

RVVO

Rede de Vendas de Videojogos Online



Grupo U:

Bruno Miguel Ferreira Moreira

ei12012@fe.up.pt

José Pedro Moreira de Sousa

up201002597@fc.up.pt

Luis Brochado Pinto Reis

ei11009@fe.up.pt

Mariana Sofia Moreira da Silva Moreno

up201107685@fc.up.pt

Pedro Alves Carreira

up201502855@fe.up.pt

Responsável pelo Grupo de Trabalho:

Valter Pinho

vsp@fe.up.pt

Conteúdo

Visão Geral do Projeto.....	2
Atores e User Stories	3
Funcionalidades/Features	4
Interface de Navegação.....	4
Visão Geral / Mapa de Rede.....	4
Informação da Arquitetura.....	5
Interfaces e Core Views.....	5
Interoperabilidade com o ERP Primavera	12
Requisitos Suplementares.....	20

Visão Geral do Projeto

Web Games consiste numa web App que simula uma loja virtual de videojogos. Sendo que o objetivo desta App será a venda de videojogos decidimos dividir o sistema em três partes fundamentais: administradores, clientes e visitantes.

Os administradores estarão responsáveis por gerir toda a informação dos produtos, bem como a possibilidade de registar novos produtos, de maneira que os clientes possam estar interessados e comprar.

No caso do utilizador ser-lhe-á dada a possibilidade de visualizar a listas de produtos da loja assim como, a informação detalhada de produto em específico incluindo dados da empresa responsável e pontos onde esta os tens disponíveis. Caso o utilizador pretenda efetuar uma compra terá de proceder a uma autenticação na App indicado os seus dados (como o nome, NIF, morada, telemóvel, email e password) e posteriormente adicionar ao seu carrinho de compras todos os produtos desejados.

O utilizador autenticado (cliente) poderá a qualquer momento alterar informações pessoais, terminar a sua sessão, remover produtos selecionados ao carrinho e também consultar todo o seu histórico de compras efetuadas por si.



Atores e User Stories

Este artefacto contém a especificação dos atores e das respetivas users stories, funcionando como documentação ágil dos requisitos do projeto. Os atores e as users stories são utilizados de forma a mostrar a utilidade e finalidade do sistema, especificar os seus intervenientes bem como uma documentação dos respetivos requisitos funcionais que estes necessitam.

Atores

- Utilizador
- Visitante estende Utilizador
- Utilizador Autenticado estende Utilizador
- Cliente estende Utilizador Autenticado
- Administrador estende Utilizador Autenticado

User Stories

- Como Utilizador, quero ver uma lista de produtos da loja de maneira que fique interessado em comprar algo;
- Como Utilizador, quero ver a informação de um produto de maneira que fique convencido de o comprar, caso exista em stock;
- Como Utilizador, quero ver a informação da empresa de maneira que possa contactar os responsáveis, deslocar a sede da empresa para próprios fins e saber dos locais onde a empresa distribui produtos;
- Como Visitante, quero registar uma conta de maneira que possa autenticar-me e comprar produtos online;
- Como Visitante, quero recuperar a minha palavra-chave de maneira possa de novo autenticar-me;
- Como Utilizador Autenticado, quero terminar a minha sessão de maneira que não continue com a minha conta ativa;
- Como Cliente, quero adicionar produtos ao carrinho de compras de maneira que possa confirmar que os quero comprar;
- Como Cliente, quero remover produtos do carrinho de compras de maneira que possa confirmar que não os quero comprar;
- Como Cliente, quero alterar informação pessoal (morada, telemóvel, NIF, email, password, etc);
- Como Cliente, quero ver o histórico de compras efetuadas;
- Como Administrador, quero registar novos produtos de maneira que clientes possam estar interessados e comprar;
- Como Administrador, quero alterar informação de produtos de maneira que clientes possam saber mais sobre o mesmo (esgotados, preço alterado, etc).

Funcionalidades/Features

Esta fase tem como principais objetivos a identificação e descrição dos requisitos do usuário e a transmissão de ideia sobre a interface entre o utilizador (IU) e o sistema suscitando assim novas exigências.

Descrevem-se em primeiro lugar os princípios gerais do desenho das interfaces e as características comuns a todas as páginas, apresenta-se depois a visão geral do sistema de informação (*Sitemap*) e finalmente são descritas as interações principais com o sistema para ilustrar as sequências de passos associadas a cada um dos cenários de utilização identificados.

Interface de Navegação

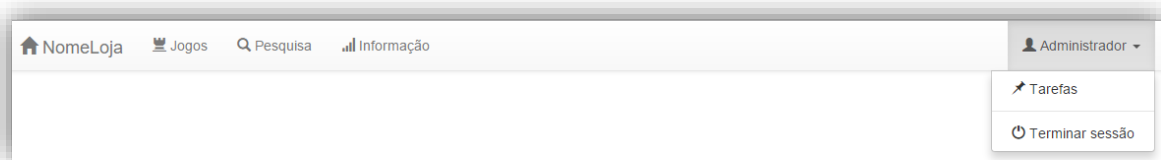


Figura 1: Interface geral de utilizador

Nesta figura, pode constatar-se que a barra de navegação permite ao utilizador navegar pelo web site através de atalhos para páginas de maior importância assim como, proporciona ao utilizador com credenciais válidas a visualização de todas as funcionalidades que este dispõe. Caso este pretenda pode também terminar a sua secção. Quanto ao resto, o utilizador conseguirá ver todo o seu conteúdo que a página tem como objetivo fornecer.

Além das propriedades acima referidas é possível também notar algumas características comuns a todas as páginas:

- Optou-se por um design líquido, para ter uma estrutura (*layout*) de páginas Web fluida que se adapte a vários tamanhos de ecrã, deste os *desktops* de 19" ou mais, até aos *Tablets* de 11" e *smartphones* de 4";
- Optou-se pela utilização de botões com alguma dimensão para facilitar a interação dos utilizadores com ecrã sensíveis ao toque (*touch screens*).

Visão Geral / Mapa de Rede

O *Sitemap* é uma representação visual do relacionamento entre as diferentes páginas de um sítio Web que mostra como se encaixa toda a informação. Desta forma, é fornecida à equipa de projeto uma visão de como o sítio vai ser construído, ajudando nomeadamente a esclarecer a hierarquia de informação

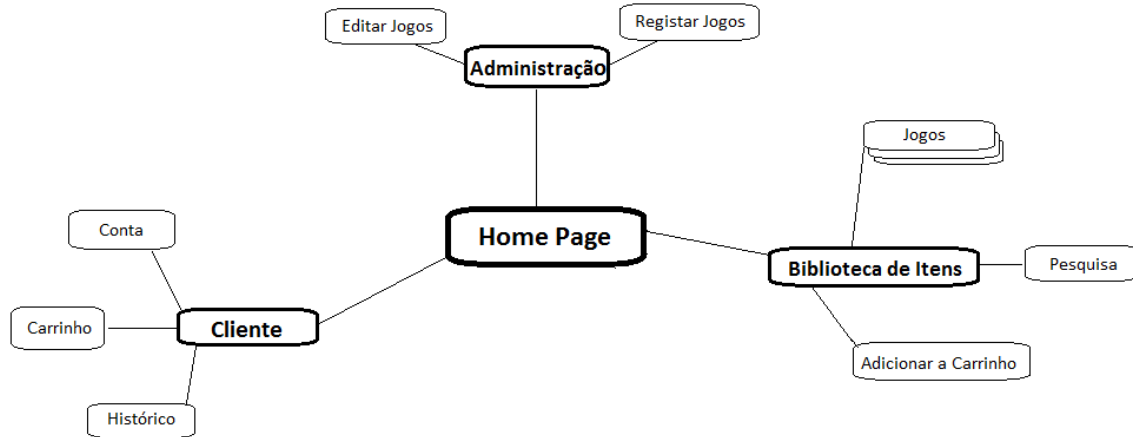


Figura 2: Mapa de Rede

Informação da Arquitetura

Interfaces e Core Views

Considera-se *Navegation* como a barra de navegação presente em todas as páginas web do projeto (Figura 1).

tarefas.php

registarProduto.php

alterarProduto.php

index.php

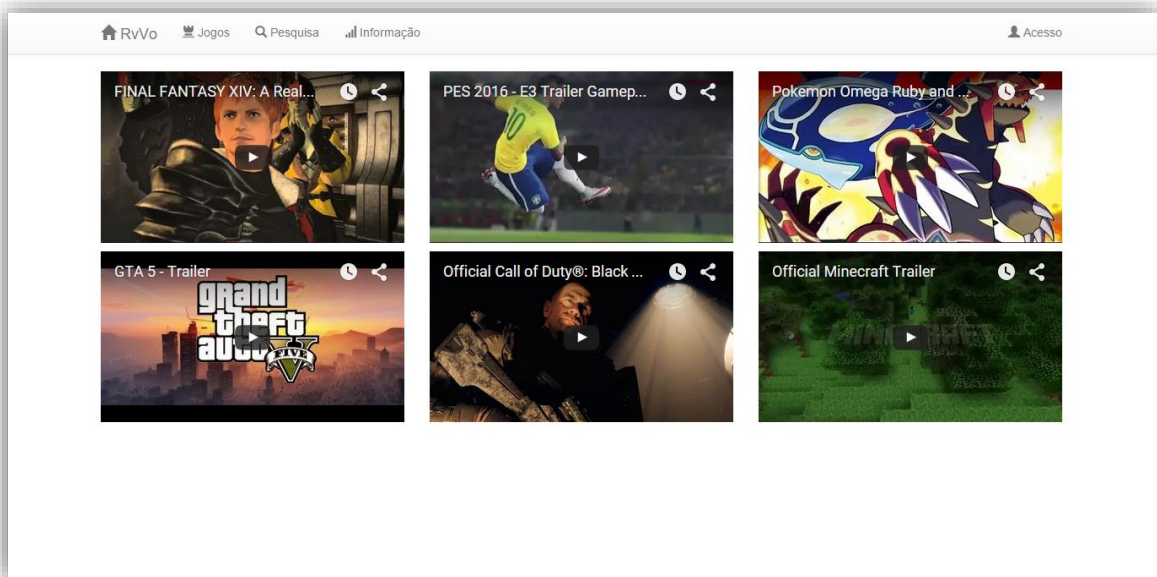


Figura 3: Interface Home Page

acesso.php
Figura 4: Acesso (Login e Registo)**Inward Path**

- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Registar
- Iniciar sessão
- Recuperar palavra-chave

Core

- Form_001 (Form) | Formulário de Login
- Form_002 (Form) | Formulário de Registo

jogos.php

Jogo	Empresa	Ano	Idade
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Grezzo	2015	+12
Pro Evolution Soccer 2016	Konami	2015	+4
Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	2014	+18
Pokémon Alpha Sapphire	Gamefreak	2014	+6
Pokémon Omega Ruby	Gamefreak	2014	+6
Grand Theft Auto V	Rockstar Games	2013	+18
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	Square Enix	2013	+16
Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	2013	+4

Figura 5: Interface Lista de Jogos

Inward Path

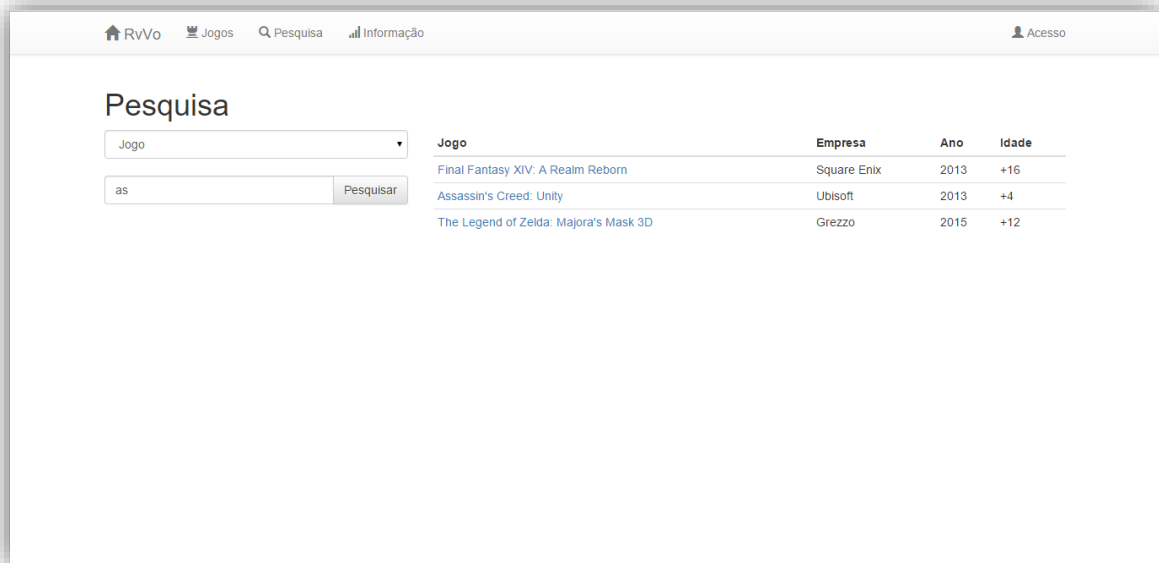
- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Mostrar Jogo

Core

- Container_001 (Container)
| Listar jogos da loja

pesquisa.php**Figura 6:** Interface Menu de Pesquisa**Inward Path**

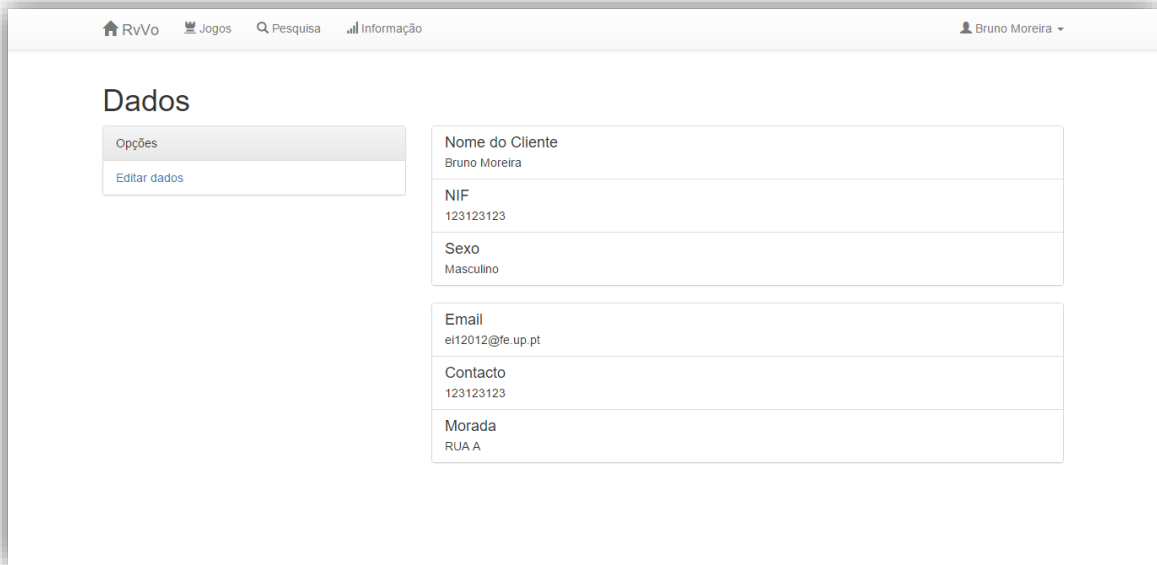
- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Pesquisar
- Mostrar jogo(s)

Core

- Form_003 (Form) |
Pesquisa produtos segundo campo especifico
- Container_009 (Container)
| Listar Jogos dos resultados de pesquisa

conta.php


Dados

Opções
[Editar dados](#)

Nome do Cliente
Bruno Moreira

NIF
123123123

Sexo
Masculino

Email
ei12012@fe.up.pt

Contacto
123123123

Morada
RUA A

Figura 7: Interface Perfil do Utilizador**Inward Path**

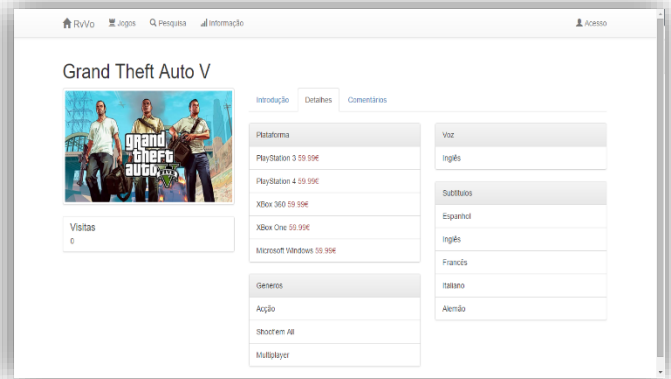
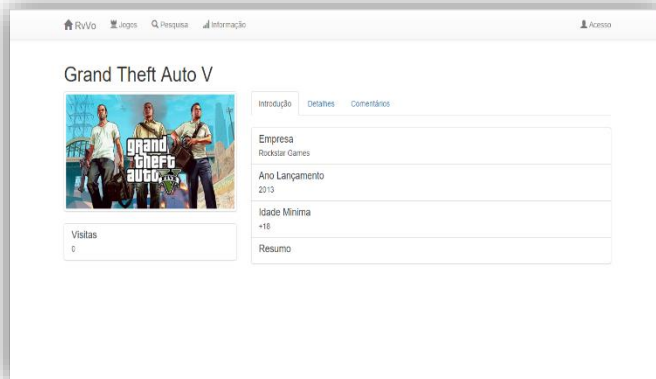
- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Alterar Dados
- Ver Carrinho / Histórico

Core

- Container_002 (Container)
| Listar dados do cliente
- Container_003 (Container)
| Listar opções ao cliente

jogo.php**Figura 8 e 9:** Interface Jogo (Introdução e Detalhes)

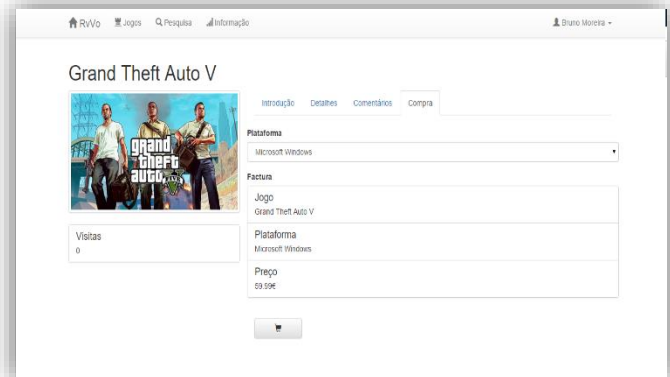
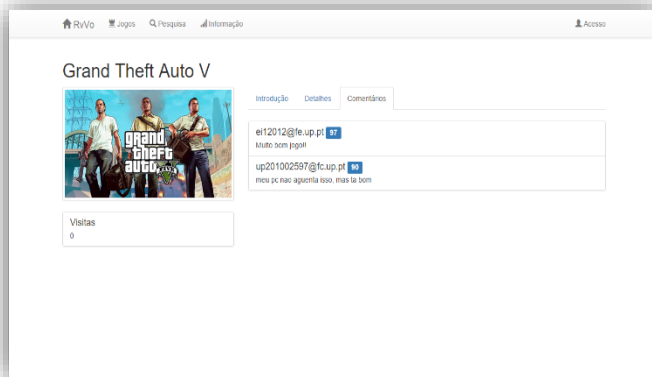


Figura 10 e 11: Interface Jogo (Comentários e Compra)

Inward Path

- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Adicionar produto ao carrinho
- Classificar, comentar

Core

- Container_004 (Container) | Ver detalhes básicos do jogo
- Container_005 (Container) | Ver detalhes específicos do jogo
- Container_006 (Container) | Ver imagem do jogo
- Container_007 (Container) | Ver opiniões
- Form_004 (Form) | Formulário de compra
- Form_005 (Form) | Formulário para dar opinião

carrinho.php

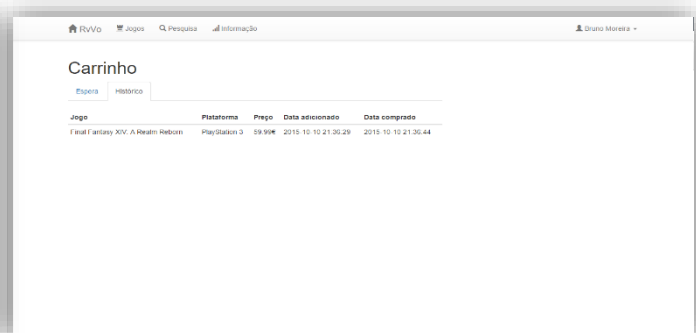
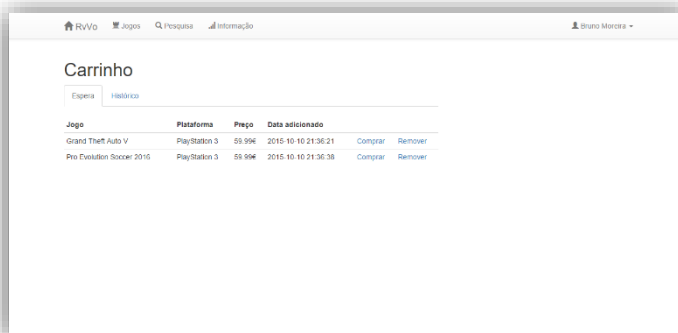


Figura 12 e 13: Interface Carrinho (Espera e Histórico)

Inward Path

- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Comprar jogo(s)
- Remover jogo(s)
- Mostrar jogo

Core

- Container_008 (Container) | Listar faturas do cliente
- Form_006 (Button) | Formulário de compra ou remoção de jogos

alterarDados.php
Figura 14: Interface Edição de Dados**Inward Path**

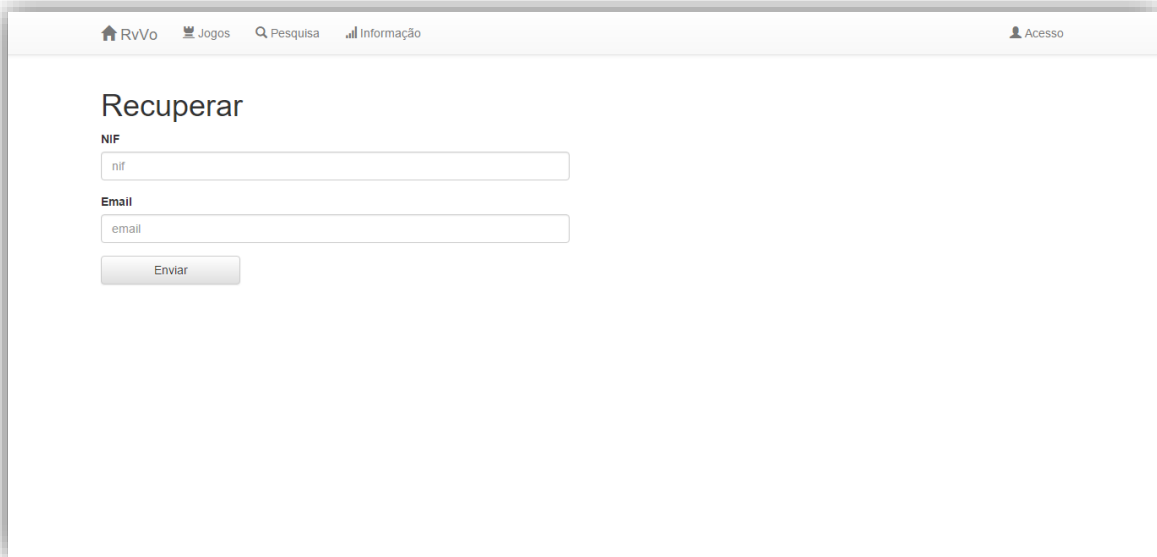
- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Atualização de dados

Core

- Form_007 (Form) | Formulário para editar dados de utilizador

recuperar.php

The screenshot shows a web browser window displaying the 'Recuperar' (Recover) page. The page has a header with navigation links: 'RvVo', 'Jogos', 'Pesquisa', 'Informação', and 'Acesso'. The main content area is titled 'Recuperar' and contains a form with two input fields: 'NIF' (containing 'nif') and 'Email' (containing 'email'). Below the fields is an 'Enviar' (Send) button.

Figura 15: Interface de Recuperação de palavra-chave

Inward Path

- Navigation
- Pesquisa Interna
- Link externo (email, chat, website, fórum, ...)

Outward Path

- Pedido de recuperação de palavra-chave

Core

- Form_008 (Form) | Formulário para recuperar palavra-chave

Interoperabilidade com o ERP Primavera

WS_LOGIN

Related Core View
Form_001
Descrição
Utilizador efetua login
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/acesso_login.php GET email: email do utilizador password: palavra-chave do utilizador
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/acesso_login.php? email=ei12012@fe.up.pt&password=pass
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_REGISTAR

Related Core View
Form_002
Descrição
Criação de uma conta por parte do utilizador
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/acesso_registar.php POST nifCliente: NIF do utilizador nome: nome do utilizador email: email do utilizador password: palavra-chave do utilizador morada: morada do utilizador contacto: contacto do utilizador sexo: sexo do utilizador
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/acesso_registar.php? nifCliente=123123123&nome=bruno&email=ei12012@fe.up.pt&password=pass&morada=RuaX&contacto=123123123&sexo=M
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_ALTERAR_DADOS

Related Core View
Form_007
Descrição
Utilizador altera os dados da sua conta
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/alterarDados.php POST nome: nome do utilizador email: email do utilizador password: palavra-chave do utilizador morada: morada do utilizador contacto: contacto do utilizador sexo: sexo do utilizador
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/alterarDados.php? nome=bruno&email=ei12012@fe.up.pt&password=pass&morada=RuaX&contacto=123123123&sexo=M
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_RECUPERAR_CHAVE

Related Core View
Form_008
Descrição
Utilizador recupera a chave
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/recuperar.php GET email: email do utilizador
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/recuperar.php? email=ei12012@fe.up.pt
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_LISTAR_JOGOS

Related Core View
Container_001
Descrição
Listar um certo numero de jogos
Route+Verbs
//hostpath:98822/api/obterJogosEntreLimites.php GET pageNumber: número da página pageSize: número de jogos que o utilizador pode visualizar
Exemplo de Input
//hostpath:98822/api/obterJogosEntreLimites.php? pageNumber=0&pageSize=10
Output Esperado
Json: { "jogos" : [{ "id" : 5, "nome" : "x"}, { "id" : 7, "nome" : "y"}, ...] }

WS_JOGO_LISTAR_DADOS

Related Core View
Container_004, Container_005, Container_006
Descrição
Listar dados do jogo especifico
Route+Verbs
//hostpath:98822/pages/jogo.php GET idJogo : identificador do jogo
Exemplo de Input
//hostpath:98822/pages/jogo.php? id=idJogo
Output Esperado
TREU, FALSE

WS_JOGO_LISTAR_COMETARIOS

Related Core View
Container_007
Descrição
Lista os comentários sobre um determinado jogo
Route+Verbs
//hostpath:98822/api/jogoObterComentarios.php GET idJogo : identificador do jogo
Exemplo de Input
//hostpath:98822/api/jogoObterComentarios.php? id=idJogo
Output Esperado
Json: { "jogo" : [{ "email" : "ei12012@fe.up.pt", "comentario" : "muita bom", "valor" : "99"}, ...] }

WS_JOGO_COMENTAR

Related Core View
Form_005
Descrição
Utilizador faz uma avaliação do jogo
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/jogo_comentar.php POST idJogo : identificador do jogo nifCliente : NIF do utilizador valor : classificação que o utilizador atribuiu ao jogo comentário : comentário que o utilizador fez sobre o jogo
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/jogo_comentar.php? id=idJogo&nifCliente=123123123&valor=99&comentario="Muito Bom"
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_PESQUISAR

Related Core View
Container_009
Descrição
Utilizador faz uma pesquisa sobre jogos com uma determinada especificação
Route+Verbs
//hostpath:98822/pages/pesquisar.php GET conteúdo : nome do Jogo campoPesquisa : campo por onde se realiza a pesquisa
Exemplo de Input
//hostpath:98822/pages/pesquisar.php? conteudo=GTA&campoPesquisa=Plataforma
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_LISTAR_CARRINHO

Related Core View
Container_008
Descrição
Listar os jogos do carrinho de compras
Route+Verbs
//hostpath:98822/api/compras.php GET nifCliente : NIF do utilizador pageNumber : número de página pageSize : número de entradas que o utilizador pretende ver
Exemplo de Input
//hostpath:98822/api/compras.php? nifCliente=123123123&pageNumber=0&pageSize=10
Output Esperado
Json: { "jogos" : [{ "id" : 5, "nome" : "x", "plataforma" : "PlayStation 4", "preço" : "59.99"}, ...] }

WS_COMPRAR

Related Core View
Form_006
Descrição
Utilizador efetua uma compra
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/comprar.php POST idJogo : identificador do jogo idPlataforma : identificador da plataforma nifCliente : NIF do utilizador adicionado : data de compra
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/comprar.php? idJogo=7&idPlataforma=1&nifCliente=123123123&adicionado="2015-10-08 23:15:00"
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_JOGO_ADICIONAR

Related Core View
Form_004
Descrição
Utilizador adiciona jogo ao carrinho
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/jogo_adicionar.php POST idJogo : identificador do jogo idPlataforma : identificador da plataforma nifCliente : NIF do utilizador
Exemplo de Input
//hostpath:98822/ action/jogo_adicionar.php? idjogo=7&idplataforma=1&nifCliente=123123123
Output Esperado
TRUE, FALSE

WS_REMOVE

Related Core View
Form_006
Descrição
Remove o jogo do carrinho do utilizador
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/remove.php POST idJogo : identificador do jogo idPlataforma : identificador da plataforma nifCliente : NIF do utilizador
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/remove.php? idJogo=7&idPlataforma=1&nifCliente=123123123
Output Esperado
TREU, FALSE

WS_REGISTAR_JOGO

Related Core View
Descrição
Administrador regista um novo jogo
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/registarJogo.php POST nomeJogo : nome do jogo empresa : nome da empresa do jogo ano : ano de lançamento do jogo idade : idade mínima para jogar resumo : resumo do jogo idPlataforma : identificador da plataforma preço : preço do jogo idGenero : identificador do género do jogo idVoz : identificador do idioma do jogo idSubtitulo : identificador das legendas do jogo linkImage : link para a imagem do jogo quantidade : quantidade de jogos disponíveis
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/alterarJogo.php? nomeJogo="GTA 6"&empresa="Rockstar Games"&ano=2020&idade=18&resumo=""&idPlataforma1=1&preco1=59.99&idPlataforma=2 &preco2=59.99&idGenero1=1&idGenero2=2&idVoz1=1&idVoz2=2&idSubtitulo1=3&linkImage="C:\Users\...\obj.png"&quantidade1=20&quantidade2=15
Output Esperado
TREU, FALSE

WS_ALTERAR_JOGO

Related Core View
Descrição
Administrador altera as informações sobre o jogo
Route+Verbs
//hostpath:98822/action/alterarJogo.php POST nomeJogo : nome do jogo empresa : nome da empresa do jogo ano : ano de lançamento do jogo idade : idade mínima para jogar resumo : resumo do jogo idPlataforma : identificador da plataforma preço : preço do jogo idGenero : identificador do género do jogo idVoz : identificador do idioma do jogo idSubtitulo : identificador das legendas do jogo linkImage : link para a imagem do jogo quantidade : quantidade de jogos disponíveis
Exemplo de Input
//hostpath:98822/action/alterarJogo.php? nomeJogo="GTA 6"&empresa="Rockstar Games"&ano=2020&idade=18&resumo=""&idPlataforma1=1&preco1=59.99&idPlataforma=2 &preco2=59.99&idGenero1=1&idGenero2=2&idVoz1=1&idVoz2=2&idSubtitulo1=3&linkImage="C:\Users\...\obj.png"&quantidade1=20&quantidade2=15
Output Esperado
TRUE, FALSE

Requisitos Suplementares

Requisitos técnicos

Identificação	Nome	Descrição
TR01	Disponibilidade	O sistema deve estar disponível 99,3% do tempo em cada período de 24 horas.
TR02	Acessibilidade	O sistema deve garantir que todos possam ter acesso às páginas, independentemente do navegador Web que utilizem.
TR03	Usabilidade	O sistema deve ser simples e fácil de usar.
TR04	Desempenho	O sistema deve ter tempos de resposta menores do que 2 segundos para promover uma navegação fluida ao utilizador.
TR05	Portabilidade	O sistema do lado do servidor deve funcionar em várias plataformas (Windows, Linux, Mac, etc) e ser compatível
TR06	Base de Dados	Deve ser usado o sistema de gestão de bases de dados ERP Primavera e SQLite3
TR07	Segurança	O sistema deve proteger a informação de acessos não autorizados através da utilização de um sistema de autenticação e verificação de privilégios.
TR08	Robustez	O sistema deve estar preparado para tratar e continuar em funcionamento quando ocorrem erros em tempo de execução (<i>runtime</i>).
TR09	Escalabilidade	O sistema deve estar preparado para crescer com o aumento do número de utilizadores e das correspondentes operações.
TR10	Ética	O sistema deve respeitar os princípios éticos no desenvolvimento de software (por exemplo, as palavras-chave devem ser encriptadas para garantir que só o dono a conhece).
TR11	Aplicação Web	O sistema deve ser implementado como aplicação Web com páginas dinâmicas (HTML5, JavaScript/Jquery, CSS3 e PHP).

Restrições

Identificação	Nome	Descrição
C01	Manutenção	O sistema pode entrar em manutenção com uma duração não superior a 10 minutos durante um período de 24h.