

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**

**PUC Minas Virtual**

**Pós-graduação *Lato Sensu* em Engenharia de *Software***

Projeto Integrado

Relatório Técnico

Gamer Library

Luiz Filipe Borges Lima Ferreira

Feira de Santana - BA  
Abril de 2023.

# Projeto Integrado

## *Sumário*

### Projeto Integrado

1.	Cronograma de Trabalho	3
2.	Introdução	4
3.	Definição Conceitual da Solução	5
3.1	Diagrama de Casos de Uso	5
3.2	Requisitos Funcionais	5
3.3	Requisitos Não-funcionais	6
4.	Protótipo Navegável do Sistema	7
5.	Diagrama de Classes de Domínio	7
6.	Apropriação de Horas no Projeto	8

## 1. Cronograma de Trabalho

Datas		Atividade / Tarefa	Produto / Resultado
De	Até		
13 / 01 / 23	20 / 01 / 23	1. Leitura e entendimento dos materiais do Projeto integrado. Revisão de assuntos.	Entendimento geral do Projeto.
21 / 01 / 23	25 / 01 / 23	2. Definição do problema a ser resolvido.	Produto que será desenvolvido no Projeto.
26 / 01 / 23	03 / 02 / 23	3. Testes de integração com APIs de terceiros que irão alimentar a base.	A API que apresentou os melhores resultados para ser integrada ao projeto foi a IGDB
04 / 02 / 23	08 / 02 / 23	4. Relatório Técnico: Cronograma, objetivos do trabalho, apresentação do problema, descrição do produto que será desenvolvido.	Elaboração do Relatório Técnico - Descritivos.
09 / 02 / 23	14 / 02 / 23	5. Relatório Técnico: Identificação de atores, requisitos funcionais e não funcionais.	Elaboração do Relatório Técnico – Definição conceitual.
15 / 02 / 23	28 / 02 / 23	6. Relatório Técnico: Desenvolvimento do diagrama de casos de uso e seus descritivos.	Elaboração do Relatório Técnico – Casos de Uso.
01 / 03 / 23	05 / 03 / 23	7. Criação do protótipo da interface do produto.	Elaboração do Protótipo Navegável do Sistema
06 / 03 / 23	12 / 03 / 23	8. Relatório Técnico: Criação do Diagrama de Classes de domínio.	Elaboração do Relatório Técnico – Classes de Domínio
13 / 03 / 23	15 / 03 / 23	9. Finalização da primeira etapa do projeto	Primeira parte do Relatório Técnico finalizada
20 / 03 / 23	31 / 03 / 23	10. Relatório Técnico: Definição do Padrão Arquitetural do Projeto e Tecnologias.	Elaboração do Relatório Técnico – Descrição da Arquitetura escolhida e tecnologias utilizadas.
01 / 04 / 23	04 / 04 / 23	11. Relatório Técnico: Criação do Diagrama de Contexto do Projeto	Elaboração do Relatório Técnico – C4 Model
05 / 04 / 23	15 / 04 / 23	12. Relatório Técnico: Criação do Modelo Relacional do Banco de Dados	Elaboração do Relatório Técnico – Diagrama do Modelo Relacional
16 / 04 / 23	30 / 05 / 23	13. Desenvolvimento do produto	Produto funcional
31 / 05 / 23	05 / 06 / 23	14. Relatório Técnico: Apresentar Frameworks e Estrutura Base do projeto	Elaboração Relatório Técnico – Descrição dos Frameworks
06 / 06 / 23	06 / 06 / 23	15. Relatório Técnico: Criação do Plano e Relatório de Execução de Testes e Apropriação de Horas.	Finalização do relatório

## **2. Introdução**

A popularização dos computadores, smartphones e da internet trouxeram soluções por meio de aplicações web que objetivam facilitar nossa vida e minimizar problemas do nosso dia a dia. Com o avanço da tecnologia, uma forma singular de colecionismo vem ganhando cada vez mais popularidade, o colecionismo de videogames e jogos de videogame. Colecionismo é uma prática que vem sendo seguida a vários anos no mundo inteiro e em diversos segmentos diferentes, indo desde veículos a moedas.

Como resultado, gerenciar essas coleções podem ser bastante trabalhosas à medida que crescem, tendo o colecionador que recorrer a planilhas de excel ou até caderninhos de anotações. Por consequência, o desenvolvimento de um sistema web, com o objetivo de gerenciar coleções de jogos, surge como uma solução para o problema recorrente dos colecionadores de consoles e jogos.

Sendo assim, este projeto tem como objetivo criar e registrar o processo de desenvolvimento de uma aplicação WEB. Para isso, será composta por uma API que irá oferecer recursos para o usuário interessado em gerenciar coleções de jogos, e uma interface web que irá usar os endpoints dessa API. A aplicação será uma maneira fácil e rápida do colecionador registrar a aquisição de jogos e consoles. Ele poderá registrar o valor que foi gasto, adicionar à venda ou a troca dos seus itens e consultar informações estatísticas com o valor total gasto na compra bem como histórico dos itens que estão presentes ou já passaram por sua coleção.

### 3. Definição Conceitual da Solução

#### 3.1 Diagrama de Casos de Uso

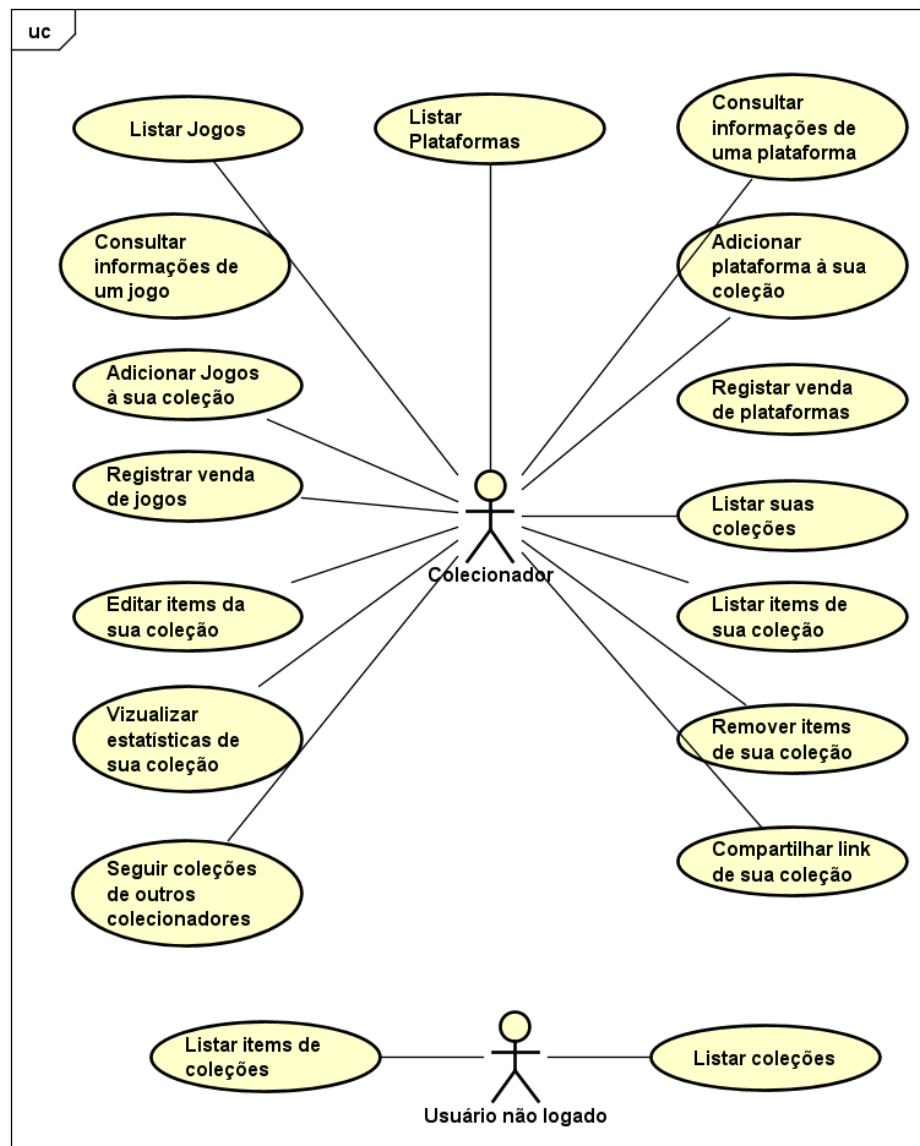


Imagem: <https://github.com/filipborgs/gamer-collection-puc/blob/main/docs/UseCase%20Diagram0.png>

#### 3.2 Requisitos Funcionais

ID	Descrição Resumida	Dificuldade (B/M/A)*	Prioridade (B/M/A)*
RF01	O usuário deve ser capaz de se cadastrar no sistema	B	A
RF02	O usuário deve ser capaz de listar todos os jogos	A	A
RF03	O usuário deve ser capaz de realizar pesquisas de jogos	M	M
RF04	O usuário deve ser capaz de adicionar jogos à sua coleção	M	A
RF05	O usuário deve ser capaz de abrir um jogo em detalhes	B	B
RF06	O usuário deve ser capaz de listar todos os consoles	A	A

RF07	O usuário deve ser capaz de realizar pesquisas de consoles	M	M
RF08	O usuário deve ser capaz de adicionar consoles à sua coleção de consoles	M	A
RF09	O usuário deve ser capaz de editar informações de um jogo da sua coleção de jogos	M	M
RF10	O usuário deve ser capaz de editar informações de um console na sua coleção de consoles	M	M
RF11	O usuário deve ser capaz de excluir um jogo de sua coleção de jogos	B	M
RF12	O usuário deve ser capaz de listar suas coleções de jogos	B	A
RF13	O usuário deve ser capaz de listar suas coleções de consoles	B	A
RF14	O usuário deve ser capaz de exibir os itens de sua coleção de jogos	M	A
RF15	O usuário deve ser capaz de exibir os itens de sua coleção de consoles	M	A
RF16	O usuário deve ser capaz de visualizar informações de suas coleções de jogos	M	B
RF17	O usuário deve ser capaz de visualizar informações de suas coleções de consoles	M	B
RF18	O usuário deve ser capaz de editar informações de seu perfil	B	B
RF19	O usuário deve ser capaz de compartilhar o link de sua coleção	B	M
RF20	O usuário deve ser capaz de seguir perfis de outros usuários	M	B
RF21	O usuário deve ser capaz de listar o perfil de usuários que segue	B	B
RF22	O usuário deve ser capaz de de visualizar coleções de outros usuários	M	M
RF23	O usuário deve ser capaz de registrar venda de jogos	M	M
RF24	O usuário deve ser capaz de registrar venda de consoles	M	M
RF25	O usuário deve ser capaz de se logar ao sistema	B	A

\* B = Baixa, M = Média, A = Alta.

### 3.3 *Requisitos Não-funcionais*

ID	Descrição	Prioridade B/M/A
RNF01	O sistema deve estar disponível quando necessário	A
RNF02	O sistema deve ser fácil de manter e atualizar	A
RNF03	O sistema web deve ser responsivo	M
RNF04.	O sistema deve ser fácil de usar e entender	A

RNF05	O sistema deve ser confiável e atender aos requisitos do usuário	A
RNF06	O sistema deverá utilizar codificação limpa e organizada	A

## 4. Protótipo Navegável do Sistema

Link prototipo navegável:

<https://www.figma.com/proto/AQQpnwUr16vrJliPK4afOV/Gamer-Library?node-id=1-1040&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>

Vídeo do protótipo figma:

<https://github.com/filipborgs/gamer-collection-puc/blob/main/prototipo-figma.mp4>

Vídeo do protótipo html:

<https://github.com/filipborgs/gamer-collection-puc/blob/main/prototipo-vue.mp4>

## 5. Diagrama de Classes de Domínio

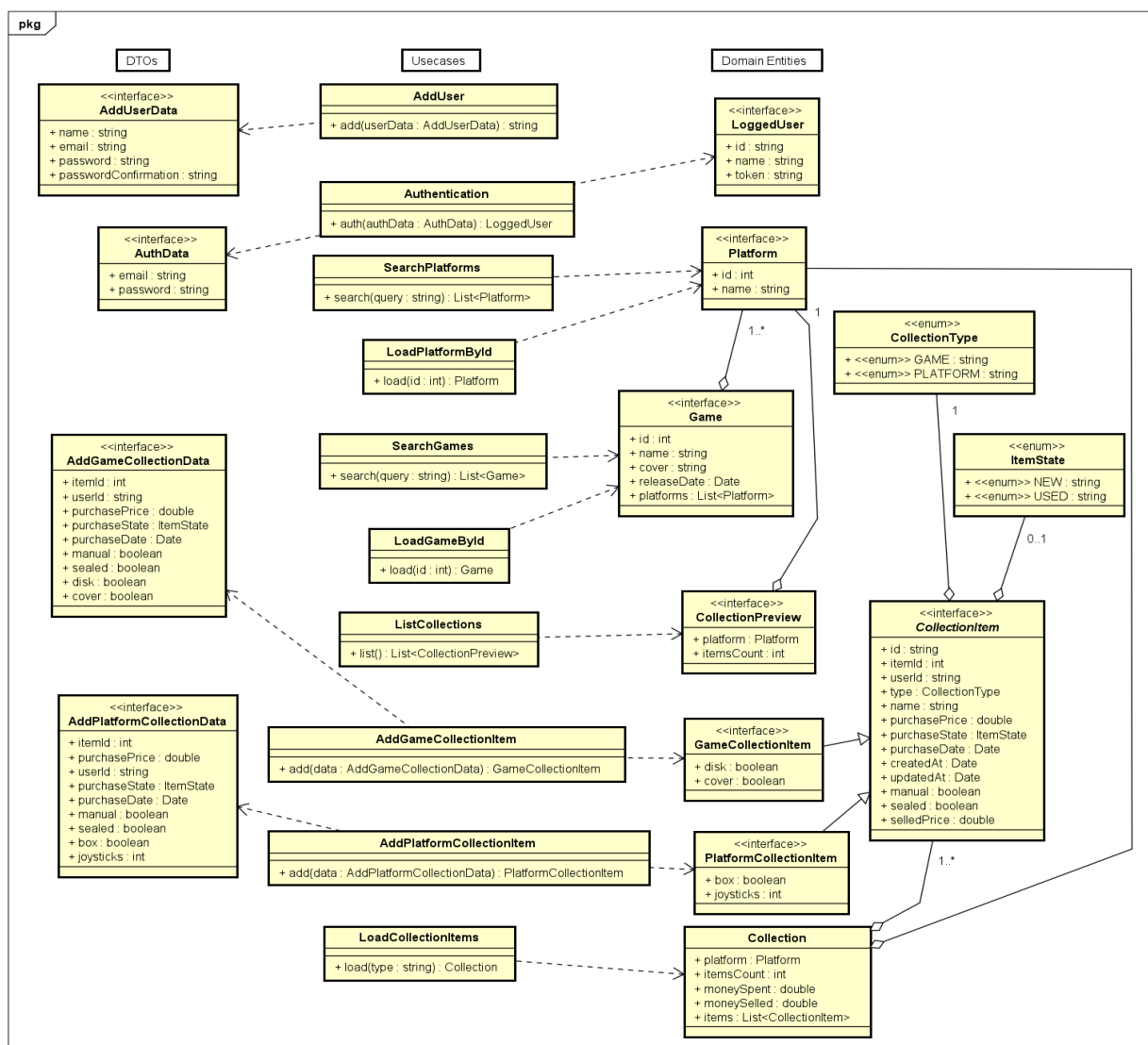


Imagem: <https://github.com/filipborgs/gamer-collection-puc/blob/main/docs/Class%20Diagram0.png>

