
Documentação do Sistema

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Projeto

- Verbo – Jogo diário de adivinhação de verbos

Gerente

- TBD (R9)

HISTÓRICO DE REGISTROS

Versão	Data	Autor	Descrição
1.0	30/06/2025	Equipe Verbo	Criação do documento inicial do projeto

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: Para definir em R9

Front-end: Para definir em R9

Back-end: Para definir em R9

Prototipação/Design: Para definir em R9

Testes: Para definir em R9

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 diário de adivinhação

Descrição: Permitir ao jogador tentar adivinhar o verbo do dia.

Atores: Jogador

Prioridade: Alta

Anexo:

—

Entradas e pré-condições: Verbo do dia existente

Saídas e pós-condições: Resultado da tentativa

Fluxo principal:

1. Jogador digita o verbo
2. Recebe feedback sobre acertos

Fluxo secundário 1: Verbo não encontrado ou tentativa inválida

RF 02 - Cadastro de verbos

Descrição: Permitir ao administrador cadastrar, editar ou excluir verbos válidos

Atores: Administrador

Prioridade: Média

Anexo:

—

Entradas e pré-condições: Administrador autenticado no sistema
Interface de gerenciamento de verbos disponível
Verbo deve seguir as regras linguísticas do idioma

Saídas e pós-condições: Novo verbo salvo na base de dados
Verbo atualizado ou removido da lista de opções do sistema
Feedback visual de sucesso ou erro ao administrador

Fluxo principal:

1. Administrador acessa o painel de gerenciamento de verbos
2. Escolhe a opção de adicionar novo verbo
3. Informa o verbo e confirma o cadastro
4. O sistema salva o verbo na base de dados e exibe mensagem de sucesso

Fluxo secundário 1: Administrador escolhe um verbo existente na lista e edita sua

grafia ou data de uso

Fluxo secundário 2: Administrador remove um verbo da lista

RF 03 - Exibição de estatísticas do jogador

Descrição: Exibir número de acertos, tentativas e desempenho geral

Atores: Jogador

Prioridade: Média

Anexo: —

Entradas e pré-condições: Jogador já realizou pelo menos uma partida
Dados das tentativas estão armazenados no sistema
Interface de estatísticas acessível no menu do jogo

Saídas e pós-condições: Tabela ou gráfico com total de jogos, vitórias, derrotas e média de acertos
Informações exibidas de forma clara e resumida

Fluxo principal:

1. Jogador acessa a aba de estatísticas no menu do sistema
2. O sistema carrega os dados históricos do jogador
3. Os dados são organizados e exibidos em tela (pode ser gráfico ou tabela)

Fluxo secundário 1: O sistema ainda não tem dados do jogador → exibe a mensagem “Você ainda não jogou nenhuma partida.”

6.2. Requisitos Não-Funcionais

RNF 01 - Interface responsiva

Descrição: Deve funcionar bem em dispositivos móveis e desktops

Atributo: Usabilidade

Prioridade: Alta.

Anexo: -

RNF 02 - Interface responsiva

Descrição: Tempo de resposta menor que 1 segundo

Atributo: Performance

Prioridade: Alta.

Anexo: -

RNF 03 - Segurança de acesso ao painel de administração

Descrição: Somente usuários autorizados devem acessar o painel admin

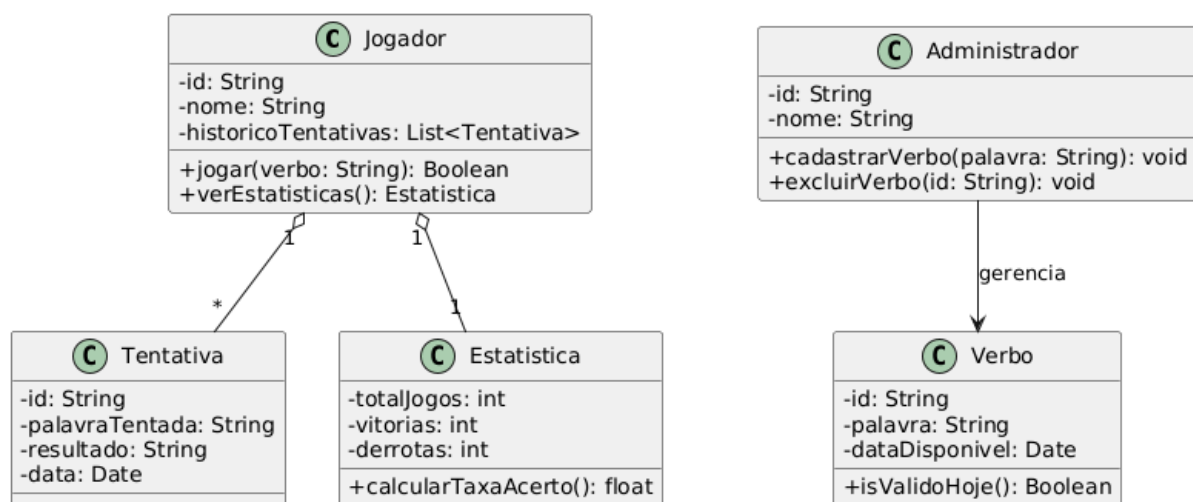
Atributo: Segurança

Prioridade: Alta.

Anexo: -

7. DIAGRAMAS

7.1. Diagramas de classes



7.2. Diagramas de casos de uso

