Logotipo

Descrição gerada automaticamente

Estrutura Analítica do Projeto

Sistema de Gerenciamento Online

João Augusto Rocha Carloto

Natã Batista Fernandes

Jaguariúna,2023

**DOCUMENTAÇÃO DE DEFINIÇÃO DO ESCOPO (EAP)**

1. **CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIEÇÕES**

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, que são descritos a seguir.

**1.1.IDENTIFICAÇÃO DOS REQUISITOS**

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir: [nome da subseção, identificador do requisito] Por exemplo, o requisito funcional [Incluir Usuário.RF016] deve estar descrito em uma subseção chamada “Incluir Usuário”, em um bloco identificado pelo número [RF016]. Já o requisito não-funcional [Confiabilidade.NF008] deve estar descrito na seção de requisitos não-funcionais de Confiabilidade, em um bloco identificado por [NF008]. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos. Cada requisito deve fazer referência a uma regra de negócio [RN001].

**1.2.PROPRIEDADES DOS REQUISITOS**

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”. Essencial é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente. Importante é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim. Desejável é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

1. **DESCRIÇÃO GERAL DO PROJETO:**

PlayOnMatch é um gerenciador de eventos esportivos que oferece a possibilidade de criar partidas de diferentes modalidades esportivas, bem como campeonatos.

A plataforma ainda conta com um sistema de classificação individual de jogadores e equipes, apresentados em rankings específicos do PlayOnMatch, permitindo aos usuários acompanharem seu desempenho e evolução que serão atualizados automaticamente com base no desempenho de cada jogador e equipe.

1. **REGRAS DE NEGÓCIO**

Estas regras de negócio foram elencadas utilizando a técnica de levantamento orientado a ponto de vista e etnografia, observando e estudando outros aplicativos de bancos virtuais, observando suas funcionalidades básicas e objetivando aplica-las.

**[RN01] Autenticação**

**O sistema devera gerenciar o acesso dos usuários, para que eles não tenham acesso a outros times, campeonatos e jogadores.**

**[RN02] Gerenciamento de usuários**

**[RN03] Gerenciamento de eventos e campeonatos**

**[RN04] Premiação**