



Análise Estatística de Dados de Jogos

Levantamento de Requisitos

Versão	Data	Criador/Modificador
Versão: 01	08/05/19	João Neto



Sumário

Introdução.....	3
Regras de Negócio	4
Requisitos Funcionais	4
Requisitos Não Funcionais	4
Modelo de Caso de Uso	6
Protótipo.....	7



Introdução

1.1. Objetivo do Sistema

O sistema irá fazer um tratamento estatístico de dados que serão extraídos de um banco de dados, dentro deste deve estar os cálculos requisitados.

1.2. Escopo

O software deverá fazer uma tabela de distribuição de frequência, medidas de posição, e medida de dispersão, e gerar dados estatísticos de maneira textual e visual.

1.3. Descrição dos usuários

O sistema terá somente dois usuários, sendo o primeiro deles um usuário externo que irá inserir no banco de dados, para que o software possa acessar. O software também terá um usuário final, que apenas poderá fazer a leitura, os cálculos estatísticos e os gráficos estatísticos baseados no resultado das pesquisas.

1.4. Premissas e Restrições

- Plataforma Java: O sistema deverá ser desenvolvido utilizando a plataforma JAVA para desktop, com os componentes AWT e Swing.
- Orientação a objeto: O software deve ser feito com os princípios de métodos de programação orientada a objeto.
- Estatística: O sistema deve executar cálculos estatísticos de: Média, mediana, moda, variância e desvio padrão.
- Arquivo de Registro: O arquivo de registro log para o software deve estar no padrão txt, este arquivo irá conter informações específicas dos jogos.

Regras de Negócio

1.5. Regra de Negócio 1

O software deve recuperar informações do banco de dados.

1.6. Regra de Negócio 2

O software deve ser capaz de apresentar os cálculos estatísticos de: Média, Mediana, Moda, Desvio Padrão e variância. O software também apresentará tabelas de distribuição de frequência.

1.7. Regra de Negócio 3

O software deve ser capaz de mostrar gráficos para demonstrar os resultados dos cálculos estatísticos.

Requisitos Funcionais

1.8. Requisito funcional 1

O software deve recuperar do banco de dados informações referentes às pesquisas realizadas.

1.9. Requisito funcional 2

O Software deve ser capaz de fazer certos tipos de cálculos estatísticos, dos quais são: Média, Mediana, Moda, Desvio Padrão e Variância. Apenas depois da interação com o usuário secundário.

1.10. Requisito funcional 3

O software deve demonstrar gráficos baseados nos cálculos estatísticos, que servirá como base para o gestor decidir o que deve ou não ser feito para a melhoria do jogo.

1.11. <RF00N><Requisito funcional n>

<Descreva nesta seção o requisito funcional n.>

Requisitos Não Funcionais

1.12. Requisito não-funcional 1

Segurança: O banco de dados deve ser de confiabilidade alta, pois tais informações a serem analisadas são de extrema importância para qualquer negócio. Os produtores do software não podem ser responsabilizados pelo uso indevido do software e de arquivos logs adquiridos de forma ilegal.



1.13. Requisito não-funcional 2

Desempenho: O software deve ser capaz de recuperar os dados e informar os dados estatísticos em até no máximo um(1) minuto.

1.14. Requisito não-funcional 3

Usabilidade: O software será todo para o uso do mouse, sem possibilidade de uso do teclado ou qualquer outros. Existe também a necessidade de um curto e simples treinamento, que necessita nada mais do que um conhecimento básico em computadores.

1.15. Requisito não-funcional 4

Confiabilidade: O software deve ser capaz de manter uma alta confiabilidade de produção, necessitando um acesso ao banco de dados e informações do jogo que foram disponibilizados pelos alunos de jogos digitais.

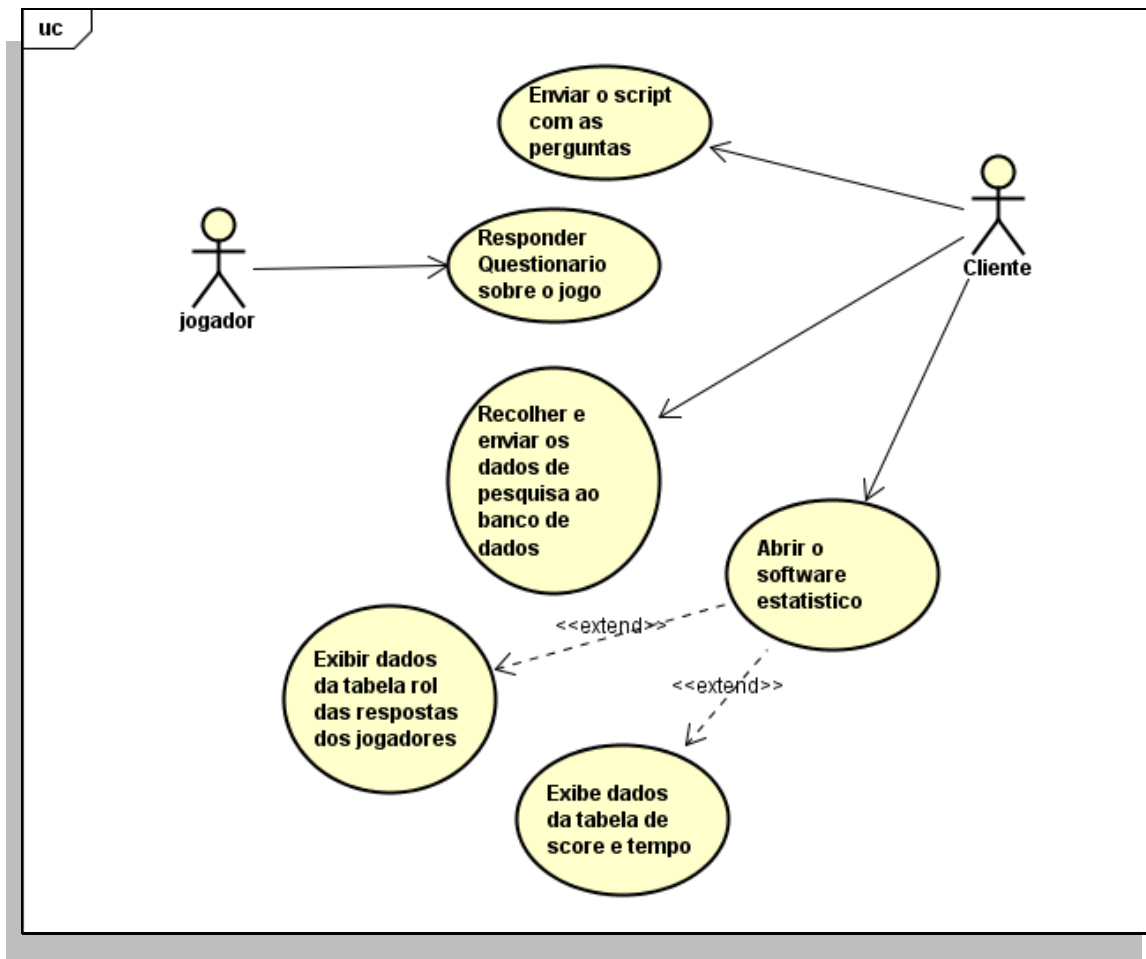
1.16. Requisito não-funcional 5

Padrões: O software deve seguir os modelos de programação orientada a objeto.

1.17. Requisito não-funcional 6

Hardware e Software: O software deve ser feito em JAVA. O mínimo de hardware recomendado é de um processador core i3 ou similar, 4GB RAM, 1GB cache, 80GB HD, sistema Windows 10 de 64 bits.

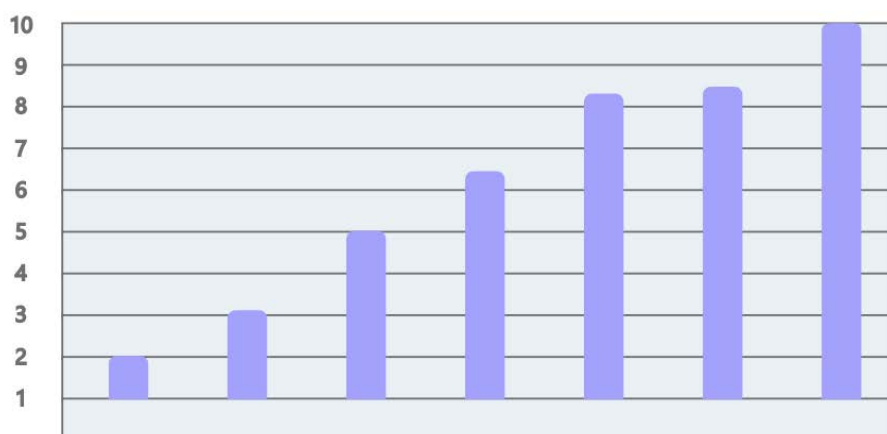
Modelo de Caso de Uso



Protótipo

Xi	fi	Fi	fr	Fr	Xi . fi	$(Xi - X)^2 . fi$
	Σ		Σ		Σ	Σ

Gráfico



nota de 0 a 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

nota de 0 a 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

nota de 0 a 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

nota de 0 a 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

nota de 0 a 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----