

Projeto Plim ✨

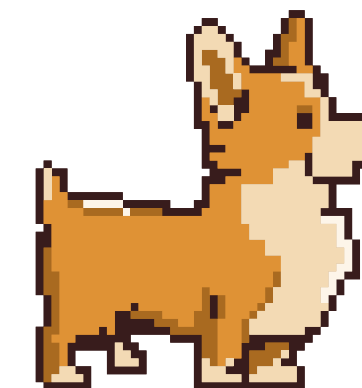
Engenharia de Software

START

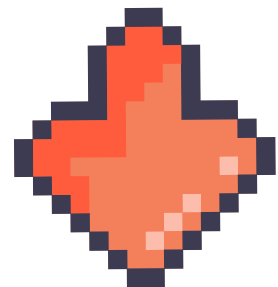
MENU



Uma Loja de Jogos Online

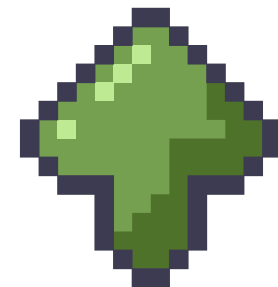
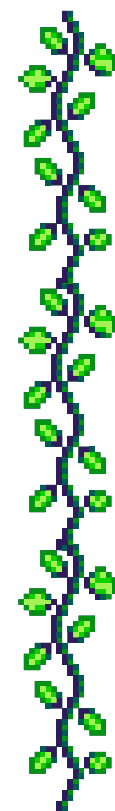


Viemos com o objetivo de transformar a experiência de acesso e compra de jogos, oferecendo uma plataforma centralizada, inteligente e vantajosa para os consumidores.



Problema:

A fragmentação dos jogos em múltiplas plataformas obriga os jogadores a criar e gerenciar diversas contas, lidar com diferentes métodos de pagamento e enfrentar variações de preços entre serviços.



Solução:

Plataforma unificada que reúne todos os jogos em um só lugar, tornando a experiência mais simples e acessível.

Além de facilitar o acesso e os pagamentos, buscamos oferecer preços mais equilibrados e competitivos, garantindo benefícios tanto para os jogadores quanto para o mercado.



Diferenciais Competitivos



Programa Plim:

Um sistema de fidelidade que oferece benefícios exclusivos aos usuários recorrentes.



Recomendados para Você:

Algoritmo inteligente que sugere jogos com base no histórico e preferências do usuário, melhorando a experiência de descoberta de novos títulos.

Processos de Negócio

Processo de
Compra



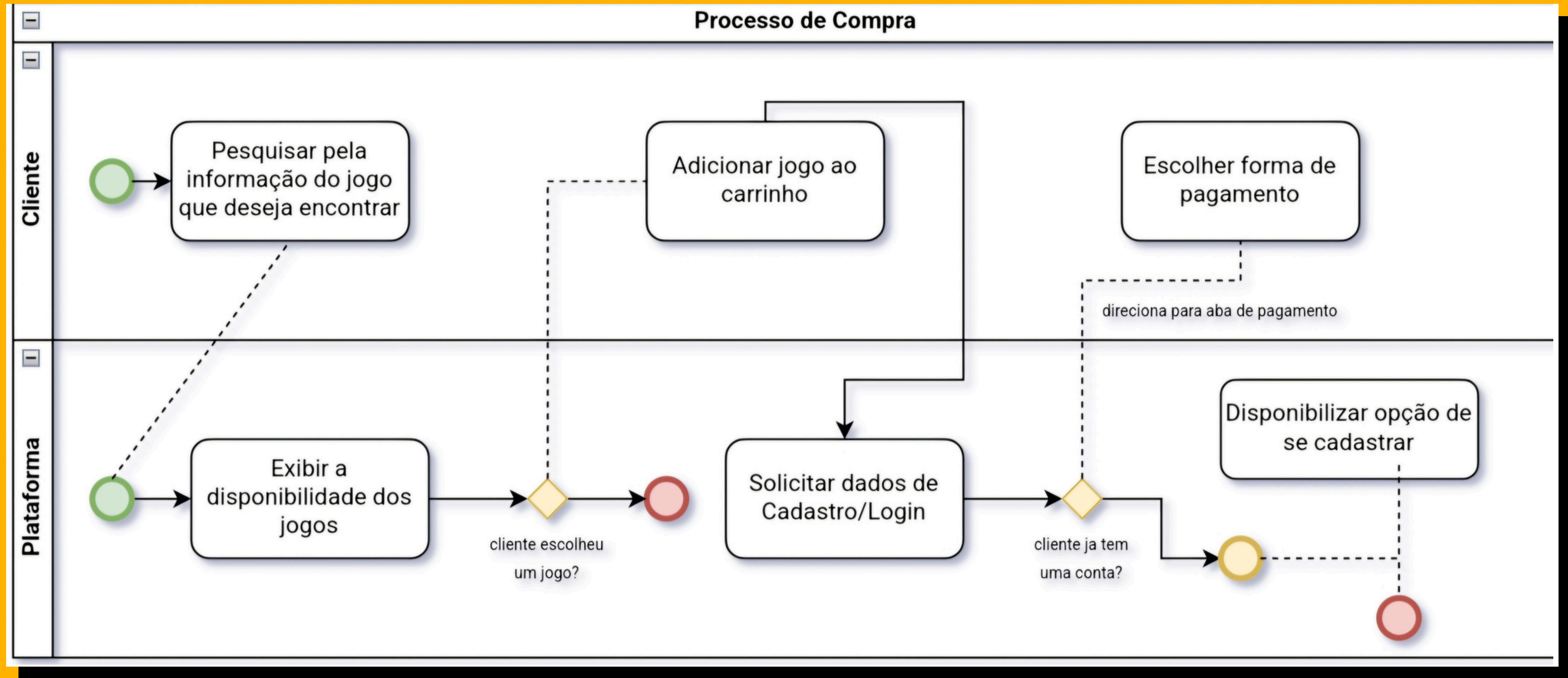
Processo de
Pagamento



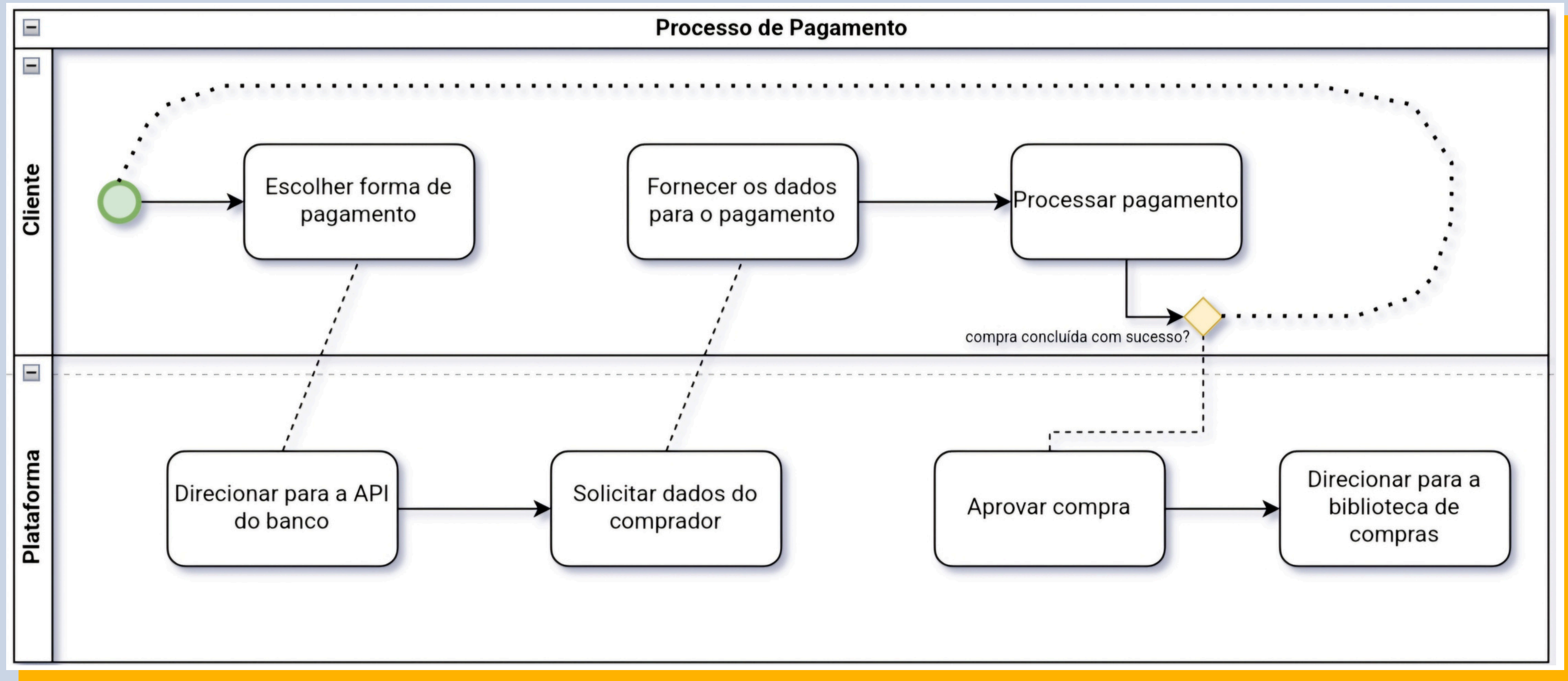
Processo de
Download



Processo de Compra

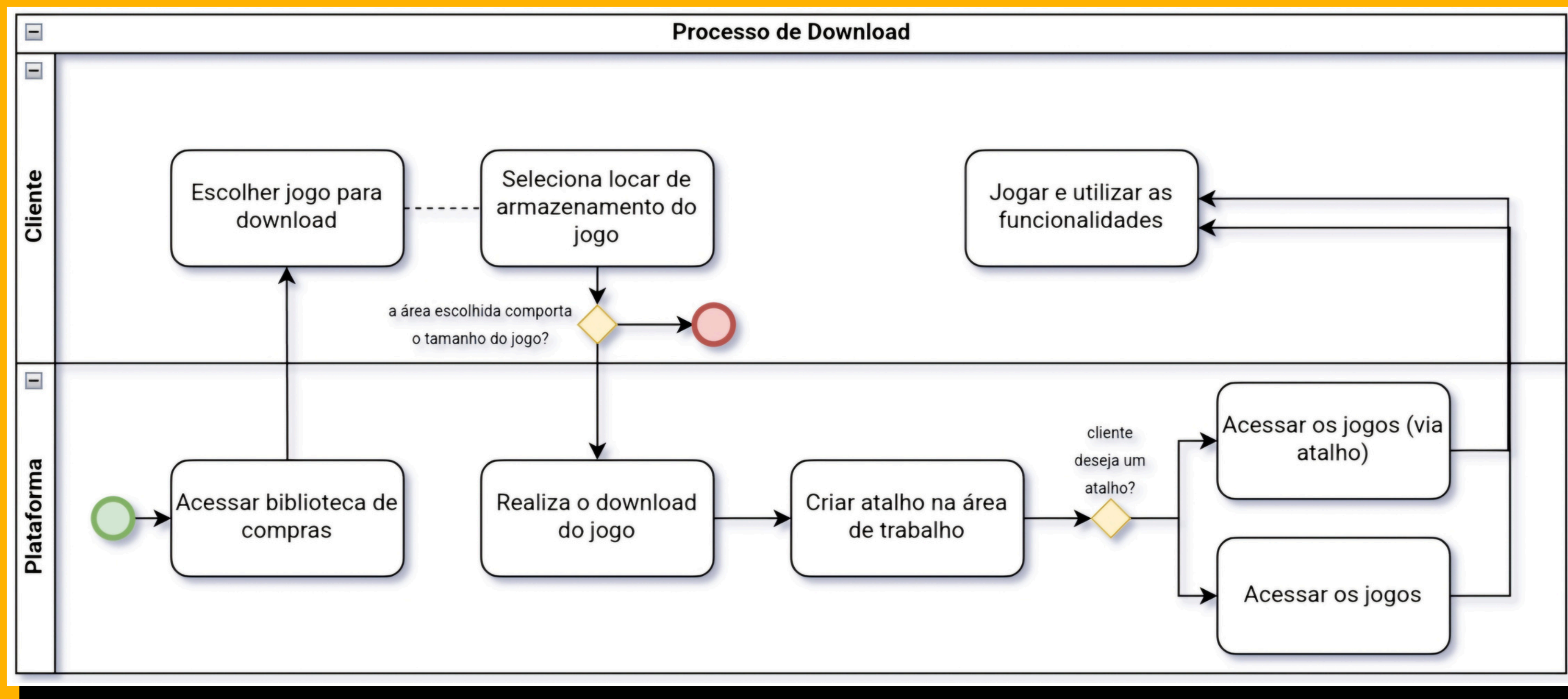


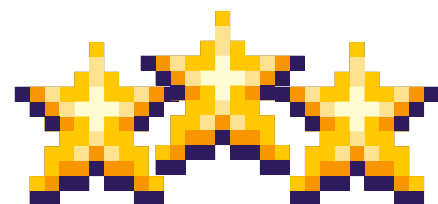
Processo de Pagamento



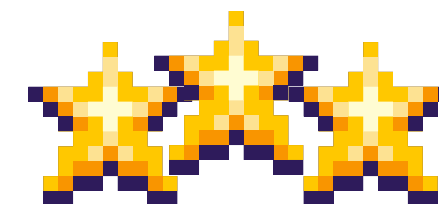


Processo de Download

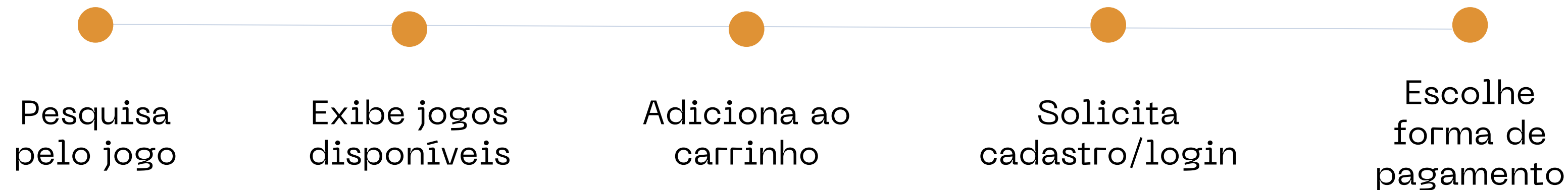




Tarefas



Tarefas que Compõem o Processo de Compra:





Tarefas

Detalhamento das
Tarefas do Processo
de Compra

Nome da Tarefa	Pesquisar pela informação do jogo que deseja encontrar.
Dados de entrada	Nome do jogo, empresa desenvolvedora ou outros critérios de busca.
Detalhamento do passo a passo da tarefa:	O cliente insere os critérios de busca na plataforma. O sistema consulta a base de dados e retorna os jogos que correspondem aos critérios informados.
Dados de Saída:	Lista de jogos disponíveis com base na pesquisa.

Nome da Tarefa	Exibir a disponibilidade dos jogos.
Dados de entrada	Lista de jogos encontrados na pesquisa.
Detalhamento do passo a passo da tarefa:	O sistema exibe as opções de jogos que correspondem à busca, mostrando detalhes como preço, disponibilidade e especificações.
Dados de Saída:	Cliente escolhe um jogo.

Nome da Tarefa	Adicionar jogo ao carrinho.
Dados de entrada	Jogo escolhido pelo cliente.
Detalhamento do passo a passo da tarefa:	O cliente seleciona um dos jogos exibidos e adiciona ao carrinho. O sistema armazena essa escolha e direciona para o próximo passo.
Dados de Saída:	Carrinho atualizado com o jogo selecionado.

Tarefas

Detalhamento das
Tarefas do Processo
de Compra

Nome da Tarefa	Solicitar dados de Cadastro/Login.
Dados de entrada	Dados cadastrais do cliente (nome, e-mail, senha, etc.).
Detalhamento do passo a passo da tarefa:	O sistema verifica se o cliente já possui conta. Se sim, solicitar login. Se não, direciona para o cadastro.
Dados de Saída:	Cliente autenticado e pronto para finalizar a compra.

Nome da Tarefa	Disponibilizar opção de se cadastrar.
Dados de entrada	Dados cadastrais do cliente (nome, e-mail, senha, etc.).
Detalhamento do passo a passo da tarefa:	O cliente pode criar sua conta em nossa plataforma.
Dados de Saída:	Cliente cadastrado.

Nome da Tarefa	Solicitar dados de Cadastro/Login.
Dados de entrada	Dados cadastrais do cliente (nome, e-mail, senha, etc.).
Detalhamento do passo a passo da tarefa:	O sistema verifica se o cliente já possui conta. Se sim, solicitar login. Se não, direciona para o cadastro.
Dados de Saída:	Cliente autenticado e pronto para finalizar a compra.



Obrigado!

Integrantes

Fabio Botelho

Ra: 22.122.068-4

Isabella Benevenuto

Ra: 22.123.007-1

Larissa Fiuza

Ra: 22.123.042-8

Mateus Marana

Ra: 22.123.026-1

YES

NO

Resource Page

Find the magic and fun in presenting with Canva Presentations.
Press the following keys while on Present mode!

Don't forget to delete this page before presenting.



B for blur



D for a drumroll



C for confetti



O for bubbles



Q for quiet



X to close



Any number from 0–9 for a timer