

Documento de Requisitos

MyGameLibrary - uma API de gerenciamento de videogames!

Controle de Versões

Autor	Versão	Data
Fernando Fukunaga	1.0	18/06/2023

Sumário

Introdução	3
Cenário Atual	3
Premissas	3
Descrição dos Requisitos	4
Requisitos Funcionais	4
Requisitos Não Funcionais	4

Introdução

Este documento tem como objetivo principal descrever o escopo e as funcionalidades do meu projeto chamado MyGameLibrary, uma API que permitirá ao usuário gerenciar todos os seus jogos de videogame, criando uma biblioteca própria. Onde o usuário poderá ter um controle e gerenciamento de todos os seus jogos para melhor organizar o que quer jogar, em que ordem deseja jogar, entre outras coisas.

Cenário Atual

Quando somos crianças, é bem tranquilo sair jogando e zerando todos os nossos games, aumentando nossa “lista” de games fechados para se gabar com os amigos na escola e coisas do gênero.

Porém quando a gente cresce vêm as responsabilidades, começamos a trabalhar, estudar e então fica mais complicado ter tempo. E aí podem acontecer duas coisas: ou você enjoa de videogames e para de vez de jogar, ou você segue amando-os mas joga de maneira toda desorganizada.

Essa API tem o objetivo de organizar seus jogos por console, categoria e outros e te ajudar a separá-los e criar uma trilha para jogar todos em uma ordem certa. Isso é ótimo para pessoas buscando melhor gestão de tempo e organização de suas tarefas e hobbies.

Premissas

Essa aplicação será desenvolvida em Python, utilizando o framework FastAPI. Esse projeto engloba apenas a parte backend, sendo totalmente livre desenvolver um front personalizado para consumir a aplicação posteriormente e criar uma interface amigável e interativa.

O plano é colocar a API em um domínio público logo após o desenvolvimento, para melhor persistência de dados e para que todos possam testar!

Descrição dos Requisitos

Nesta seção serão descritos cada um dos requisitos funcionais e não funcionais que foram levantados.

Requisitos Funcionais

RQ01	A API terá processo de autenticação, usando username e senha e autenticação com JWT. Não será possível chamar nenhum endpoint da API sem estar autenticado.
RQ02	Para que o usuário possa se cadastrar e utilizar a API, ele deve consumir o endpoint de cadastro, inserindo seus dados e escolhendo um username e senha.
RQ03	As senhas devem ser criptografadas antes de enviadas ao banco de dados utilizando BCrypt.
RQ04	A API terá endpoints para gerenciar quais plataformas o usuário possui, podendo criar, editar, listar e remover plataformas.
RQ05	A API terá endpoints para gerenciar quais jogos o usuário possui, podendo criar, editar, listar e remover jogos.
RQ06	Ao cadastrar um novo jogo, o usuário deve inserir informações como a plataforma, o ano, coisas do tipo.
RQ07	O usuário deve poder controlar o progresso de seus jogos (a iniciar, jogando, zerado).
RQ08	A API deve sempre validar as regras de negócio quando o usuário insere informações, como limites de caracteres ou se já existem dados iguais cadastrados.

Requisitos Não Funcionais

RNF01	A API deve estar em um domínio público, sendo possível consumi-la de qualquer lugar, por um navegador ou um software de testes de API.
RNF02	No domínio público, a API deve ter inclusa uma especificação OpenAPI (Swagger) disponível.
RNF03	Os dados de cada usuário devem estar persistidos em um banco de dados do servidor na rede.
RNF04	Inicialmente, o projeto pode ser destinado a consumo apenas de forma local.