
Documentação do Sistema

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Projeto

- Verbo – Jogo diário de adivinhação de verbos

Gerente

- Jadí Dáfine Ferreira Alves

HISTÓRICO DE REGISTROS

Versão	Data	Autor	Descrição
1.0	30/06/2025	Equipe Verbo	Criação do documento inicial do projeto
1.1	11/07/2025	Equipe Verbo	Detalhamento dos requisitos

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. DESCRIÇÃO DO SISTEMA.....	3
3. USUÁRIOS DO SISTEMA.....	3
4. EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO.....	3
5. REGRAS DE NEGÓCIO.....	3
6. REQUISITOS.....	3
6.1. Requisitos Funcionais.....	3
6.2. Requisitos Não-Funcionais.....	4
7. DIAGRAMAS.....	5
7.1. Diagramas de classes.....	5
7.2. Diagramas de casos de uso.....	5

1. INTRODUÇÃO

O presente documento descreve os principais aspectos do projeto Verbo, um jogo web inspirado no Wordle/Term.ooo, mas voltado exclusivamente para a adivinhação de um verbo por dia. A proposta é promover entretenimento, estimular o raciocínio linguístico e aplicar conceitos de desenvolvimento ágil utilizando a metodologia Reverse.

2. DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O VERBO consiste em um jogo diário de adivinhação de verbos. A cada dia, um novo verbo é selecionado e disponibilizado para todos os usuários, que devem tentar descobrir a palavra por meio de tentativas e erros. A interface fornece feedback visual indicando letras corretas e posições corretas ou incorretas, a fim de orientar o jogador até a resposta correta.

As principais funcionalidades do sistema incluem:

- Verbo diário: um novo verbo é apresentado a cada 24 horas para todos os jogadores.
- Interface responsiva: o sistema adapta-se a diferentes tamanhos de tela, garantindo boa experiência em dispositivos móveis e desktops.
- Feedback por tentativa: após cada tentativa, o sistema informa quais letras estão corretas e suas respectivas posições, semelhante ao funcionamento de jogos de lógica como o Wordle.
- Histórico de desempenho: cada jogador poderá visualizar seu histórico de acertos, incentivando o progresso contínuo.
- Administração de verbos: o sistema contará com um painel exclusivo para administradores, que poderão cadastrar, editar e remover verbos do banco de dados de forma prática.

3. USUÁRIOS DO SISTEMA

1. Jogador(a)

É o usuário final do sistema, que acessa a aplicação com o objetivo de participar do jogo diário de adivinhação de verbos.

Principais ações disponíveis:

- Visualizar o verbo do dia.
- Realizar tentativas para adivinhar o verbo.
- Receber feedback sobre as letras corretas e suas posições.
- Acompanhar seu histórico de acertos e desempenho.

Características esperadas:

- Navegação intuitiva.
- Acesso rápido e responsivo em diferentes dispositivos.
- Interatividade com foco em usabilidade e experiência do(a) usuário(a).

2. Administrador(a)

É o responsável pela gestão do conteúdo do sistema, especialmente pelo banco de verbos que alimenta o jogo.

Principais ações disponíveis:

- Cadastrar novos verbos no sistema.
- Editar ou remover verbos existentes.
- Gerenciar a ordem e frequência de exibição dos verbos.

Características esperadas:

- Interface segura e restrita.
- Funcionalidades voltadas à administração de conteúdo.
- Facilidade de uso para manter o jogo sempre atualizado.

4. EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

Gerente de Projeto: Jade

Front-end: Alisson

Back-end: Denylson

Prototipação/Design: Leandra

Infraestrutura: Luis

Testes: Jade

5. REGRAS DE NEGÓCIO

- O jogador possui até 6 tentativas para adivinhar o verbo do dia.
- O verbo é o mesmo para todos os jogadores em um determinado dia.
- As letras certas aparecem destacadas.
- Um novo verbo é liberado automaticamente após 24 horas.
- A base de verbos pode ser atualizada manualmente pelo administrador.
- Não é permitido jogar mais de uma vez no mesmo dia por jogador.

6. REQUISITOS

6.1. Requisitos Funcionais

RF 01 - Jogo Principal - Adivinhar o verbo

Descrição: O sistema deve permitir que o jogador tente adivinhar um verbo de 5 letras em até 6 tentativas

Atores: Jogador

Prioridade: Alta

Anexo:

—

Entradas e pré-condições: Jogador acessa o jogo, verbo do dia deve estar disponível

Saídas e pós-condições: Feedback visual após cada tentativa, resultado final (vitória/derrota)

Fluxo principal:

1. Sistema exibe tabuleiro 6x5 vazio
2. Jogador insere palavra de 5 letras
3. Sistema valida se palavra é válida
4. Sistema fornece feedback visual (verde/amarelo/cinza)
5. Repete até 6 tentativas ou acerto

Fluxo secundário 1: Se palavra inválida, sistema exibe mensagem de erro

RF 02 - Feedback visual das tentativas

Descrição: O sistema deve fornecer feedback colorido para cada letra das tentativas

Atores: Sistema

Prioridade: Alta

Anexo:

—

Entradas e pré-condições: Palavra tentada pelo jogador, verbo correto disponível

Saídas e pós-condições: Cores aplicadas às letras (verde=correta/posição, amarelo=correta/posição errada, cinza=inexistente)

Fluxo principal:

1. Sistema recebe tentativa do jogador
2. Compara cada letra com o verbo correto
3. Aplica cor apropriada para cada posição

RF 03 - Teclado Virtual Interativo

Descrição: O sistema deve exibir teclado virtual com feedback das letras já utilizadas

Atores: Jogador

Prioridade: Média

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Tentativas anteriores do jogador

Saídas e pós-condições: Teclado com letras coloridas conforme uso anterior
Fluxo principal:

Fluxo principal:

1. Sistema exibe teclado QWERTY virtual
2. Atualiza cores das teclas conforme tentativas
3. Permite entrada por clique ou teclado físico

RF 04 - Modo Hard (Dificuldade Aumentada)

Descrição: O sistema deve oferecer modo difícil onde jogador deve usar obrigatoriamente as dicas das tentativas anteriores

Atores: Jogador

Prioridade: Baixa

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Jogador ativa modo hard

Saídas e pós-condições: Validação adicional nas próximas tentativas

Fluxo principal:

1. Jogador ativa toggle do modo hard
2. Sistema valida tentativas subsequentes
3. Rejeita tentativas que não usam dicas anteriores

RF 05 - Gerenciar Verbos (Admin)

Descrição: O sistema deve permitir que o administrador cadastre, edite e gerencie verbos

Atores: Administrador

Prioridade: Alta

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Administrador autenticado

Saídas e pós-condições: Verbo criado/editado/desativado no banco

Fluxo principal:

1. Admin faz login com senha
2. Admin acessa lista de verbos
3. Admin pode adicionar novo verbo com data, categoria, conjugação
4. Admin pode editar verbos existentes
5. Admin pode ativar/desativar verbos

Fluxo secundário 1:

Se senha incorreta, negar acesso

RF 06 - Autenticação Administrativa

Descrição: O sistema deve permitir acesso administrativo mediante senha

Atores: Administrador

Prioridade: Alta

Anexo:

—

Entradas e pré-condições: Senha administrativa configurada

Saídas e pós-condições: Acesso liberado ou negado ao painel admin

Fluxo principal:

1. Admin insere senha
 2. Sistema valida contra variável de ambiente
 3. Se válida, libera acesso ao painel
-

RF 07 - Estatísticas Pessoais

Descrição: O sistema deve rastrear e exibir estatísticas individuais do jogador

Atores: Jogador

Prioridade: Média

Anexo:

—

Entradas e pré-condições: Histórico de jogos do jogador

Saídas e pós-condições: Estatísticas formatadas (vitórias, sequência, distribuição)

Fluxo principal:

1. Sistema coleta dados do localStorage
 2. Calcula estatísticas (taxa de vitória, tentativas médias)
 3. Exibe gráficos e métricas
-

RF 08 - Histórico de Palavras

Descrição: O sistema deve manter histórico das palavras tentadas em cada jogo

Atores: Sistema

Prioridade: Baixa

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Jogos anteriores salvos

Saídas e pós-condições: Lista cronológica de tentativas anteriores

Fluxo principal:

1. Sistema salva cada tentativa no localStorage
2. Exibe histórico organizado por data
3. Permite visualização de padrões de jogo

RF 09 - Validação de Palavras

Descrição: O sistema deve validar se as palavras inseridas são válidas (formato e existência)

Atores: Sistema

Prioridade: Alta

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Palavra digitada pelo jogador

Saídas e pós-condições: Validação aprovada ou rejeitada com motivo

Fluxo principal:

1. Sistema recebe palavra do jogador
2. Valida formato (5 letras, apenas alfabetos)
3. Verifica se palavra existe no dicionário
4. Retorna resultado da validação

RF 10 - Seleção Automática do Verbo Diário

Descrição: O sistema deve selecionar automaticamente um verbo diferente para cada dia

Atores: Sistema

Prioridade: Alta

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Data atual, verbos cadastrados no banco

Saídas e pós-condições: Verbo único para o dia retornado

Fluxo principal:

1. Sistema identifica data atual
2. Busca verbo ativo para a data

-
3. Retorna verbo com metadados (categoria, dificuldade, etc.)
-

RF 11 - Tutorial Interativo

Descrição: O sistema deve exibir tutorial para novos jogadores

Atores: Jogador (primeiro acesso)

Prioridade: Baixa

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Primeira visita do jogador

Saídas e pós-condições: Jogador compreende mecânicas do jogo

Fluxo principal:

1. Sistema detecta primeira visita
2. Exibe modal explicativo
3. Demonstra mecânicas com exemplos
4. Marca tutorial como concluído

RF 12 - Reset de Estatísticas

Descrição: O sistema deve permitir que jogador reset suas estatísticas

Atores: Jogador

Prioridade: Baixa

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Estatísticas existentes

Saídas e pós-condições: Estatísticas zeradas, confirmação exibida

Fluxo principal:

1. Jogador solicita reset de estatísticas
2. Sistema exibe confirmação
3. Se confirmado, limpa dados do localStorage
4. Reinicia contadores

6.2. Requisitos Não-Funcionais

RNF 01 - Segurança

Descrição: O sistema deve implementar medidas de segurança para proteger contra ataques comuns (XSS, CSRF, injeção) e garantir a integridade dos dados

Atributo: Segurança

Prioridade: Alta

Anexo: -

RNF 02 - Performance de Resposta

Descrição: O sistema deve responder a requisições do usuário em tempo adequado para manter a fluidez do jogo

Atributo: Performance

Prioridade: Alta.

Anexo: -

RNF 03 - Usabilidade

Descrição: A interface deve ser intuitiva e acessível, permitindo navegação fácil tanto por mouse quanto teclado

Atributo: Usabilidade

Prioridade: Alta.

Anexo: -

RNF 04 - Compatibilidade

Descrição: O sistema deve funcionar corretamente nos principais navegadores modernos e dispositivos móveis

Atributo: Portabilidade

Prioridade: Média

Anexo: -

RNF 05 - Disponibilidade

Descrição: O sistema deve estar disponível 24/7 com monitoramento de saúde e recuperação automática de falhas

Atributo: Confiabilidade

Prioridade: Alta

Anexo: -

RNF 06 - Escalabilidade

Descrição: A arquitetura deve suportar crescimento no número de usuários sem degradação significativa de performance

Atributo: Performance

Prioridade: Média

Anexo: -

RNF 07 - Manutenibilidade

Descrição: O código deve ser bem estruturado, documentado e tipado para facilitar futuras modificações e correções

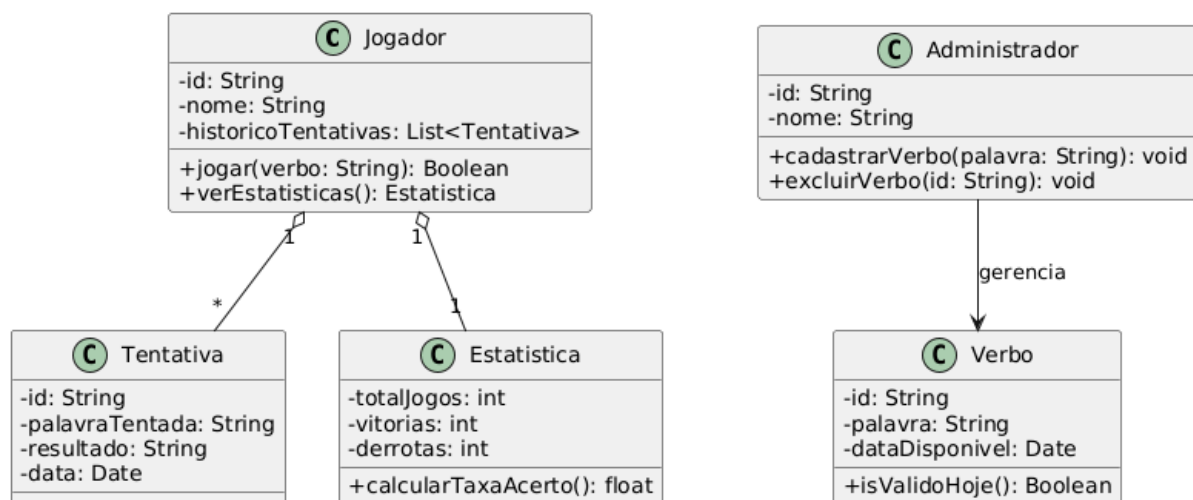
Atributo: Manutenibilidade

Prioridade: Média

Anexo: -

7. DIAGRAMAS

7.1. Diagramas de classes



7.2. Diagramas de casos de uso

