Com Coffee

Consultoria e Desenvolvimento de Sistemas

## Projeto: **Invex - Arquivos UFMT**

## Documento de Requisitos do Projeto

## Versão do Documento: 1.0

## Histórico de Revisão

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 08/11/2017 | Formular o documento | Luam Cortez  Lucas Afrânio  Igor Jordany  Vinícius Antônio  Jorge Rodrigues |

## Introdução

O objetivo deste documento é ter uma visão geral sobre as características do produto do cliente. O projeto em análise é o desenvolvimento de um jogo eletrônico para dispositivos móveis. O principal foco deste documento é fazer um levantamento e o detalhamento dos requisitos necessários para a funcionamento do sistema.

## Definições e abreviações

* RF: Requisitos funcionais
* RNF: Requisitos não funcionais

## Elicitação dos requisitos

O desenvolvimento da plataforma de gerenciamento de histórias irá possibilitar ao cliente aumentar seus lucros, além de promover uma forma de aumentar sua base de cliente e possuir uma plataforma para gerenciamento de suas histórias.

## Necessidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Necessidade** | **Descrição** |
| N01 | Entreter quem estuda, trabalha ou visita o campus da UFMT | Proporcionar uma experiência de entretenimento e envolvimento, especialmente para os estudantes jovens |
| N02 | Tornar o campus da UFMT conhecido | Fazer com que, ao jogar, os envolvidos andem e conheçam lugares que nunca haviam visitado |
| N03 | Criar interação social | Os jogadores poderão interagir entre si, e desenvolverem interações benéficas de companheirismo e amizade |
| N04 | Fornecer lucro aos criadores | Com a monetização envolvido no game, os criadores poderão obter uma receita |

## 

## Requisitos do sistema

#### Requisitos funcionais do módulo de gerenciamento de usuários.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito** | **Descrição** |
| RF01 | Cadastro de usuário (Jogadores) | O sistema deve realizar o cadastro dos usuários através de suas contas da plataforma de game center do sistema operacional móvel iOS e Google play do sistema operacional móvel Android. |
| RF02 | Cadastro de usuário (Administradores) | Somente o administrador poderá cadastrar usuários que poderão fazer o gerenciamento do conteúdo. |
| RF03 | Modificação de cadastro de usuário | O administrador pode alterar alguns dados de cadastro de usuário. |
| RF04 | Exclusão de cadastro do usuário | O administrador pode remover o cadastro de um determinado usuário. |

Requisitos funcionais do módulo de Ambiente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito** | **Descrição** |
| RF05 | Detectar Jogadores | O sistema deve detectar e alertar quando existir outro jogador próximo |
| RF06 | Locais disponíveis | O sistema deve limitar áreas em que o jogador envolvido em uma história poderá ter acesso. A área total do sistema deverá ser toda a UFMT - Campus Cuiabá. |
| RF07 | Localização de Artefatos | No ambiente, será possível encontrar artefatos disponíveis para o jogador, que poderá tomar posse do mesmo. |
| RF08 | Interação com Artefatos | O sistema deve disponibilizar os artefatos que irá auxiliar os jogadores durante as histórias. Após o jogador receber o artefato, ele ficará indisponível no cenário. |
| RF09 | Temporização de Artefatos | Os artefatos poderão ter tempo de disponibilidade no ambiente, após o término do tempo, o artefato ficará indisponível |
| RF10 | Inclusão de Artefatos | O sistema deve permitir ao gerenciador de sistema a inclusão de artefatos, informando o nome, conteúdo, o tempo de disponibilidade( caso seja limitada), história envolvida, localização e a possibilidade de upload de objetos tridimensionais que representará o artefato |
| RF11 | Mapeamento do Ambiente | O sistema deve possuir o mapeamento da Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT - Campus Cuiabá. |
| RF12 | Tempo no Ambiente | O ambiente deverá possuir o horário e o clima sincronizado com o de Cuiabá. |

Requisitos funcionais do módulo de História

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito** | **Descrição** |
| RF13 | Hierarquia de Histórias | A hierarquia selecionável ao jogador deve consistir em histórias, que contém capítulos, que contém eventos |
| RF14 | Composição das Histórias | Uma história deve conter os campos sinopse, tema, preço e tags |
| RF15 | Composição dos Capítulos | Um capítulo deve conter numeração ordinal, dentro da história, campo nome e eventos selecionáveis de uma lista. Deve haver encadeamento de capítulos (não se libera o capítulo 2, sem ter completado o 1) |
| RF16 | Composição dos Eventos | Um evento deve conter uma descrição de ação do jogador, campo de objetivos primários (obrigatórios) e secundários (opcionais). Pode haver encadeamento de eventos (não se libera um evento y, sem ter completado um x) |
| RF17 | Tempo limite de Eventos | Eventos podem ter tempo limite de execução, e o ganho de alguma informação extra caso concluído a tempo |
| RF18 | Histórias Especiais | Algumas histórias podem ficar disponíveis aos jogadores por tempo limitado |

## Requisitos funcionais do módulo de comunicação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito** | **Descrição** |
| RF19 | Interação entre jogadores | O sistema deve permitir que jogadores em mesmo nível da história e mesma localização geográfica, se comuniquem pelo app. |
| RF20 | Interação comunidade | O sistema deve ter um fórum online para solução de problemas e dúvidas via navegador (fora do app). |
| RF21 | Suporte | O sistema deve ter um mecanismo para reporte de erros. |

## 

## Requisitos funcionais do módulo de recompensa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito** | **Descrição** |
| RF22 | Conquista | O sistema deve ter um ranking quantitativo e qualitativo com base em todos jogadores, a fim de atribuir pesos para as conquista. |
| RF23 | Desbloqueio de histórias extras | O sistema deve recompensar o jogador com histórias extras caso ele atinja uma certa conquista. (ex: o jogador completou uma história às 00:00 horas de uma sexta-feira 13 e foi presenteado com uma história exclusiva de terror com conteúdo mais pesado). |
| RF24 | Moeda interna | O sistema deve ter uma moeda interna adquirida ao se completar tarefas diárias, conquistas e histórias. Podendo ser utilizada para liberar histórias exclusivas dessa moeda. |

## Requisitos funcionais do módulo de comunicação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito** | **Descrição** |
| RF25 | Monetizar através da loja do jogo | O sistema deve oferecer ao jogadores a possibilidade de compra de histórias, superdicas, artefatos através da loja |
| RF26 | Conversão do valor da moeda | O sistema deverá fazer a conversão da moeda local na qual o usuário esteja comprando para o moeda do jogo, karma |

## 

## Requisitos não-funcionais

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito** | **Descrição** |
| RNF01 | Integração com métodos de pagamentos | O sistema deve fazer integração com os métodos de pagamentos das lojas de aplicativos (Google Play e AppStore) |
| RNF02 | Conexão necessária | O sistema só permite o login mediante conexão com os servidores |
| RNF03 | Prioridade de download | O sistema deve realizar somente o download dos arquivos necessários para se jogar um evento atual |

## 

## 

## Casos de uso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Atores** | **Descrição** |
| UC01 |  |  |
| UC02 |  |  |

## 

## Matriz de rastreabilidade

## Requisitos vs Necessidade

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **Descrição** |
| UC01 |  |
| UC02 |  |

## Requisitos vs Caso de Uso

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **Descrição** |
| UC01 |  |
| UC02 |  |