1. Introdução

Ok - 1.1 Propósito do documento de requisitos

* Especificar objetivos e público-alvo do DR.

O objetivo deste documento é apresentar os requisitos, técnicas e métodos utilizados para o desenvolvimento do sistema GamSys, assim como os recursos de software e hardware necessários para desenvolver o sistema.

De forma clara e objetiva, o documento tem como finalidade especificar todos os requisitos referentes ao sistema. Seu público alvo são colecionadores de jogos e usuários de softwares que visam unificar seus programas em uma única biblioteca, assim como encontrar e se comunicar com outras pessoas que possuem os mesmos programas.

Ok - 1.2 Escopo do produto

* Explicitar o que o produto faz (e o que não faz).
* Descrever a aplicação (pontos relevantes, objetivos e metas).

GamSys é um Software para facilitar a compra, venda e troca de SJ em mídias digitais, assim como unificar todos os SJ de um usuário em uma mesma biblioteca. O usuário ao utilizar a aplicação, poderá comprar SJ tanto das distribuidoras quanto de outros usuários, os SJ obtidos serão armazenados na conta do usuário, permitindo acesso rápido a uma biblioteca pessoal, assim como o download e a atualização de forma fácil e prática dos SJ obtidos em diferentes computadores; uma das vantagens do GamSys é a fácil interação entre usuários, podendo adicionar usuários a uma lista pessoal de amigos, se comunicar com os mesmos através de mensagens de texto e a criação de comunidades aonde usuários poderão compartilhar experiências entre si; Devido ao fato dos SJ vendidos serem de diferentes desenvolvedoras, o GamSys não se responsabiliza pela consistência dos servidores de download das desenvolvedoras, da mesma forma que ela não se responsabiliza pelas trocas de SJ feitas entre usuários;

Ok - 1.3 Definições, siglas e abreviações

* Referências Listar todos os documentos referenciados.
* Identificar cada documento por título, número, data, autor, ...
* //Especificar a fonte a partir da qual o documento pode ser obtido.

Definições:

- GamSys: Nome do Sistema;

Abreviações:

- SJ: Softwares e Jogos

Á fazer - 1.5 Visão geral do documento de requisitos

* Descrever a estrutura/organização do restante do DR.

2 Descrição Geral

Ok - 2.1 Perspectiva do Produto

* Descrever os relacionamentos do produto com: sistema, usuário, hardware, software, comunicação, etc.

O sistema opera com uma máquina servidor que armazena as informações de usuário para a autenticação e gerencia o acesso dos clientes logados no sistema.

Ok - 2.2 Funções do Produto

* Resumo das principais funções que o produto deν software irá realizar.
  + Organizar as funções de modo que essas possam ser entendidas pelo cliente.
  + Gráficos ou textos podem ser usados para mostrar as funções e seus relacionamentos.

Gerenciamento de vendas: vender, comprar e trocar SJ entre as desenvolvedoras e os usuários;

Gerenciamento de usuários: cadastrar, modificar e excluir usuários;

Interação entre usuários: comunicação com outros usuários e criação de comunidades.

Ok - 2.3 Características do Usuário

* Descrever as características gerais dos usuários do produto.

Os principais usuários são apreciadores e colecionadores que buscam unificar em uma única biblioteca seus SJ.

Ok - 2.4 Restrições

* Descrever quais itens podem limitar as possibilidades do desenvolvedor.
  + Limitações de hardware, considerações sobre segurança, ...

Ok - 2.5 Suposições e Dependências

* Descrever fatores (quaisquer mudanças nas restrições) que possam afetar os requisitos estabelecidos.
  + Máquina específica, sistema operacional, ...

Como o sistema será desenvolvido em Java, não possuem limitações quanto ao sistema operacional, desde que o mesmo possua uma Máquina Virtual Java instalada.

Ok - 3 Requisitos Específicos

* Contém todos os requisitos de software em um certo nível de detalhe.
  + O Projetista deverá ser capaz de projetar o sistema para satisfazer os requisitos.
* Parte mais importante do documento.
  + Todos os requisitos devem ser identificados unicamente.
  + Atenção especial na organização dos requisitos para facilitar a leitura.

1. - Deve ser capaz de autenticar um usuário através de um identificador;
   1. – Recuperar do servidor as informações básicas do usuário assim como a sua biblioteca de SJ;

2.0 – Recuperar do servidor as informações dos SJ presentes na loja online;

2.1 – Navegar pela loja utilizando o sistema;

2.2 – Adicionar itens ao carrinho de compras através da loja do sistema;

2.3 – Manter os itens a serem comprados em um carrinho de compras, até que o usuário complete a compra;

2.4 – Calcular e exibir o preço total dos itens armazenados no carrinho de compras;

* 1. – Remover itens do carrinho de compras;

2.6 – Possibilitar ao usuário pagar a compra com diferentes bandeiras de cartão de crédito;

* 1. – Armazenar na conta do usuário os SJ adquiridos após a confirmação de compra;

3.0 – Permitir ao usuário adicionar outros usuários através do ID ou nome do outro usuário;

3.1 – Permitir que o usuário converse através de mensagens de texto com outros usuários em tempo real;

4.0 – Deve ser capaz de baixar e atualizar os SJ presentes em sua biblioteca pessoal do usuário;

4.1 – Buscar no servidor se o programa instalado na máquina do usuário está atualizado, no momento que o mesmo tentar iniciar o programa;

4.2 – Avisar ao usuário caso o programa esteja desatualizado;

5.0 – Limitar algumas funcionalidades do programa apenas para usuários administradores;

5.1 – Adicionar novos SJ a loja online;

5.2 – Remover SJ presentes na loja online;

5.3 – Alterar informações dos SJ presentes na loja online;

5.4 – Atualizar o servidor após mudanças realizadas na loja online;

Não fazer - 3.1 Interfaces Externas

* Descrever detalhadamente todas as entradas e saídas do sistema.
* Complementar as descrições das interfaces apresentadas na seção 2 do documento

Não fazer - 3.2 Requisitos Funcionais

* Descrever as principais ações que devem ser consideradas no produto de software.
  + Considerar aceitação e processamento das entradas.
  + Considerar processamento e geração das saídas.
  + Por exemplo:
    - Limites de entrada válidos.
    - Sequência exata de operações.
    - Resposta para situações não esperadas.
    - Overflow, facilidades de comunicação, tratamento e recuperação de erros.
    - Efeitos de parâmetros.
    - Relacionamento entre entradas e saídas.

Não fazer - 3.3 Requisitos de Desempenho

* Descrever os requisitos numéricos que o sistema deve atender.
  + Número de usuários simultâneos.
  + Quantidade e tipo de informação a ser manipulada.
  + Número de transações e tarefas a serem processadas em certo período de tempo, em condições normais e de sobrecarga.

O Sistema permitirá apenas um usuário logado por computador. O mesmo não trata questões de sobrecarga referentes a usuários baixando os mesmos SJ, isso é responsabilidade das desenvolvedoras dos SJ e seus respectivos servidores.

Não fazer - Requisitos Lógicos de Banco de Dados

* Descrever os requisitos para qualquer informação a ser colocada na base de dados.
  + Tipo da informação usada por várias funções.
  + Frequência de uso.
  + Capacidade de acesso.
  + Entidades de dados e seus relacionamentos.
  + Restrições de integridade.

Não fazer - 3.5 Restrições de Projeto

* Descrever restrições de projeto impostas por outros padrões, limitações de hardware, etc

Não fazer- 3.6 Atributos do Sistema de Software

* Descrever atributos do produto (características de qualidade) de maneira que possam ser objetivamente verificados
  + Confiabilidade.
    - Evidencia a capacidade do software em manter seu nível de operação sob condições estabelecidas durante um período de tempo estabelecido.
    - Especificar os fatores requeridos para estabelecer a confiabilidade desejada do sistema em operação
  + Disponibilidade.
    - Especificar os fatores requeridos para garantir o nível de disponibilidade definido para o sistema.
    - Recuperação
  + Segurança.
    - Especificar os fatores para proteger o software de acesso malicioso ou acidental, uso, modificação, destruição
      * Uso de técnicas de criptografia.
      * Armazenamento de logs ou históricos de dados.
      * Restrições de comunicação entre áreas específicas do programa.
      * Checagem da integridade de dados para variáveis críticas.
  + Manutenibilidade.
    - Especificar atributos do software relacionados à facilidade de manutenção
    - Modularidade, interfaces, complexidade
  + Portabilidade.
    - Especificar atributos do software relacionados à facilidade de transferi-lo para outras máquinas e/ou sistemas operacionais.
      * Percentagem de componentes e código dependentes da máquina (host).
      * Uso de linguagem “portável”.
      * Uso de compilador ou linguagem particular.
      * Uso de um sistema operacional específico.

Não fazer - 3.7 Organização

* Para a maioria dos sistemas a especificação detalhada dos requisitos tende a ser grande.
* Organizar os requisitos de maneira a otimizar o entendimento.
* Modo de operação.
* Classe de usuário.
* Objetos.
* Característica.
* Estímulo.
* Resposta.
* Hierarquia funcional.

4. Informações de Apoio

4.1 Índice.

4.2 Apêndices.