

Documento de Requisitos

Projeto: Sistema de gerenciamento do núcleo de cidadania digital

Registro de Alterações:

Versão	Responsável	Data	Alterações
v1.0	Gabriela Bonelli	26/06/2017	-

1. Introdução

Este documento apresenta os requisitos de usuário da ferramenta de gerenciamento de atletas, equipes e eventos esportivos e está organizado da seguinte forma: a seção 2 contém uma descrição do propósito do sistema; a seção 3 apresenta uma descrição do minimundo apresentando o problema; e a seção 4 apresenta a lista de requisitos de usuário levantados junto ao cliente.

2. Descrição do Propósito do Sistema

O sistema em questão é uma ferramenta para facilitar e gerenciar o cadastro de atletas, equipes e eventos esportivos, permitindo uma fácil gestão dos jogos assim como uma fácil leitura dos dias, locais, horários e resultados dos jogos cadastrados.

3. Descrição do Minimundo

Deseja-se desenvolver um sistema capaz de gerenciar e exibir eventos de esportes olímpicos organizados por federações.

O sistema deve permitir cadastro de usuários nas funções de administrador de eventos, atleta, técnico ou dono de Equipe, para cadastrar um usuário, deve ser informado seu Nome, CPF, e-mail, login e senha para acesso via WEB; para o cadastro de administrador de eventos informa-se seu registro na federação, o nome da federação e, caso exista, o nome jurídico, para o Dono de equipe são necessárias as mesmas informações que para o administrador de eventos, já para um atleta as informações adicionais são: registro na federação, caso exista, um breve texto apresentativo, o esporte que pratica, suas medidas, as equipes que participa e participou, cidade e país de origem, já para o cadastro de técnico deve ser informado adicionalmente seu esporte, a equipe que participa ou já participou, país e cidade de origem. Um Dono de equipe pode inserir no sistema uma equipe, informando Nome, Logo, ano de criação, país e cidade de origem, esporte, lista de atletas, o técnico e um breve texto apresentativo. Já um administrador de eventos, cria eventos informando Nome, um breve texto apresentativo, local, data: dia e hora, esporte informações acerca de venda de ingressos, caso seja um evento de esportes coletivos, uma lista de equipes, caso seja de esportes individuais, uma lista de atletas, ao fim do evento deverá ser armazenado o placar e o vencedor, equipe ou atleta. O placar é dividido de acordo com o modo de pontuação do esporte: se possui sets ou não; O administrador de eventos pode, também, cadastrar torneios/campeonatos que nada mais são que uma lista de eventos acrescida de algumas informações, tais como lista de equipes ou atletas participantes, a divisão de chaves, caso exista, a agenda dos eventos, e, ao término, o vencedor. Sabendo que, para cadastrar um evento, é necessário que tenha sido cadastrada(s) qual(is) equipe(s) participaram desse evento. Somente o administrador de evento pode editar as informações referentes ao evento criado pelo mesmo, e somente os técnicos podem editar informações sobre suas equipes. Ao ser criado o evento recebe

status “a ocorrer”, quando esse evento começar a acontecer, seu status muda para “ocorrendo”, e quando termina para “encerrado”.

O sistema pode ser acessado para diversas consultas, pesquisando por um esporte, para encontrar eventos, competições, equipes ou/e atletas relacionados a esse esporte; pesquisando por equipe, para encontrar seus membros, competições e eventos que participou; pesquisando por um atleta para encontrar sua biografia; ou ainda, pesquisar por eventos ou competições para encontrar as equipes e atletas participantes, seu andamento e informações gerais. Para quem não estiver logado, o sistema permitirá apenas consultas. Além das consultas o sistema deve interagir em tempo real com quem estiver pesquisando, informando quais eventos ocorrerão nas proximidades, através de um sistema de GPS, bem como os eventos que ocorrerão nas próximas horas.

4. Requisitos de Usuário

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos de usuário:

Requisitos Funcionais

Identificador	Descrição	Prioridade	Depende de
RF01	O sistema deve permitir o cadastro	Alta	

Regras de Negócio

Identificador	Descrição	Prioridade	Requisitos Relacionados
RN01	Somente o responsável por um evento pode editá-lo	Alta	RF05
RN02	Somente o responsável por uma equipe pode editá-la	Alta	RF02, RF07
RN03	Um evento pode possuir 3 estados: o estado inicial “a ocorrer” que indica que o evento ainda não aconteceu, “ocorrendo”, que indica que o evento está acontecendo e o estado “encerrado” que indica que o evento já acabou	Alta	RF03, RF05
RN04	O sistema não permitirá o cadastro de usuários com o mesmo login	Alta	RF01, RF02, RF03, RF04
RN05	Eventos com estado “encerrado” não podem ter partidas excluídas ou editadas	Alta	RF05, RN01
RN06	Um evento e ou torneios/campeonatos não pode ser excluído	Alta	RF05
RN07	Um time não pode ser excluído	Alta	RF07
RN08	Somente um Dono de Equipe pode criar equipes	Alta	RF07
RN09	Somente um Administrador de Eventos pode criar um evento	Alta	RF05
RN10	O placar de um evento possui dois tipos, para eventos “com sets” e eventos “sem sets”	Alta	RF05

RN11	Somente um atleta pode editar suas próprias informações	Alta	RF17
RN12	Para o cadastro de um técnico o sistema deve validar seu registro em federação	Alta	RF02
RN13	Um técnico só pode ser responsável por uma equipe	Alta	RF02, RF07
RN14	Um atleta só pode praticar um esporte	Alta	RF01
RN15	Para que um atleta possa ser inserido em uma equipe é necessária a aprovação do responsável pela equipe	Alta	RF15
RN16	Para que uma equipe possa inserir um atleta é necessária a aprovação do mesmo	Alta	RF15
RN17	Para que uma equipe possa inserir um técnico é necessária a aprovação do mesmo	Alta	RF16
RN18	Para que um técnico possa ser inserido em uma equipe é necessária a aprovação do responsável pela equipe	Alta	RF16
RN19	O evento será finalizado assim que passar a data de execução dele	Alta	RF05
RN20	Todos os esportes já são definidos pelo sistema	Alta	
RN21	Ao fim do evento o responsável pelo evento tem que inserir o placar	Alta	RF05
RN22	Para quem não estiver logado como atleta, técnico, administrador de eventos ou dono de equipe, o sistema permitirá apenas consultas.	Alta	
RN23	Um atleta não pode ser excluído.	Alta	
RN24	Um técnico não pode ser excluído.	Alta	
RN25	Todo administrador de eventos e chefe de equipe são pessoas físicas representantes de uma pessoa jurídica	Alta	
RN26	Um Campeonato deve ter no mínimo 2 eventos		
RN27	Somente um técnico pode editar suas próprias informações	Alta	RF18
RN28	Somente um administrador de eventos pode editar suas próprias informações	Alta	RF19
RN29	Somente um dono de equipe pode editar suas próprias informações	Alta	RF20
RN30	O sistema deve gerar automaticamente de forma incremental os ID's para cada pessoa cadastrada	Alta	RF01,RF02,RF03,RF04,RF05
RN31	A data de início de contrato tem que ser do dia da criação do objeto ou anterior.		
RN32	Em um campeonato só existe campeão quando termina		

Requisitos Não Funcionais

Identificador	Descrição	Categoria	Escopo	Prioridade
RNF01	O sistema será desenvolvido como um aplicativo para Desktop,	Portabilidade	Funcionalidade	Alta

	Android e IOS			
RNF02	O sistema terá cinco tipos diferentes de acesso: Usuário comum, atleta, técnico, administrador de eventos e dono de equipe.	Segurança	Sistema	Alta
RNF03	Cada tipo de acesso terá suas permissões específicas, tornando necessário a validação de todas as funcionalidades do sistema.	Segurança	Sistema	Alta
RNF04	Um usuário pode mudar o seu tipo de acesso bastando alterar suas informações cadastradas para as corretas de acordo com seu novo acesso.	Segurança	Sistema	Alta
RNF05	A interface deve ser intuitiva contendo campos bem definidos e com tooltips para cada função e cada janela.	Interface	Sistema	Alta
RNF06	Todas as telas do sistema devem ser responsivas.	Interface	Sistema	Alta
RNF07	Todas as telas devem possuir um caderno de teste indicando o procedimento dos testes, os resultados esperados e resultados obtidos.	Facilidade de Operação	Sistema	Alta
RNF08	Deve ser feito um manual de uso para cada tipo de acesso, indicando todas as funcionalidades e detalhando o seu uso.	Facilidade de Aprendizado	Sistema	Alta
RNF09	Todas as funções DAO devem possuir testes automatizados.	Segurança	Funcionalidade	Alta