

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
Fevereiro 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

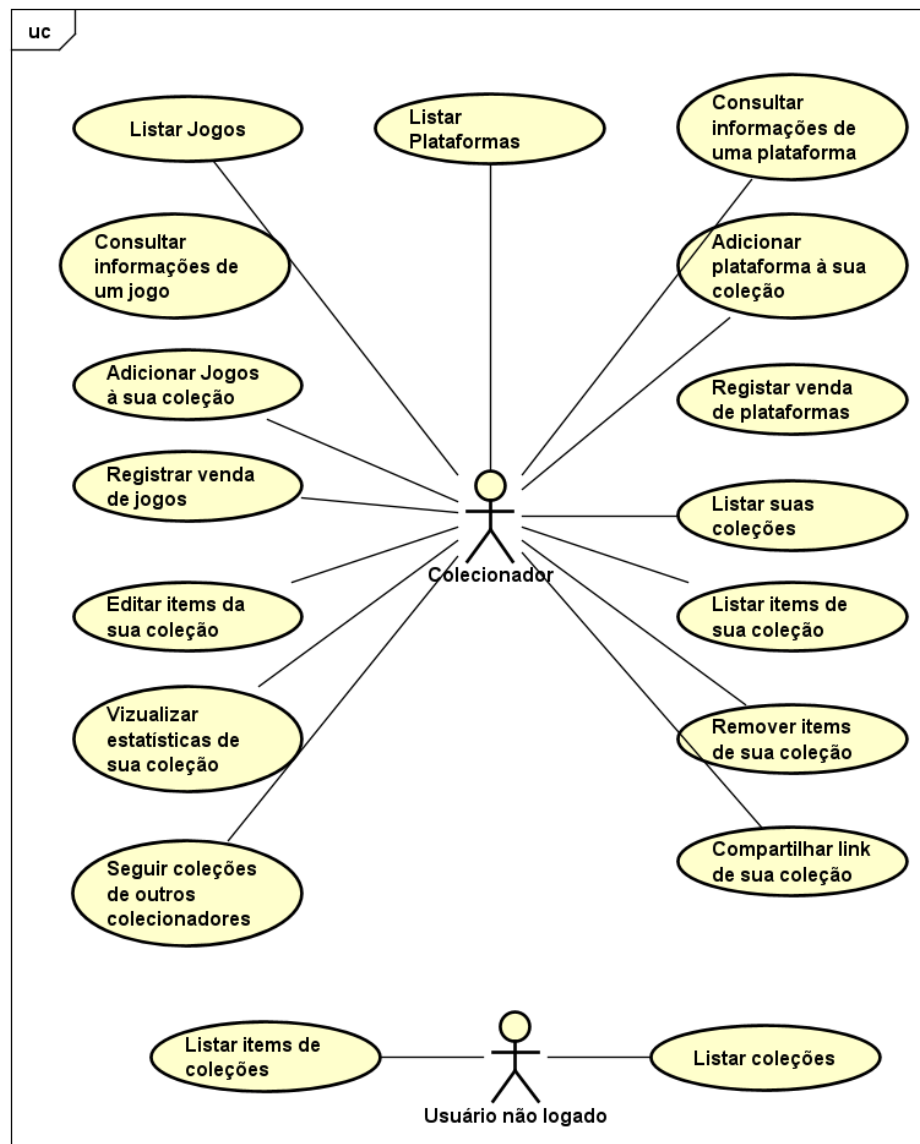


Imagem: <https://github.com/filipborgs/gamer-collection-puc/blob/main/docs/UseCase%20Diagram0.png>

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

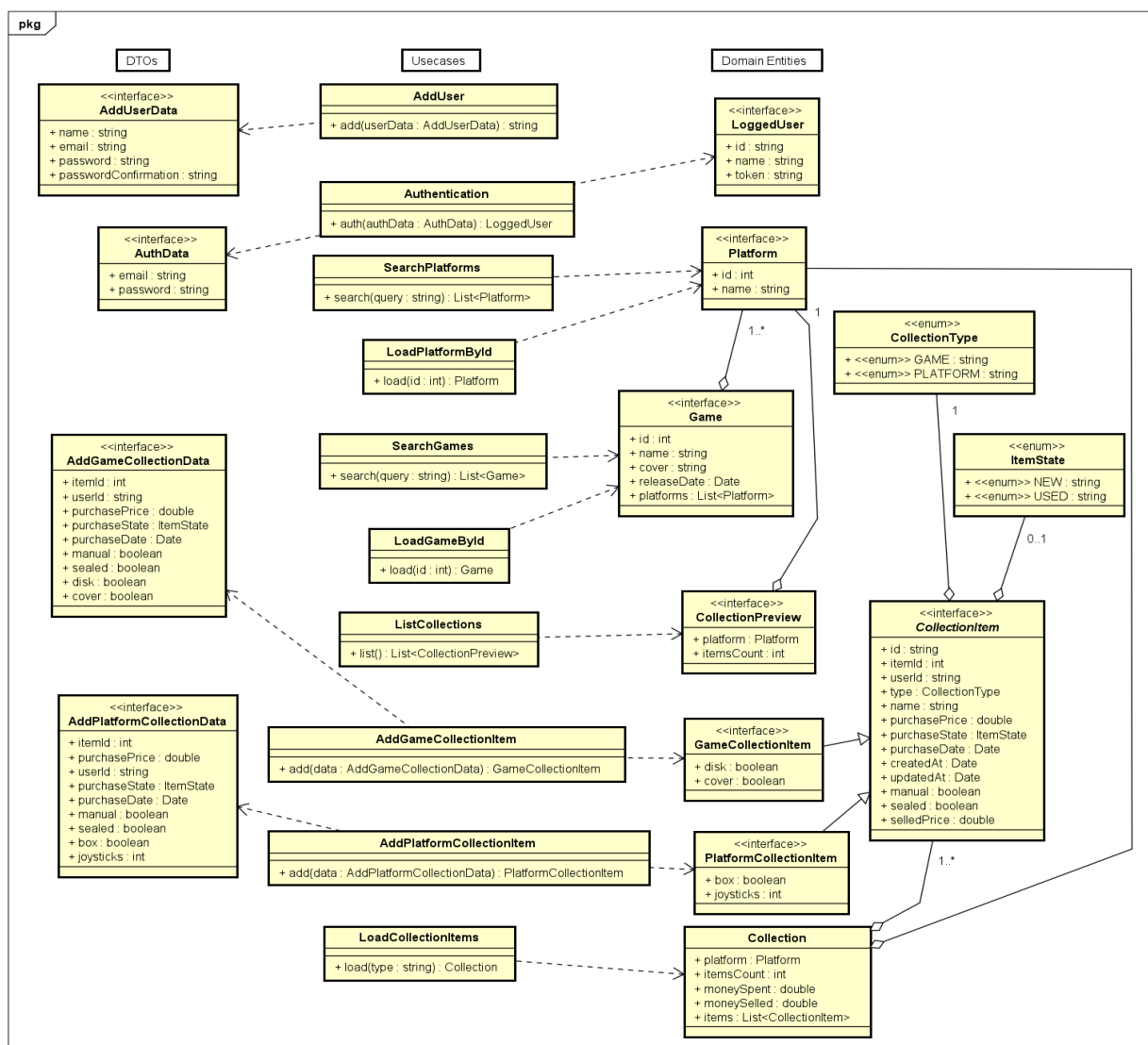


Imagem: <https://github.com/filipborgs/gamer-collection-puc/blob/main/docs/Class%20Diagram0.png>

