

## **1 IDENTIFICAÇÃO DA SOLUÇÃO**

Visto a situação pandêmica atual, e a necessidade das pessoas de encontrar alguma atividade para ocupar seu tempo, o mercado de games aumentou drasticamente, e junto dele a comunidade de gamers, dado este avanço empresas que vendem jogos online necessitam de uma aplicação simples, funcional e intuitiva, para que os compradores possam adquirir seus jogos de forma prática e sem dor de cabeça.

Após a entrevista com o distribuidor online [REDACTED] foi identificado a necessidade de que os jogadores possam encontrar facilmente os jogos os quais eles querem, a categoria preferida, conteúdos adicionais de jogos específicos e a empresa desenvolvedora desses jogos, além obviamente da parte financeira, afinal os compradores necessitam de um meio de devolução caso necessário e uma forma de pagamento adequada.

## **2 ELICITAÇÃO DOS REQUISITOS**

### **2.1 DESCRIÇÃO DOS PROCESSOS**

As empresas que distribuem jogos online geralmente possuem um variedade enorme de produtos para diversos consumidores, a empresa entra em contato com as distribuidora dos jogos formalizando um contrato onde a venda será benéfica para ambos e consequentemente dando mais engajamento para os dois lados.

Na parte financeira, os compradores adicionam os jogos que eles querem em um “carrinho de compras”, quando o mesmo está satisfeito ele passa para o pagamento que possui algumas opções como por exemplo boleto bancário, cartão de crédito, e transferência bancária, assim que a compra é creditada, o comprador possui 1 hora após iniciar o jogo para realizar devolução.

### **2.2 DESCRIÇÃO DOS PRINCIPAIS PROBLEMAS ENFRENTADOS**

- Saber quais jogos os usuários já possuem em seu inventário.
- Revelar aos usuários conteúdos adicionais de jogos que vieram após o lançamento do jogo.
- Falta de controle eficiente da compra e venda de jogos.
- Identificar as informações do usuário que comprou certo produto.

### **2.3 EXPECTATIVAS DO SISTEMA**

- Registro de produtos com identificação, desenvolvedor, categoria, tamanho do arquivo, conteúdos adicionais, promoções, preço.

- Registro de cliente com nome, data de nascimento, login, nickname, data de compra, forma de pagamento, CPF.
- Jogos com os maiores números de venda e lucro.

### 3 ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS

#### 3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS DO SISTEMA

ID	REQUISITO FUNCIONAL	DESCRIÇÃO DO REQUISITO
RF01	Cadastrar jogo	Área que possibilita o cadastro de produtos na aplicação da distribuidora, inserindo uma descrição sobre o produto(nome, desenvolvedora, categoria, preço)
RF02	Cadastrar desenvolvedor	Área que possibilita cadastro de um desenvolvedor na aplicação, inserindo uma descrição sobre o desenvolvedor(Nome do desenvolvedor, jogos produzidos, CNPJ)
RF03	Cadastrar categoria	Categoria a qual o produto pertence como por exemplo: Ação, aventura, puzzle, terror entre outros.
RF04	Cadastrar preço	O valor que o produto custa e a promoção caso o produto possua.
RF05	Cadastrar cliente	Criar uma conta para o cliente, onde terá informações sobre o mesmo, como nome, CPF, contato e data de nascimento.
RF06	Registrar compra	Registrar compra feita pelo usuário, bem como o preço pago, produto comprado, e forma de pagamento.
RF07	Registrar devolução	Registrar a devolução feita pelo usuário, demonstrando motivo de devolução e devolução do valor do produto para o usuário.
RF08	Login de usuário	Área onde o usuário irá informar seu login para adentrar na aplicação (login, senha, e-mail) .
RF09	Registrar o lucro	Registros de lucros.

### 3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DO SISTEMA

ID	REQUISITO NÃO FUNCIONAL	DESCRIÇÃO DO NÃO REQUISITO
RN01	Acessibilidade	A aplicação deverá ser simples, de fácil entendimento, e intuitiva. Não será necessário sofrimento para entendê-la.
RN02	Funcionamento	A aplicação deverá ter funcionalidade offline, sendo salvo toda e qualquer mudança além de cobranças na nuvem que serão sincronizadas assim que houver conexão com a internet.
RN03	Performance	Deve ser otimizado para ser utilizado máquinas com baixa capacidade de processamento e memória.
RN04	Desenvolvimento	O projeto foi desenvolvido com PostgreSQL e C. Rodando em sistemas operacionais Linux e Windows.