: Clico no botão "lojas"

Então: É expandida uma lista de lojas para que eu escolha em qual quero acessar.

Cenário 2: Escolhar uma loja da lista de lojas

Dado que: estou logado e acessando a área "home" do site. e a lista de lojas está expandida.

Quando: Clico em uma loja.

Então: sou redirecionado à loja escolhida.

Cenário 3: Desistir de ir à uma loja

Dado que: estou logado e acessando a área "home" do site. e a lista de lojas está expandida.

Quando: Clico fora da área de lojas.

Então: A lista de lojas é recolhida.

História 4:

Como usuário na loja
Quero visualizar itens a venda
Para comprar itens

Cenário 1: Usuário tem dinheiro o suficiente.

Dado que: estou em uma loja e o item que quero comprar tem valor inferior ao meu saldo.

Quando: Clico no botão "Comprar" ao lado do item.

Então: O custo do item é subtraído do meu saldo e o item é adicionado aos "meus itens".

Cenário 2: Usuário não tem dinheiro o suficiente.

Dado que: estou em uma loja e o item que quero comprar tem valor superior ao meu saldo.

Quando: Clico no botão "Comprar" ao lado do item.

Então: O site informa uma mensagem aleatória da lista de mensagens de "Saldo Insuficiente para Compra".

História 5:

Como usuário logado

Quero visualizar “Meus Itens”

Para saber o que tenho

Cenário 1: “Meus Itens” está fechado.

Dado que: estou logado, em qualquer área do site, e “Meus Itens” não está aberto.

Quando: Clico no ícone de mochila localizado na tela, ou quando pressiono a tecla de atalho [B]

Então: Um box chamado “Meus Itens” contendo a lista dos meus itens é revelado. Alterando também a cor do ícone de mochila.

Cenário 2: “Meus Itens” está aberto.

Dado que: estou logado, em qualquer área do site, e “Meus Itens” está aberto.

Quando: Clico no ícone de mochila localizado na tela, ou quando pressiono a tecla de atalho [B]

Então: Um box chamado “Meus Itens” contendo a lista dos meus itens é escondido. Alterando também a cor do ícone de mochila.

Casos de uso e Diagrama de Classe nas páginas anexas a seguir

Diagrama de Caso de Uso

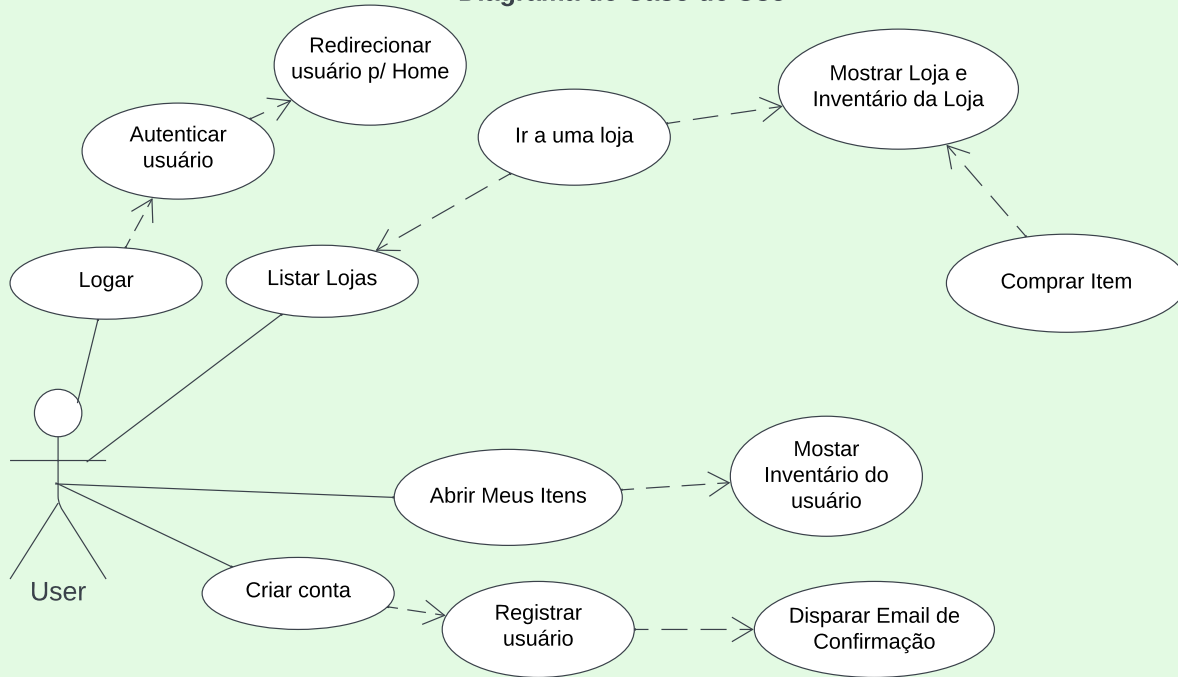


Diagrama de Classes

