

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS II
LEVANTAMENTO E ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Gabriel Mitelman Tkacz¹, Guilherme Bondezan Yonamine², Luis Augusto Marques³, Luke
Magalhães⁴

42230446@mackenzista.com.br¹, 32242204@mackenzista.com.br²,
32237820@mackenzista.com.br³, 32218605@mackenzista.com.br⁴

Universidade Presbiteriana Mackenzie, Faculdade de Computação e Informática
São Paulo, março de 2023

1. Requisitos funcionais

- 1.1. Cadastro, autenticação e autorização: o sistema deve permitir que os usuários criem contas, inserindo informações pessoais, como nome, e-mail e senha, além de permitir o login através de redes sociais, como Facebook e Google. Ademais, o sistema deve permitir que os usuários criem contas e autentiquem-se com segurança, além de garantir que apenas os usuários autorizados possam criar partidas e se inscrever em partidas.
- 1.2. Busca de partidas: o sistema deve permitir que os usuários pesquisem partidas disponíveis com base em filtros, como data, horário de início e fim, número de jogadores, distância, tipo de jogo, quantidade de pessoas.
- 1.3. Criação de partidas: o sistema deve permitir que os usuários criem partidas e forneçam informações detalhadas sobre a partida, informando o endereço, data do jogo, horário de início e fim, tipo de jogo, número de vagas e a idade mínima para participar do jogo.
- 1.4. Gerenciamento de partidas: o sistema deve permitir que os organizadores gerenciem a lista de jogadores inscritos, aceitando, rejeitando, adicionando e removendo jogadores, além de permitir o cancelamento de partidas. Também deve permitir a manipulação de dados da partida em si, como lugar, data e hora.
- 1.5. Inscrição em partidas: o sistema deve permitir que os usuários se inscrevam em partidas e enviem suas informações, como nome, telefone e posição no campo, para os organizadores de partidas aceitarem ou recusarem a solicitação.

1.6. Avaliação de jogadores: o sistema deve permitir que os usuários avaliem outros jogadores com base em critérios como habilidade, fair play e comportamento, e atualizar a pontuação do jogador avaliado, podendo também fazer comentários a respeito dos jogadores.

1.7. Comunicação: o sistema deve permitir que os usuários se comuniquem entre si, como para confirmar presença em partidas ou para discutir detalhes da partida. Ademais, o sistema deve permitir que os usuários recebam notificações sobre novas partidas, inscrições, atualizações e outras informações relevantes.

1.8. Casos de uso

1.8.1. Encontrar partidas

Este caso de uso descreve a funcionalidade de encontrar partidas disponíveis próximas à localização do jogador. O ator primário é o jogador.

1.8.1.1. Fluxo básico

O jogador abre o aplicativo. O jogador clica na opção "bússola" localizada na parte superior da tela. O sistema exibe uma lista de partidas disponíveis próximas à localização do jogador. O jogador filtra a lista de partidas informando o endereço, data do jogo, horário de início e fim, tipo de jogo, número de vagas e a idade mínima para participar do jogo. O jogador seleciona uma partida da lista. O sistema exibe mais informações sobre a partida, como horário, local, número de jogadores inscritos e avaliação dos jogadores.

1.8.1.2. Fluxo alternativo I

Se não houver partidas disponíveis próximas à localização atual do jogador, o sistema exibe uma mensagem informando ao jogador.

1.8.1.3. Fluxo alternativo II

Usuário opta por criar uma nova partida. Se o usuário não estiver satisfeito com as partidas disponíveis, ele pode optar por criar uma nova partida. Nesse caso, o sistema redireciona o usuário para o caso de uso "Criar uma partida".

1.8.2. Inscrever-se em uma partida

Este caso de uso descreve a funcionalidade de inscrever-se em uma partida. O ator primário é o jogador.

1.8.2.1. Fluxo básico

O jogador encontra uma partida de interesse. O jogador clica em “quero jogar”. O sistema solicita que o jogador confirme sua presença na partida. O jogador confirma sua presença e envia suas informações, como nome, telefone e posição no campo, para o organizador da partida.

1.8.2.2. Fluxo alternativo

O jogador decide cancelar a inscrição e retorna à tela anterior.

1.8.3. Criar uma partida

Este caso de uso descreve a funcionalidade de criar uma partida. O ator primário é o jogador.

1.8.3.1. Fluxo básico

O jogador abre o aplicativo. O jogador clica no ícone + na parte superior da tela. O sistema solicita que o jogador preencha informações sobre a partida como o endereço, data do jogo, horário de início e fim, tipo de jogo, número de vagas e a idade mínima para participar do jogo. O jogador preenche as informações e envia a solicitação de criação da partida. O sistema confirma a criação da partida e exibe uma mensagem informando que a partida foi criada com sucesso.

1.8.3.2. Fluxo alternativo

O jogador decide cancelar a criação da partida e retorna à tela anterior.

1.8.4. Avaliar jogadores

Este caso de uso descreve a funcionalidade de avaliar outros jogadores em uma partida. O ator primário é o jogador.

1.8.4.1. Fluxo básico

O jogador abre o aplicativo. O jogador acessa a lista de partidas em que ele participou. O jogador seleciona a partida em que deseja avaliar outros jogadores. O sistema exibe a lista de jogadores que participaram da partida selecionada. O jogador clica no perfil do usuário que deseja avaliar. O sistema solicita que o jogador atribua a nota ao jogador avaliado. O Jogador atribui a nota e confirma.

1.8.4.2. Fluxo alternativo

Jogador não consegue avaliar outro jogador e retorna para lista de jogadores.

2. Requisitos não funcionais

2.1. Segurança: o sistema deve garantir a segurança dos dados dos usuários, como informações de contato e dados de pagamento, e proteger contra ataques cibernéticos.

2.1.1. O aplicativo deve proteger as informações pessoais dos usuários, incluindo nome, telefone e endereço de e-mail.

2.1.2. O aplicativo deve implementar medidas de segurança para proteger contra ameaças cibernéticas, como ataques de phishing e injeções SQL.

2.1.3. O aplicativo deve proteger as informações de pagamento dos usuários, incluindo dados de cartão de crédito e conta bancária.

2.2. Desempenho: o sistema deve ser capaz de lidar com uma grande quantidade de usuários e partidas simultâneas sem diminuir o desempenho ou causar falhas.

2.2.1. O aplicativo deve ter um tempo de resposta máximo de 2 segundos para todas as solicitações do usuário.

- 2.2.2. O tempo de carregamento do aplicativo não deve exceder 5 segundos.
 - 2.2.3. O aplicativo deve suportar muitos usuários simultaneamente sem diminuição significativa no desempenho
- 2.3. Usabilidade: o sistema deve ser fácil de usar e intuitivo, com uma interface de usuário agradável e amigável.
- 2.3.1. O aplicativo deve ser fácil de navegar e usar para usuários com diferentes níveis de habilidade.
 - 2.3.2. O aplicativo deve seguir as diretrizes de design de interface do usuário para garantir a clareza e a consistência.
 - 2.3.3. O aplicativo deve ser responsivo e adaptar-se a diferentes tamanhos de tela e dispositivos
- 2.4. Confiabilidade: o sistema deve ser capaz de funcionar continuamente sem falhas e garantir que as partidas sejam organizadas conforme programado.
- 2.4.1. O aplicativo deve estar disponível para uso 24 horas por dia, 7 dias por semana, com tempo de inatividade mínimo para manutenção e atualizações.
 - 2.4.2. O aplicativo deve ter backup e recuperação de dados para garantir a integridade dos dados do usuário em caso de falha do sistema.
 - 2.4.3. O aplicativo deve ter um sistema de monitoramento e notificação para detectar falhas e alertar a equipe de suporte técnico em tempo hábil.
- 2.5. Disponibilidade: o sistema deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, para que os usuários possam acessá-lo a qualquer momento.
- 2.6. Escalabilidade: o sistema deve ser escalável para lidar com um grande número de usuários e partidas.

3. Regras de negócio

- 3.1. Apenas usuários cadastrados podem criar partidas ou se inscrever em partidas criadas por outros usuários.
- 3.2. Cada usuário só pode ter uma conta no sistema.
- 3.3. Usuários menores de idade devem ter a autorização dos pais ou responsáveis para criar uma conta no sistema.
- 3.4. O número mínimo de jogadores necessários para que uma partida seja realizada deve ser definido pelo organizador da partida no momento da criação.
- 3.5. Os jogadores inscritos em uma partida devem confirmar sua presença no prazo máximo de 24 horas após a inscrição, caso contrário, sua inscrição será automaticamente cancelada.
- 3.6. Os jogadores inscritos em uma partida devem pagar pela sua inscrição 3 dias antes do início da partida, para que seja possível o organizador confirmar a partida.
- 3.7. Os organizadores de partidas têm o direito de rejeitar a inscrição de um jogador na partida, desde que justifiquem a recusa.
- 3.8. Os jogadores devem comparecer ao local e horário da partida pontualmente. O atraso de mais de 15 minutos pode resultar na exclusão do jogador da partida.

- 3.9. Os jogadores devem tratar os demais participantes da partida com respeito e fair play, evitando comportamentos desrespeitosos ou antidesportivos.
- 3.10. Os jogadores podem avaliar outros jogadores após cada partida, fornecendo uma pontuação baseada em critérios como habilidade, fair play e comportamento.
- 3.11. Os jogadores que receberem avaliações negativas podem ser impedidos de se inscrever em futuras partidas, a critério do organizador da partida.
- 3.12. Os organizadores de partidas têm o direito de cancelar a partida a qualquer momento, desde que justifiquem o cancelamento e notifiquem todos os jogadores inscritos na partida.