e-management

Documento de visão

Versão 1.0

15/09/2018

**Sumário**

**1 Introdução (3)**

1.1 Propósito do Documento de Visão (3)

**2 Visão Geral do Projeto (3)**

**3 Justificativa (3)**

**4 Objetivos (3)**

**5 Requisitos Funcionais (3)**

**6 Requisitos Não-Funcionais (3)**

# **1 Introdução**

## **1.1 Propósito do Documento de Visão**

O documento de Visão do projeto E-Management, documenta as informações necessárias para iniciação do projeto e seus requisitos. O documento de visão do projeto deve incluir as necessidades, o objetivo, a justificativa e os requisitos iniciais do projeto. É criado durante a fase de iniciação do projeto.

# **2 Visão Geral do Projeto**

O projeto visa a construção de um software, que tem como objetivo solucionar o problema (gerenciar times de E-Sports) de forma ágil, dinâmica e eficiente.

# **3 Justificativa**

Observando o crescente cenário de E-Sports atual, percebemos que não existe uma maneira ágil, eficiente de gerenciar os clubes e todos os seus envolvidos(lideres, patrocinadores, coachs, analistas, jogadores e torcedores).

# **4 Requisitos Funcionais(RF)**

**RF01-** O software deve permitir adicionar times ao clube;

**RF02-** O sistema deve permitir adicionar líderes do clube;

**RF03-** O software deve permitir adicionar coachs/analistas;

**RF03-** O software deve permitir que o líder do clube ou coach adicione jogadores;

**RF04-** O software deve permitir a adição de patrocinadores pelos lideres;

**RF05-** O software deve permitir que lideres classifiquem os times em níveis (1 para times de base e 5 para times de elite);

**RF06-** O software deve permitir que coachs/analistas adicionem/alterem atributos, condição de jogo e psicológica de cada jogador;

**RF07-** O software deve permitir que o coach/analista adicione notas de 0 a 10 para atributos (visão de jogo, estratégia, tempo de resposta, entre outros) de cada jogador;

**RF08-** O software deve apresentar uma visão geral (quantidade de jogos e resultados) para os patrocinadores,

**RF09-** O sistema deve permitir que lideres de clubes criem campeonatos;

**RF10-** O sistema deve permitir que lideres adicionem times, definam horários e locais para os campeonatos;

**RF11-** O sistema deve apresentar (se solicitado) uma lista de todos os jogos e resultados para pessoas envolvidas(líder, coach, jogadores) a determinado time;

**RF12-** O sistema deve permitir que jogadores consigam acessar e visualizar a nota dos seus atributos;

**RF13-** O sistema deve permitir que coachs/analistas adicionem comentários sobre determinado jogo;

**RF14-** O sistema deve permitir que jogadores consigam acessar e visualizar os comentários especificados no **RF13**

# **5 Requisitos Não-Funcionais(NF)**

**Requisitos de portabilidade:** O sistema deve ser compatível com qualquer Sistema Operacional;

**Requisitos de desempenho:** A adição (RF01, RF02, RF03, RF04) deve ter tempo de resposta de 0,5 segundos;

**Requisitos padrões:** O sistema deve ser feito utilizando uma arquitetura separada em camadas para desacoplamento;

# **6 Requisitos comparados com a checklist**

O seu documento de requisito estava bom? O que faltava?

O nosso documento de requisitos não está bom, faltam métricas essenciais, por exemplo, segundo a checklist do capitulo 3 do livro Code Complete, nossa lista de requisitos só atende a esses tópicos:

* Requisitos funcionais específicos
  + “Todas as tarefas que o usuário deseja executar são especificadas? “
* Requisitos não-funcionais específicos
  + “O tempo de resposta esperado, do ponto de vista do usuário, é especificado para todas as operações necessárias?”
* Qualidade dos requisitos
  + “Cada requisito evita conflitos com outros requisitos?”
  + “Os requisitos evitam especificar o design?”
  + “Cada item é relevante para o problema e sua solução? Cada item pode ser rastreado até sua origem no ambiente problemático?”
  + “Cada requisito pode ser testado? Será possível que testes independentes determinem se cada requisito é satisfeito?”