Requirement Analysis - Lab 06

(ppt na aula, 10 minutos, 21/abr)

### Personas

**1. Who is going to use the system?** Gamers que desejem adquirir chaves para vídeo jogos ou jogos físicos (encomenda para casa), Pais a comprar jogos para filhos (crianças), Pessoas a informarem-se sobre eventos (menos relevante)

**2. What tasks do they now perform?** Pesquisar um jogo específico, pesquisar jogos de um determinado gênero, pesquisar jogos por promoções maiores/preços menores, adicionar ao carrinho, comprar, criar eventos (empresa)

**3. What new tasks are desired?** Avaliar jogos, Comparar preços de jogos, Requisitos mínimos e ideais do sistema para jogar o jogo confortavelmente,

4. How are the tasks learned?

**5. Where are the tasks performed?** Website

6. What is the relationship between customer and data?

7. What other tools does the user have?

8. How do users communicate with each other?

9. How often are the tasks performed?

10. What are the time constraints on the task?

11. What happens when things go wrong?

**Gamer**

- Who are the users

- Why are they using the system?

- What behaviors, assumptions, and expectations?

**Pai** a comprar jogo para o filho (provavelmente só muda critérios de pesquisa de forma mais notória)

- Who are the users

- Why are they using the system?

- What behaviors, assumptions, and expectations?

**Empresa** (perfil de empresa, que paga para anunciar um evento que está a organizar)

- Who are the users

- Why are they using the system?

- What behaviors, assumptions, and expectations?

### Scenarios

Empresa grande que vai organizar uma LAN party e vai adquirir 15 unidades de 3 jogos diferentes (analisar

### Task Analysis

### Requirements

Prototype - Lab 07

(só após este prototipo em papel começamos a bater código, apresentar em aula protótipo e teste preparado)