



Documento de Requisitos

Nome dos Membros

Bernardo Lucas de Araújo Dias

Breno Arthur Rotte Fernandes Oliveira

Matheus Lopes Moreira

Pedro Henrique Dias Borges

Vinícius Correa Nobre Borges

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
24/08/2022	1.0	Criação do Documento de Requisitos	EQUIPE
24/08/2022	1.1	Pequenas correções	Breno Rotte
25/08/2022	1.2	Criação de um template para os casos de uso	Vinicius Borges
26/08/2022	1.3	Redefinição de requisitos	Bernardo Dias
26/08/2022	1.4	Redefinição de requisitos	EQUIPE
28/08/2022	1.5	Pequenas correções	EQUIPE
29/08/2022	1.6	Otimização de descrição	Matheus Lopes
29/08/2022	1.7	Atualização de referências	Pedro Henrique
29/08/2022	1.8	Pequenas correções	Matheus Lopes e Vinicius Borges
30/08/2022	1.9	Redefinição de requisitos	Pedro Henrique
31/08/2022	2.0	Atualização de referências	Breno Rotte
31/08/2022	2.1	Pequenas correções	Bernardo Dias
31/08/2022	2.2	Revisão e correção	EQUIPE
19/09/2022	2.3	Atualização nos requisitos	EQUIPE
27/10/2022	2.4	Atualização nos requisitos	Breno Rotte

Sumário

1.	Introdução	4
1.1.	Objetivos	4
1.2.	Escopo	4
1.3.	Referências	5
2.	Requisitos	6
	Requisitos Gerais	6
	Requisitos Relacionados ao Suporte da Loja	7
	Requisitos Relacionados ao Suporte da Carteira	8
	Requisitos Relacionados ao Suporte do Carrinho de Compras	9
	Requisitos Relacionados ao Suporte do Perfil	10
	Requisitos Relacionados ao Suporte do Fórum	11
	Requisitos Não funcionais: Banco de Dados	12
	Detalhamento dos Casos de Uso	13
3.	Iterações de Desenvolvimento	35

1. Introdução

1.1. Objetivos

O objetivo desse documento é definir os requisitos do projeto Retro's Store. Os requisitos foram divididos em grupos para melhor entendimento dos mesmos, e são acompanhados por um número entre parênteses indicando a iteração correspondente.

1.2. Escopo

O Retro's Store é um Software Web pensado e construído por 5 alunos da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), campus João Monlevade. O sistema foi construído na disciplina Engenharia de Software I, lecionada pelo docente Euler Horta Marinho, visando transmitir o conhecimento necessário de princípios e práticas para desenvolver um software com produtividade. Com isso, foi decidido produzir o Retro's Store, uma plataforma colecionadora de jogos eletrônicos, na Web.

O Retro's Store é um produto que possibilita ao usuário explicitar toda sua coleção de jogos e realizar comércio sobre jogos de uma loja da seguinte forma:

- Foi priorizada a existência de um produto que possibilitasse colecionar e expor jogos do usuário. No Retro's Store, será possível a adição, remoção e comercialização de um mesmo jogo eletrônico, além de disponibilizar um preview do jogo que está sendo exposto, com nome, descrição, entre outros atributos.
- Será permitido armazenar a coleção na Web, escolhendo o que publicar ou não. Isso garantirá que o usuário poderá acessar seus jogos em qualquer lugar, sem se preocupar em transitar com o arquivo.

- O usuário poderá acessar uma loja de jogos disponíveis e efetuar comércio sobre essas mesmas mídias.
- Ainda serão implementadas diversas funcionalidades secundárias, dentre elas um perfil de apresentação do usuário e um sistema de categorização e ordenação dos jogos armazenados.

1.3. Referências

<https://store.steampowered.com/?l=portuguese>

<https://store.epicgames.com/pt-BR/>

<https://www.origin.com/bra/pt-br/store>

<https://ubisoftconnect.com/pt-BR/>

https://play.google.com/store/games?hl=pt_BR&gl=US

<https://www.dropbox.com/s/lq8fyir7iywgs6w/Writing%20Effective%20Use%20Cases.pdf?dl=0>

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3720765/course/section/857581/Aula02_CasosDeUso.pdf

https://www.dcce.ibilce.unesp.br/~ines/cursos/proj-si/materiais/aula05_CasosDeUso.pdf

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1906994/mod_resource/content/1/Aula03_DescricaoCasosDeUso.pdf

2. Requisitos

Requisitos Gerais

Código	Nome	Descrição	Prioridade
RF-01	Editar um jogo	O usuário poderá editar um jogo carregado por ele em seu perfil	Essencial
RF-02	Deletar um jogo	O usuário poderá deletar um jogo comprado ou carregado em seu perfil	Essencial
RF-03	Deletar o perfil	O usuário poderá deletar o seu perfil	Essencial

Requisitos Relacionados ao Suporte à Loja

Código	Nome	Descrição	Prioridade
RF-04	Representação do jogo	O jogo será representado por um conjunto de atributos.	Essencial
RF-05	Comprar um jogo	O usuário poderá adquirir um jogo para sua coleção.	Essencial

Requisitos Relacionados ao Suporte da Carteira

Código	Nome	Descrição	Prioridade
RF-06	Visualizar saldo	O usuário poderá visualizar seu saldo disponível no perfil.	Essencial
RF-07	Inserir valor monetário	O usuário poderá inserir um valor monetário a qualquer momento.	Essencial
RF-08	Atualização de saldo	O saldo do usuário será atualizado conforme ele comercializa jogos na loja.	Essencial

Requisitos Relacionados ao Suporte do Carrinho de Compras

Código	Nome	Descrição	Prioridade
RF-09	Adicionar/remover produtos	O usuário poderá adicionar ou remover jogos no carrinho de compras.	Essencial
RF-10	Editar quantidade	O usuário poderá editar a quantidade do jogo selecionado no carrinho.	Desejável

Requisitos Relacionados ao Suporte do Perfil

Código	Nome	Descrição	Prioridade
RF-11	Perfil	O usuário poderá cadastrar um perfil que guardará as informações públicas sobre ele. Os jogos serão associados aos perfis.	Essencial

Detalhamento dos Casos de Uso

Caso de Uso: (RF-01) Editar um jogo

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- Usuário deseja editar informações de um jogo do seu perfil.

Pré-Condições:

1. Ter perfil cadastrado no sistema
2. Ter um jogo carregado
3. O jogo escolhido não ser comprado.

Pós-Condições:

1. Não existir outro jogo com mesmo nome.

Cenário de Sucesso Principal:

1. Usuário consegue editar com sucesso o jogo em seu perfil e o mesmo é exibido corretamente após editado.

Fluxos Alternativos (pode ser mais de um):

1. Caso o usuário tente editar um jogo comprado, exibir mensagem personalizada de proibição e sugerir um jogo carregado.
2. Caso o nome escolhido seja idêntico a outro, exibir mensagem personalizada de proibição.

Caso de Uso: (RF-02) Deletar um jogo

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- Usuário deseja remover um jogo do seu perfil.

Pré-Condições:

1. Possuir o jogo.

Pós-Condições:

1. Exibir mensagem de confirmação.

Cenário de Sucesso Principal:

1. Usuário consegue remover o jogo com sucesso de seu perfil e o mesmo não é mais exibido após a remoção.

Caso de Uso: (RF-03) Deletar o perfil

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- Usuário deseja remover seu perfil.

Pré-Condições:

1. Possuir um perfil.

Pós-Condições:

1. Exibir mensagem de confirmação.

Cenário de Sucesso Principal:

1. Usuário consegue remover seu perfil com sucesso.

Caso de Uso: (RF-04) Representação do jogo

Ator Principal: Sistema

Interessados e Interesses:

- O jogo será representado no sistema por um conjunto de atributos, que consistem em:
 1. Título/nome;
 2. Imagem de capa;
 3. Descrição sobre o conceito e objetivo do jogo;
 4. TAGs que facilitam a identificação do jogo;
 5. Vídeo/*trailer* do jogo;
 6. Avaliação baseada na opinião do público;
 7. Valor para comercialização do jogo dentro da plataforma.

Pré-Condições:

1. O jogo deve ser cadastrado no sistema.

Pós-Condições: Nenhum.

Cenário de Sucesso Principal:

1. Usuário consegue visualizar o jogo à mostra na loja.

Fluxos Alternativos (pode ser mais de um):

Caso de Uso: (RF-05) Comprar um jogo

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- Usuário deseja comprar jogos cadastrados na loja.

Pré-Condições:

1. Jogo deve ser cadastrado no sistema e no perfil do usuário;
2. Usuário deve ter perfil cadastrado no sistema e saldo suficiente para adquirir o jogo desejado;

Pós-Condições:

1. Exibir mensagem de confirmação da compra.

Cenário de Sucesso Principal:

1. Usuário possui cadastro e consegue visualizar os jogos à mostra na loja e na sua coleção.

Fluxos Alternativos (pode ser mais de um):

1. Caso o usuário queira comprar um jogo e não possuir saldo suficiente, exibir mensagem de erro.

Caso de Uso: (RF-06) Visualizar saldo monetário

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- O usuário deve visualizar o saldo no seu perfil a fim de comercializar jogos na plataforma.

Pré-Condições:

1. O usuário deve ter perfil cadastrado no sistema.

Pós-Condições:

1. Exibir saldo monetário do usuário.

Cenário de Sucesso Principal:

1. Usuário possui cadastro, está logado no sistema e consegue visualizar o valor do seu saldo.

Fluxos Alternativos (pode ser mais de um):

1. Usuário não possui saldo e é orientado a atualizá-lo para o valor que desejar.

Caso de Uso: (RF-07) Inserir valor monetário

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- O usuário deseja adicionar um valor monetário ao seu saldo atual.

Pré-Condições:

1. Possuir uma conta.
2. Estar logado na sua conta.

Pós-Condições:

1. Exibir mensagem de confirmação.
2. Saldo do usuário atualizar para o valor esperado.

Cenário de Sucesso Principal:

1. O usuário consegue adicionar o valor ao seu saldo, mostrando assim o valor correto em sua carteira.

Fluxos Alternativos (pode ser mais de um):

1. O usuário tenta adicionar um valor inválido ao seu saldo atual, cancelando automaticamente a operação.

Caso de Uso: (RF-08) Atualização de saldo

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- O saldo do usuário atualiza conforme ele comercializa jogos na loja.

Pré-Condições:

1. Possuir uma conta.
2. Estar logado na sua conta.
3. Possuir saldo suficiente para a operação de compra.
4. Ter criado jogos para a operação de venda.

Pós-Condições:

1. Exibir mensagem de confirmação.

Cenário de Sucesso Principal:

1. O saldo do usuário atualiza de acordo com a operação realizada.

Caso de Uso: (RF-09) Adicionar/remover produtos

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- O usuário poderá adicionar ou remover jogos no carrinho de compras.

Pré-Condições:

1. Possuir uma conta.
2. Estar logado na sua conta.
3. Estar na página da loja ou possuir jogos no carrinho de compras.

Pós-Condições:

1. O carrinho de compras do usuário atualiza conforme a operação realizada.

Cenário de Sucesso Principal:

1. O carrinho de compras será preenchido caso o usuário adicione um ou mais produtos nele.
2. O carrinho de compras será esvaziado caso o usuário remova um ou mais produtos dele.

Caso de Uso: (RF-10) Editar quantidade

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- O usuário poderá editar a quantidade do jogo selecionado no carrinho.

Pré-Condições:

1. Possuir uma conta.
2. Estar logado na sua conta.
3. Estar na página do carrinho de compras.
4. Possuir jogos no carrinho de compras.

Pós-Condições: Nenhum.

Cenário de Sucesso Principal:

1. A quantidade do jogo atualiza de acordo com a operação do usuário.

Caso de Uso: (RF-11) Perfil

Ator Principal: Usuário

Interessados e Interesses:

- Usuário deseja cadastrar um perfil no sistema.

Pré-Condições: Nenhum.

Pós-Condições: Nenhum.

Cenário de Sucesso Principal:

1. Usuário consegue cadastrar um perfil e adicionar suas informações pessoais corretamente.
2. Exibir mensagem de confirmação de perfil.
3. Usuário possui uma coleção.
4. Usuário se torna apto a comprar, carregar, vender, editar e deletar jogos em sua coleção.

Fluxos Alternativos (pode ser mais de um):

1. Caso o usuário digite um ID já existente, emitir mensagem personalizada de erro.
2. Caso o usuário digite uma senha menor que 4 (quatro) caracteres, emitir mensagem personalizada de erro.
3. Caso o usuário deixe algum campo em branco, emitir mensagem personalizada de erro.

3. Iterações de Desenvolvimento

Iteração	Requisitos
1ª	
2ª	
3ª	
PRIMEIRO RELEASE	
4ª	
5ª	
6ª	
SEGUNDO RELEASE	