

Desafio Técnico



Experiência Conversacional FURIA DOCUMENTAÇÃO

Heros Nuciatelli Vicente da Silva
São Paulo, SP

Atores do Sistema

Ator	Descrição
Fã	Usuário externo que interage com o chatbot para obter informações sobre o time FURIA de CS:GO, como jogadores, campeonatos, partidas, estatísticas e curiosidades. Pode realizar perguntas em linguagem natural.
ChatBot	Sistema automatizado que interpreta as perguntas dos fãs e responde com informações relacionadas ao time da FURIA no contexto do CS:GO. Utiliza base de dados ou integrações com APIs para fornecer respostas coerentes.

Épico 1: Experiência de Chat para Fãs da FURIA

Feature 1.1 – Chat com IA personalizada

- **US01:** Como fã, quero conversar com um bot que conheça a FURIA para tirar dúvidas e saber curiosidades sobre o time.

Critérios de Aceitação

1. O bot deve ter conhecimento sobre o CS:GO, principalmente sobre o time da FURIA.
2. O limite de caracteres para um prompt é de 500 caracteres.

Feature 1.2 – Agenda e resultados

- **US02:** Como fã, quero saber quando será o próximo jogo da FURIA e o resultado dos jogos passados.

Critérios de Aceitação

1. O bot deve fornecer as datas dos jogos, e os resultados dos times de CS:GO da FURIA.

Feature 1.3 – Quiz interativo

- **US03:** Como fã, quero responder quizzes sobre a FURIA para testar meus conhecimentos e me divertir, além de ganhar pontos e moedas.

Critérios de Aceitação

1. O quiz deve ser composto de 5 perguntas.
2. Para receber pontos deve acertar no mínimo 3 perguntas, quanto mais acertar mais pontos, seguindo esta ordem - nenhum acerto: -160 pontos e -50 moedas, 1 acerto: -130 pontos e -40 moedas, 2 acertos: -100 pontos e -30 moedas, 3 acertos: 80 pontos e mais 10 moedas, 4 acertos: 100 pontos e mais 25 moedas, 5 acertos: 120 pontos e mais 30 moedas.
3. Cada pergunta no quiz tem um tempo de duração específico para evitar consultas externas.

Épico 2: Sistema de Autenticação de Usuário

Feature 2.1 – Cadastro e login

1. **US04:** Como usuário, quero me cadastrar e fazer login para ter uma experiência personalizada no chat.

Critérios de aceitação

1. A senha deve ter pelo menos 8 caracteres.
2. O email deve ser válido.
3. No cadastro, deve confirmar o email.

Feature 2.2 – Sessão segura

- **US05:** Como usuário logado, quero permanecer autenticado durante minha navegação para não precisar entrar de novo a todo momento.

Épico 3: Gamificação

Feature 3.1 – Perfil com pontos e insígnias

- **US06:** Como fã, quero ter meu perfil público para que eu possa compartilhar meus pontos e insígnias para a comunidade.

Critérios de aceitação

1. Deve ser visível as insígnias e os rank do fã, os ranks devem ser igual ao do CS:GO.
2. Devem seguir essa tabela:

Rank	Pontuação Mínima
Silver I	0
Silver II	150
Silver III	300
Silver IV	450
Silver Elite	600
Silver Elite Master	800
Gold Nova I	1000
Gold Nova II	1250
Gold Nova III	1500
Gold Nova Master	1800
Master Guardian I	2100
Master Guardian II	2400
Master Guardian Elite	2750
Distinguished Master Guardian	3100
Legendary Eagle	3500
Legendary Eagle Master	4000
Supreme Master First Class	4700
Global Elite	5500

Feature 3.2 – Troca de moedas por recompensas

- **US07:** Como fã, quero trocar moedas por recompensas (cupons, gift cards, produtos, etc.) para conseguir descontos, frete grátis ou produtos da FURIA.

Critérios de aceitação

1. O fã pode converter suas moedas acumuladas em cupons de desconto, frete grátis ou produto da FURIA.
2. Cada recompensa possui um valor em moedas necessário para sua obtenção.
3. O sistema apresenta uma lista de recompensas disponíveis para troca, com a descrição do seu benefício (ex: "10% de desconto", "Frete grátis"), quantidade de pontos necessários para a troca, validade do cupom (data de expiração).
4. Antes de efetuar a troca, o sistema verifica se o usuário possui moedas suficientes.
5. Se não houver moedas suficientes, a troca é impedida e o usuário é notificado.
6. Após a troca bem-sucedida, o sistema mostra um código de recompensa único.
7. O código é disponibilizado ao usuário e enviado por e-mail cadastrado.
8. O usuário pode visualizar um histórico de recompensas trocadas, incluindo: código da recompensa, data da troca, status (utilizado ou não).
9. O sistema pode limitar a quantidade de trocas por período (ex: máximo de 3 recompensas por mês).
10. O usuário é informado sobre essas limitações.
11. Os códigos de recompensa gerados são únicos e associados ao usuário que os obteve.
12. Os códigos de recompensa possuem validade e não podem ser reutilizados após o vencimento.

Requisitos do Sistema

1. Introdução

1.1 Propósito do documento de requisitos

Este documento especifica os requisitos do sistema FURIA Fan Chatbot, fornecendo as informações necessárias para o projeto, implementação e testes da solução.

1.2 Escopo do produto

O FURIA Fan Chatbot é um software com o propósito de oferecer uma experiência interativa para os fãs do time de CS:GO da FURIA. Dentre as funcionalidades oferecidas, destacam-se a realização de quizzes temáticos, acúmulo de pontos e moedas, troca por recompensas, consulta de informações sobre o time e interação autenticada com o sistema.

1.3 Definições, acrônimos e abreviações

- Moedas Furiosas: Moeda de troca do sistema

2. Descrição Geral

2.1 Perspectiva do Produto

O FURIA Fan Chatbot tem como objetivo principal oferecer aos fãs do time de CS:GO da FURIA uma plataforma interativa, informativa e gamificada. Por meio do chatbot, os usuários poderão acessar informações sobre o time, participar de quizzes relacionados à FURIA, acumular pontos, subir de rank e trocar esses pontos por recompensas, como cupons de desconto. O sistema inclui funcionalidades de autenticação, controle de pontuação, exibição de rankings, histórico de atividades e integração com uma base de dados de recompensas.

2.2 Funções do Produto

- Realizar autenticação e cadastro de usuários (fãs);
- Permitir que usuários participem de quizzes relacionados ao time de CS:GO da FURIA;
- Atribuir e atualizar a pontuação dos usuários com base nos resultados dos quizzes;
- Gerenciar ranks dos usuários de acordo com sua pontuação acumulada;
- Disponibilizar cupons e recompensas para troca por moedas furiosas;
- Realizar a troca de moedas furiosas por cupons e registrar o histórico de resgates;
- Exibir informações sobre o time, jogadores, próximos jogos e notícias da FURIA, por meio do chatbot;
- Manter um ranking geral de fãs com maior pontuação;
- Permitir a consulta ao histórico de quizzes respondidos e recompensas obtidas.

2.3 Características do Usuário

Os usuários primários do FURIA Fan Chatbot são os fãs do time de CS:GO da FURIA. Esses usuários buscam interações rápidas, informativas e divertidas com a marca, por meio de uma interface conversacional. Eles podem acessar conteúdos sobre o time, participar de quizzes temáticos, acumular pontos, consultar seu ranking e trocar pontos por recompensas. Espera-se que os usuários tenham familiaridade com aplicativos de mensagens ou interfaces de chat, e estejam em busca de engajamento com a equipe de eSports, seja por curiosidade, competitividade ou vantagens exclusivas.

2.4 Restrições

O sistema FURIA Fan Chatbot deve ser multiplataforma, podendo ser acessado via web. Todos os dados sensíveis, como informações de autenticação e pontuação dos usuários, devem ser armazenados de forma segura e criptografada.

3. Requisitos

3.1 Requisitos Funcionais

O FURIA Fan Chatbot contará com uma interface de fácil acesso, disponível para usuários autenticados por meio de login e senha. O sistema deve garantir que apenas usuários autorizados possam interagir com as funcionalidades.

Os requisitos funcionais estão organizados com base nas principais funcionalidades do sistema: autenticação de usuários, participação em quizzes, acúmulo de pontos e moedas furiosas, progressão de rank, troca de moedas furiosas por recompensas, exibição de informações sobre o time e histórico de interações.

[RF001] Cadastrar usuário: o sistema deve permitir que o usuário(fã) realize cadastro na plataforma.

RN01 - Dados obrigatórios para se cadastrar: o fã deve fornecer um conjunto mínimo de dados para se cadastrar na plataforma, dados como (nome completo, email, senha)

RN02 - Email único por usuário: não será permitido usuário (fã) com o mesmo email se registrar na plataforma

RN03 - Confirmação de cadastro por email: o sistema deve enviar uma confirmação de cadastro no email

RN04 - Validação da senha: o usuário(fã) de inserir uma senha com mais de 8 dígitos, com pelo menos uma letra maiúscula e caracter especial.

RN05 - O usuário (fã) poderá utilizar contas google (gmail) para se cadastrar

[RF002] Fazer login: o sistema deve permitir que o usuário (fã) realize login na plataforma.

RN01 - O sistema deve fornecer a opção de realizar login com contas google (gmail)

RN02 - O usuário só poderá realizar login na plataforma caso tenha se cadastrado na plataforma anteriormente.

RN03 - Se o usuário exceder 5 tentativas de senhas será enviado um aviso para o responsável do email sobre as tentativas de acesso na conta

[RF003] Enviar prompt : permite que o usuário(fã) envie prompts para o chat responder

[RF004] Realizar Quiz : permite que o usuário(fã) realize quiz proposto previamente pelo chatbot

RN01 - O sistema deve exibir o resultado do quiz ao final da interação e atualizar a pontuação do usuário.

[RF005] Visualizar perfil: permite que o usuário(fã) visualize seu perfil e de outros usuários(fãs)

[RF006] Visualizar ranking global: permite que o usuário (fã) visualize a tabela global dos dez melhores usuários(fãs)

[RF007] Criar Quiz para fã: permite que o chatbot crie quizzes para o usuário(fã)

- Participação em Quizzes

O sistema deve disponibilizar um quiz composto de 5 perguntas.

Cada quiz pode conter perguntas de múltipla escolha e o fã pode ganhar pontos e moedas caso acerte no mínimo três questões, ou perder pontos e moedas caso acerte menos de três questões. De acordo com a seguinte tabela:

Acertos	Pontuação	Moedas Furiosas
Nenhum	-160 pontos	-50 moedas
1	-130 pontos	-40 moedas
2	-100 pontos	-30 moedas
3	80 pontos	10 moedas
4	100 pontos	25 moedas
5	120 pontos	30 moedas

O sistema deve limitar o tempo de resposta para uma pergunta do quiz à um determinado tempo específico.

O sistema deve armazenar o histórico de quizzes respondidos.

- Sistema de Pontuação e Ranks

10.O sistema deve calcular e acumular os pontos dos usuários.

11.O sistema deve atualizar o rank do usuário com base na pontuação acumulada.

12. O sistema deve permitir que o usuário visualize seu ranking atual e a pontuação necessária para o próximo.
13. O sistema deve listar todos os ranks disponíveis e suas faixas de pontos.
14. O perfil do usuário deve ser público para que ele possa compartilhar com seus colegas.
15. Os ranks devem seguir essa tabela:

Rank	Pontuação Mínima
Silver I	0
Silver II	150
Silver III	300
Silver IV	450
Silver Elite	600
Silver Elite Master	800
Gold Nova I	1000
Gold Nova II	1250
Gold Nova III	1500
Gold Nova Master	1800
Master Guardian I	2100
Master Guardian II	2400
Master Guardian Elite	2750
Distinguished Master Guardian	3100
Legendary Eagle	3500
Legendary Eagle Master	4000
Supreme Master First Class	4700
Global Elite	5500

- Troca de Moedas Furiosas por Recompensas

- 14.O sistema deve permitir a troca de moedas furiosas por cupons e recompensas.
- 15.O sistema deve validar se o usuário tem moedas furiosas suficientes antes da troca.
- 16.Se não houver moedas suficientes, a troca é impedida e o usuário é notificado.
- 17.Após a troca bem-sucedida, o sistema mostra um código de recompensa único.
- 18.O código é disponibilizado ao usuário e enviado por e-mail cadastrado.
- 19.Após a troca, as moedas furiosas do usuário devem ser atualizadas e a recompensa disponibilizada.
- 20.O sistema deve registrar o histórico de recompensas trocadas por cada usuário, incluindo: código da recompensa, data da troca, status (utilizado ou não).
- 21.O sistema deve limitar a quantidade de trocas por período, no máximo de 3 recompensas por mês.
- 22.O sistema deve apresentar a lista de recompensas para troca com sua respectiva descrição do benefício, quantidade de moedas furiosas necessárias para a troca, validade da recompensa(data de expiração).
- 23.Os códigos de recompensa gerados são únicos e associados ao usuário que os obteve.
- 24.Os códigos de recompensa possuem validade e não podem ser reutilizados após o vencimento.

- Conteúdo e Informações

- 18.O chatbot deve apresentar informações sobre os jogadores da FURIA, próximas partidas e notícias, além de tudo relacionado à FURIA e seu time de CS:GO.
- 19.O chatbot deve ser capaz de dialogar sobre tudo relacionado a FURIA e o CS:GO.
- 20.O chatbot deve apresentar uma linguagem empolgada para conversar com o fã.

- **Ranking Global**

- 20.O sistema deve exibir um ranking com os usuários que possuem maior pontuação.
- 21.O ranking deve ser atualizado em tempo real conforme os usuários ganham pontos.
- 22.O usuário deve ser capaz de ver o perfil dos fãs que estão no ranking global.
- 23.O ranking global é composto dos 50 maiores pontuadores do sistema.

- **CrITÉrios de busca e histórico**

- 22.O usuário poderá buscar por quizzes anteriores respondidos.
- 23.O usuário poderá consultar seu histórico de pontos ganhos e recompensas trocadas.

3.2 Requisitos Não Funcionais

3.2.1 Multiplataforma

O sistema deve ser acessível por diferentes dispositivos (desktop, tablet e smartphone), preferencialmente via navegador web responsivo ou aplicativo.

3.2.2 Segurança

Todas as informações sensíveis devem ser armazenadas com criptografia. A autenticação deve ser protegida por senhas seguras e/ou autenticação por terceiros (ex: Google/Facebook). Todas as interações dos usuários devem ser registradas para fins de auditoria.

3.2.3 Disponibilidade

O sistema deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, com alta disponibilidade e tolerância a falhas.

3.2.4 Performance

O tempo de resposta do chatbot não deve ultrapassar 2 segundos em 95% das interações.

3.2.5 Escalabilidade

O sistema deve suportar o aumento do número de usuários e interações sem degradação significativa de desempenho.

3.2.6 Manutenibilidade

O sistema deve ter seu código-fonte versionado e documentado, facilitando futuras manutenções, testes e atualizações.

3.2.7 Usabilidade

A interface deve ser simples, intuitiva e acessível, mesmo para usuários com pouca familiaridade com tecnologia.

3.2.8 Compatibilidade

O sistema deve funcionar nos principais navegadores modernos (Chrome, Firefox, Edge, Safari) e ser compatível com Android e iOS.

Diagramas UML

1. Diagramas de Casos de Uso.

1.1 Sistema de Autenticação de Fã

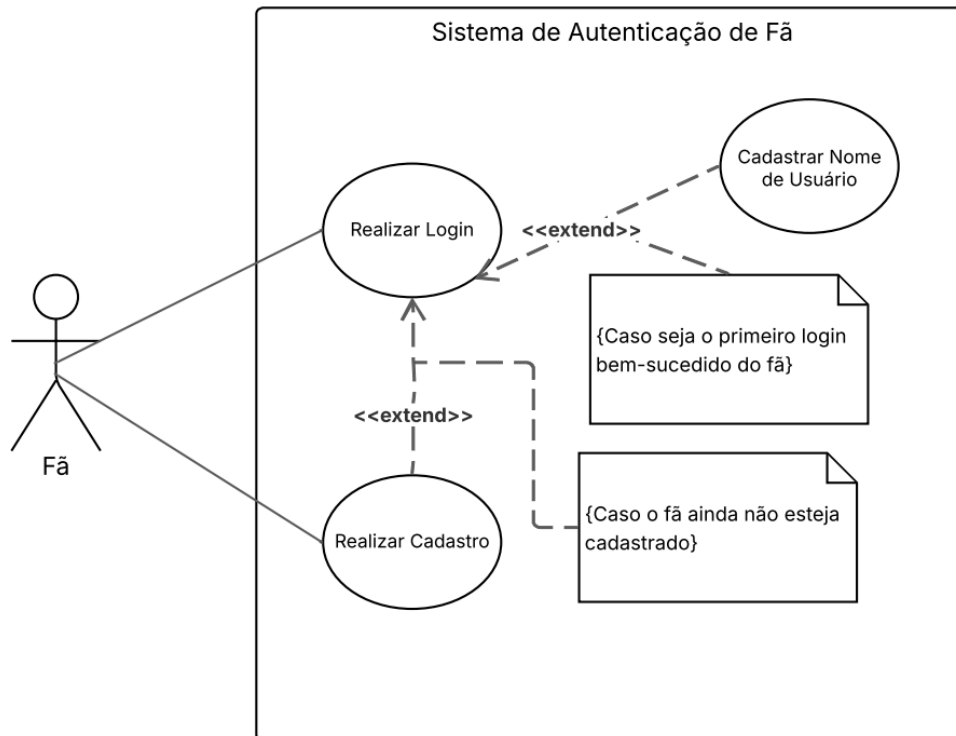


Figura 1.1.1 - Diagrama de Casos de Uso - Sistema de Autenticação de Fã

Tabela 1.1.1 - Documentação do Caso de Uso Realizar Login

Nome do Caso de Uso	UC01 - Realizar Login
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Ator Secundário	
Resumo	Esse caso de uso descreve as etapas percorridas por um fã, para realizar autenticação.
Pré-Condições	É necessário ter uma conta no sistema. O e-mail deve ser confirmado antes de realizar login.
Pós-Condições	É necessário determinar o nome de usuário do fã.
Ações do Ator	Ações do Sistema
1.O fã informa o e-mail e a senha e solicita o login. 4.Acessa o sistema.	2.Valida se os campos obrigatórios (e-mail e senha) foram preenchidos e são válidos. 3.Valida se o usuário possui uma conta.
Restrições/Validações	1.Para realizar login o e-mail deve ser válido e a senha com pelo menos 8 caracteres. 2. Para acessar a conta, o e-mail e a senha informados devem ser correspondentes a uma conta válida.
Cenário Alternativo - O fã não possui conta.	

Ações do Ator	Ações do Sistema
1.Solicitar cadastro.	2.Executar o Caso de Uso “Realizar Cadastro”, para cadastrar o novo fã.
Cenário Alternativo - Nome de usuário não cadastrado	
1.Realiza o primeiro login no sistema.	2.Executar o Caso de Uso “Cadastrar Nome de Usuário”, para associar o nome de usuário ao fã.
Cenário de Exceção - Acesso não Autorizado	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. Comunicar ao fã que ele não foi autorizado a entrar na plataforma. 2.Recusar autorização.
Cenário de Exceção - Dados inválidos	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que ele inseriu informações inválidas e informar o qual informação(ões) estão inválidas. 2.Bloquear a solicitação de login até que as informações estejam válidas.

Tabela 1.1.2 - Documentação do Caso de Uso Realizar Cadastro

Nome do Caso de Uso	UC02 - Realizar Cadastro
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã

Ator Secundário	
Resumo	Esse caso de uso descreve as etapas percorridas por um fã, para realizar o seu cadastro no sistema.
Pré-Condições	É necessário ter um e-mail válido, e que o fã tenha acesso.
Pós-Condições	É necessário confirmar o e-mail.
Ações do Ator	Ações do Sistema
1.O fã informa o e-mail, a senha e confirma a senha. 2.O fã solicita o cadastro. 5.O fã é cadastrado no sistema.	3.Valida se os campos obrigatórios (e-mail, senha e a confirmação da senha) foram preenchidos e são válidos. 4.O sistema verifica se o usuário já possui uma conta.
Restrições/Validações	1.Para realizar o cadastro o e-mail deve ser válido e a senha com pelo menos 8 caracteres. O conteúdo inserido no campo “confirmação de senha” deve ser idêntico ao conteúdo do campo “senha”. 2. Para cadastrar a conta, o e-mail e a senha informados não devem ser correspondentes a uma conta existente no sistema.
Cenário Alternativo - O fã já possui conta.	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1.Solicitar Cadastro.	

3.Solicitar Login	<p>2.Comunicar ao fã que a conta já está cadastrada e pode acessar a conta por meio do login</p> <p>4.Executar o Caso de Uso “Realizar Login”, para acessar a conta correspondente.</p>
Cenário de Exceção - Dados inválidos	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	<p>1.Comunicar ao fã que ele inseriu informações inválidas e informar o qual informação(ões) estão inválidas.</p> <p>2.Bloquear a solicitação de cadastro até que as informações estejam válidas.</p>

Tabela 1.1.3 - Documentação do Caso de Uso Cadastrar Nome de Usuário

Nome do Caso de Uso	UC03 - Cadastrar Nome de Usuário
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Ator Secundário	
Resumo	Esse caso de uso descreve as etapas percorridas por um fã, para cadastrar seu nome de usuário no sistema.
Pré-Condições	É necessário ter uma conta no sistema e ser o primeiro acesso do fã ao sistema.
Pós-Condições	
Ações do Ator	Ações do Sistema
<p>1.O fã informa o nome de usuário.</p> <p>2.O fã solicita a confirmação do nome</p>	

de usuário. 5.O nome de usuário do fã é cadastrado.	3.Valida se o nome do usuário foi preenchido e é válido.
Restrições/Validações	1.O nome de usuário do fã deve ter pelo menos 3 caracteres e no máximo 20 caracteres. 2.O nome do usuário do fã deve ser único em todo o sistema. 3.Os caracteres permitidos são apenas letras, números e sublinhado(_). 4.Deve começar com uma letra. 5.Não é permitido sublinhados consecutivos (__ não é permitido). 6.A verificação de unicidade é <i>case-insensitive</i> (não diferencia maiúsculas e minúsculas).
Cenário Alternativo - O nome de usuário já está em uso.	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que o nome de usuário escolhido já está em uso e ele deve escolher outro. 2.Bloquear a solicitação de confirmação de nome de usuário até que a mudança seja realizada.
Cenário de Exceção - Dados inválidos	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que ele inseriu informações inválidas e informar o qual informação(ões) estão inválidas. 2.Bloquear a solicitação de login até

	que as informações estejam válidas.
--	-------------------------------------

1.2 Sistema de Chatbot

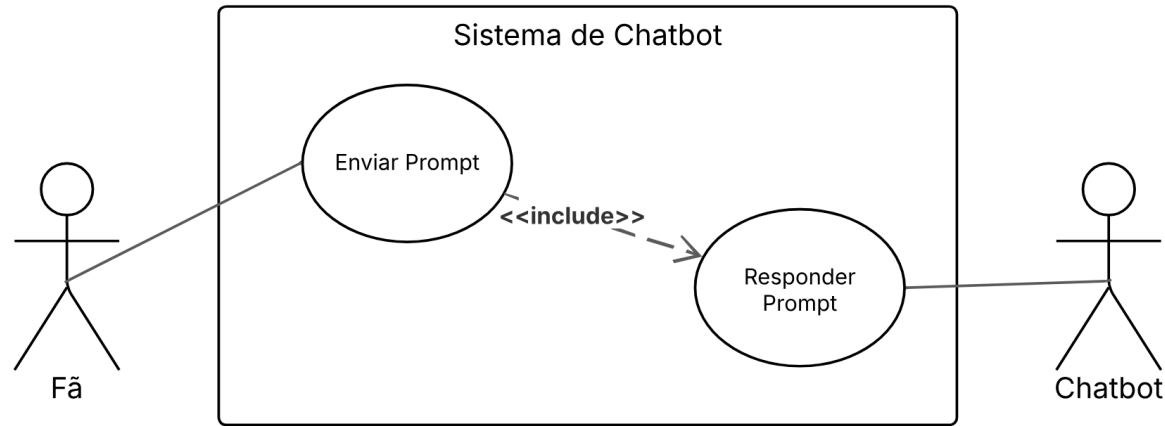


Figura 1.2.1 - Diagrama de Casos de Uso - Sistema de Chatbot

Tabela 1.2.1 - Documentação do Caso de Uso Enviar Prompt

Nome do Caso de Uso	UC04 - Enviar Prompt
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Ator Secundário	
Resumo	Esse caso de uso descreve as etapas percorridas por um fã, para enviar um prompt para o chatbot.
Pré-Condições	É necessário estar autenticado em uma conta.
Pós-Condições	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1.O fã informa o conteúdo do prompt.	

2.O fã solicita o envio do prompt. 5.O fã visualiza a resposta.	3.Valida se o prompt foi preenchido e é válido. 4.Executar o Caso de Uso “Responder Prompt”.
Restrições/Validações	1.Rejeitar prompts que contenham código malicioso, instruções ofensivas ou conteúdo proibido por políticas da Meta Llama. 2.Sanitizar entradas para evitar <i>prompt injection</i> ou <i>jailbreak</i> . 3.Máximo de 500 caracteres por prompt para evitar uso abusivo ou vazamento de dados sensíveis. 4.Somente usuários autenticados podem usar o chatbot. 5.Limitar para 10 requisições por minuto por usuário/IP.
Cenário de Exceção - Dados inválidos	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que ele inseriu informações inválidas e informar o qual informação(ões) estão inválidas. 2.Bloquear a solicitação de envio de prompt até que as informações estejam válidas.
Cenário de Exceção - Ultrapassagem do número de requisições por IP	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que o limite de requisições por minuto foi atingido e ele deve aguardar.

Cenário de Exceção - Violação das políticas	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que ele violou as políticas.

Tabela 1.2.2 - Documentação do Caso de Uso Responder Prompt

Nome do Caso de Uso	UC05 - Responder Prompt
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Chatbot
Ator Secundário	
Resumo	Esse caso de uso descreve as etapas percorridas pelo chatbot, para responder um prompt para o fã.
Pré-Condições	É necessário receber um prompt válido e que esteja dentro do limite de requisições.
Pós-Condições	Enviar a resposta para o fã.
Ações do Ator	Ações do Sistema
1.O chatbot visualiza o conteúdo do prompt. 3.Responde ao prompt.	2.Valida se o prompt foi preenchido e é válido. 4.Envia a resposta para o fã.
Restrições/Validações	1.O chatbot não pode afirmar representar oficialmente a FURIA, a menos que isso tenha sido autorizado pela organização.

	<p>2.O chatbot não deve divulgar informações falsas ou não verificadas sobre jogadores, treinos, contratos, transferências ou decisões estratégicas.</p> <p>3.O chatbot não pode criar conteúdos ou respostas que prejudiquem a reputação da marca FURIA, seus atletas, staff e patrocinadores.</p> <p>4.Respostas com teor irônico, sarcástico ou provocativo devem ser moderadas para não gerar interpretações negativas da FURIA como organização.</p> <p>5.O chatbot não deve responder perguntas ofensivas, tóxicas ou provocativas sobre outros times, jogadores rivais ou torcidas.</p> <p>6.O chatbot não pode usar linguagem imprópria, gírias ofensivas ou termos que possam ser considerados discriminatórios, mesmo em tom de brincadeira.</p> <p>7.O chatbot não deve participar de discussões políticas, religiosas ou ideológicas, mantendo foco no universo dos e-sports e da FURIA.</p> <p>8.O chatbot deve rejeitar perguntas que envolvam conteúdo adulto ou inadequado para menores.</p> <p>9.O chatbot deve especificar quando estiver gerando conteúdo fictício, com avisos claros como "isso é uma simulação".</p> <p>10.O chatbot não deve responder com especulações agressivas ou rumores sobre partidas, resultados e estratégias da FURIA.</p> <p>11.O chatbot não pode falar em nome dos jogadores, exceto para repetir</p>
--	--

	<p>declarações públicas já divulgadas.</p> <p>12.O chatbot deve recusar com respeito perguntas sobre a vida pessoal dos atletas, afirmando que não compartilha dados pessoais.</p> <p>13.O chatbot deve incentivar o respeito e o espírito esportivo entre fãs, mesmo em momentos de derrota ou tensão.</p> <p>14.O chatbot deve respeitar as leis de direitos autorais e imagem, evitando reproduzir falas, logos ou conteúdos protegidos sem autorização.</p> <p>15.Caso colete alguma informação do usuário, o chatbot deve informar a finalidade e obter consentimento, conforme a LGPD.</p>
Cenário de Exceção - Dados inválidos	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	<p>1.Comunicar ao fã que ele inseriu informações inválidas e informar o qual informação(ões) estão inválidas.</p> <p>2.Bloquear a solicitação de envio de prompt até que as informações estejam válidas.</p>
Cenário de Exceção - Ultrapassagem do número de requisições por IP	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	<p>1.Comunicar ao fã que o limite de requisições por minuto foi atingido e ele deve aguardar.</p>
Cenário de Exceção - Violação das políticas	

Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que ele violou as políticas.
Cenário de Exceção - Chatbot indisponível	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1.Comunicar ao fã que o chatbot está indisponível e que ele deve tentar mais tarde.

1.3 Sistema de Quiz

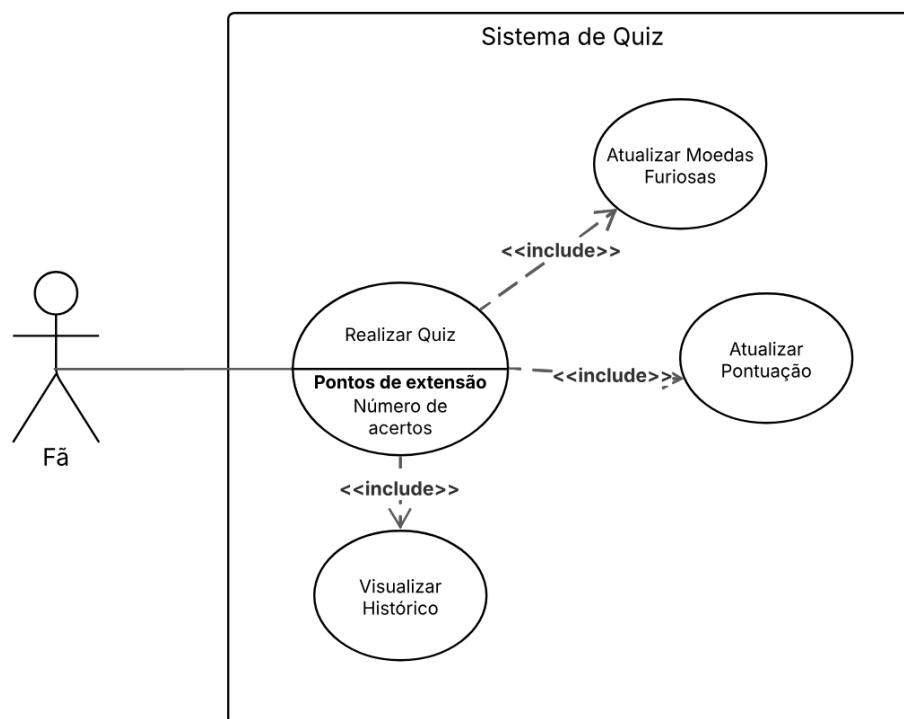


Figura 1.3.1 - Diagrama de Casos de Uso - Sistema de Quiz

Tabela 1.3.1 - Documentação do Caso de Uso Realizar Quiz

Nome do Caso de Uso	UC06 - Realizar Quiz
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Resumo	Este caso de uso descreve o processo de interação do fã ao iniciar e concluir um quiz no sistema.
Pré-Condições	O fã deve estar autenticado no sistema.
Pós-Condições	O sistema registra os acertos e atualiza a pontuação conforme o desempenho do fã.
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Solicita iniciar um quiz. 3. Responde às perguntas exibidas pelo sistema. 4. Envia as respostas para avaliação.	2. Exibe o quiz ao fã. 5. O sistema valida e processa as respostas. 6. Conta o número de acertos. 7.Registra o quiz realizado no histórico de quizzes. 8.Executar o Caso de Uso “Atualizar Pontuação”, para aumentar ou diminuir a pontuação do fã. 9.Executar o Caso de Uso “Atualizar Moedas Furiosas”, para aumentar ou diminuir o número de moedas furiosas do fã. 10.Executa o Caso de Uso “Visualizar Histórico”, para o fã visualizar o resultado do seu quiz e ser capaz de rever suas respostas.

Restrições/Validações	<ol style="list-style-type: none"> 1. O quiz só pode ser realizado uma vez por tentativa. 2. o fã pode ganhar pontos e moedas caso acerte no mínimo três questões, ou perder pontos e moedas caso acerte menos de três questões.
-----------------------	--

Tabela 1.3.2 - Documentação do Caso de Uso Visualizar Histórico

Nome do Caso de Uso	UC07 - Visualizar Histórico
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Resumo	Permite que o fã visualize o histórico de quizzes que realizou, incluindo data e desempenho.
Pré-Condições	O fã deve estar autenticado no sistema.
Pós-Condições	O sistema exibe corretamente o histórico do usuário.
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Solicita visualizar seu histórico de quizzes.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Consulta os quizzes realizados pelo fã. 3. Exibe uma lista com informações relevantes.
Restrições/Validações	<ol style="list-style-type: none"> 1. O histórico deve estar vinculado ao fã autenticado. 2. Não pode exibir dados de outros usuários. 3. Deve ser possível visualizar apenas 10 registros de histórico por vez.

Cenário de Exceção - O fã não possui histórico	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Tenta acessar o histórico de quizzes.	2. Valida se o fã está autenticado. 3. Comunica o fã que ele não possui histórico.
Cenário de Exceção - O fã não está autenticado.	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Tenta acessar o histórico de quizzes.	2. Redireciona para o login.

Tabela 1.3.3 - Documentação do Caso de Uso Atualizar Pontuação

Nome do Caso de Uso	UC08 - Atualizar Pontuação
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Sistema de Quiz
Resumo	Atualiza a pontuação do fã ao atingir um número mínimo de acertos no quiz.
Pré-Condições	
Pós-Condições	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. Calcula a pontuação com base nos acertos. 2. Atualiza o perfil do fã com a nova pontuação.

Restrições/Validações	<p>1. A pontuação nunca pode ser negativa (validar valor mínimo 0).</p> <p>2.A atualização da pontuação deve seguir esse padrão:</p> <table> <tr> <th>Acertos</th><th>Pontuação</th></tr> <tr> <td>Nenhum</td><td>-160 pontos</td></tr> <tr> <td>1</td><td>-130 pontos</td></tr> <tr> <td>2</td><td>-100 pontos</td></tr> <tr> <td>3</td><td>80 pontos</td></tr> <tr> <td>4</td><td>100 pontos</td></tr> <tr> <td>5</td><td>120 pontos</td></tr> </table>	Acertos	Pontuação	Nenhum	-160 pontos	1	-130 pontos	2	-100 pontos	3	80 pontos	4	100 pontos	5	120 pontos
Acertos	Pontuação														
Nenhum	-160 pontos														
1	-130 pontos														
2	-100 pontos														
3	80 pontos														
4	100 pontos														
5	120 pontos														

Tabela 1.3.4 - Documentação do Caso de Uso Atualizar Moedas Furiosas

Nome do Caso de Uso	UC09 - Atualizar Moedas Furiosas
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Sistema de Quiz
Resumo	Atualiza o saldo de moedas furiosas do fã com base na quantidade de acertos do fã.
Pré-Condições	
Pós-Condições	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	<p>1. Calcula a quantidade de Moedas Furiosas.</p> <p>2. Credita ou retira as moedas da conta do fã.</p>

Restrições/Validações

1. A quantidade de moedas nunca pode ser negativa (validar valor mínimo 0).
2. A atualização do saldo de moedas deve seguir esse padrão:

Acertos	Moedas Furiosas
Nenhum	-50 moedas
1	-40 moedas
2	-30 moedas
3	10 moedas
4	25 moedas
5	30 moedas

3. O máximo de moedas que o fã pode possuir é 10.000 moedas.

1.4 Sistema de Ranking Global

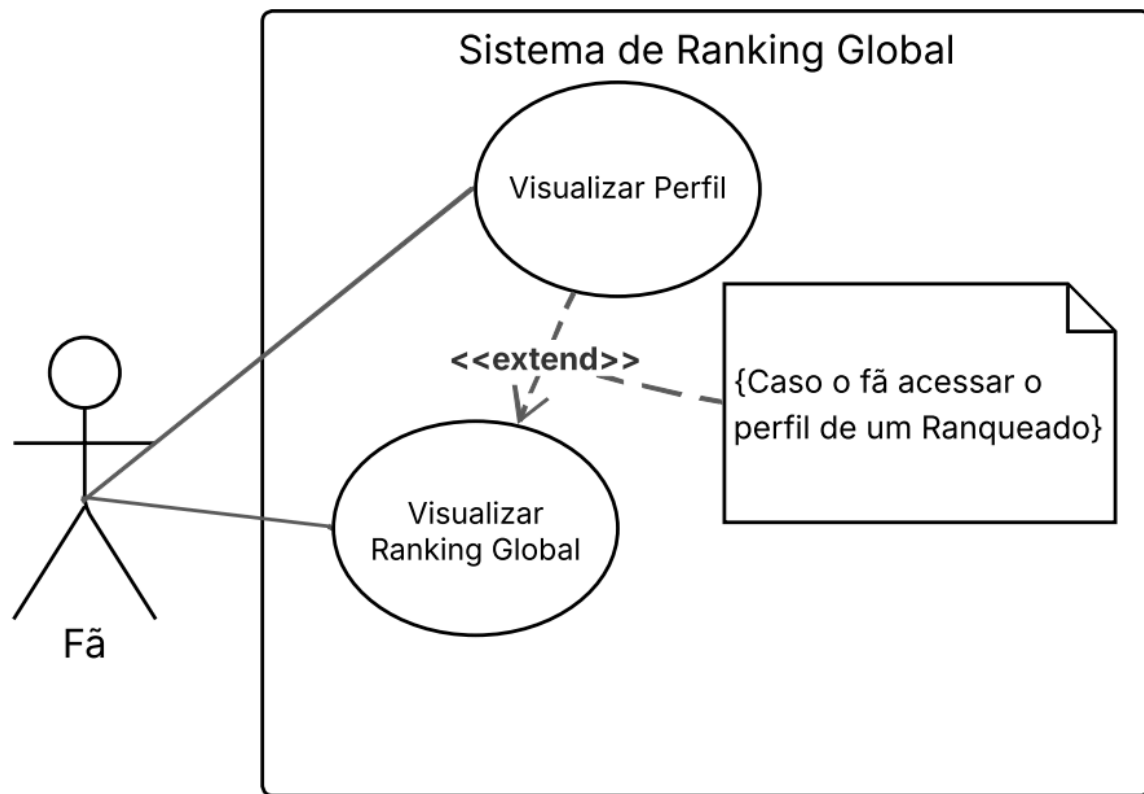


Figura 1.4.1 - Diagrama de Casos de Uso - Sistema de Ranking Global

Tabela 1.4.1 - Documentação do Caso de Uso Visualizar Ranking Global

Nome do Caso de Uso	UC10 - Visualizar Ranking Global
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Resumo	Este caso de uso descreve como o fã acessa a lista geral de ranqueados, com informações resumidas como pontuação, posição e avatar.
Pré-Condições	O fã deve estar autenticado no sistema.
Pós-Condições	O sistema exibe a lista atualizada do ranking global.
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Acessa a funcionalidade de Ranking Global.	<ul style="list-style-type: none">2. Carrega os dados do ranking a partir do banco de dados.3. Exibe a lista de usuários ranqueados com suas respectivas posições e pontuações.4. Disponibiliza opção para o fã acessar o perfil de um ranqueado (estendendo para "Visualizar Perfil").
Restrições/Validações	<ul style="list-style-type: none">1. O sistema deve ordenar os usuários por pontuação decrescente.2. O ranking deve ser atualizado em tempo real ou a cada nova pontuação relevante.3. O acesso só deve ser liberado para usuários autenticados.4. O ranking deve apresentar no máximo 10 posições por página.
Cenário de Exceção - Ranking Indisponível	

Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Tenta acessar o ranking.	2. Informa que o ranking está temporariamente indisponível e sugere tentar novamente mais tarde.

Tabela 1.4.2 - Documentação do Caso de Uso Visualizar Perfil

Nome do Caso de Uso	UC11 - Visualizar Perfil
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Resumo	Este caso de uso descreve como o fã pode acessar os detalhes do seu próprio perfil ou do perfil de outro usuário ranqueado, visualizando informações como nome de usuário, pontuação, posição no ranking(caso esteja nos 10 melhores pontuadores) e histórico de partidas.
Pré-Condições	O fã deve estar autenticado no sistema.
Pós-Condições	O sistema exibe as informações completas do perfil selecionado.
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Seleciona o perfil a ser visualizado (próprio ou de outro usuário).	<p>2. Carrega as informações detalhadas do perfil (nome, avatar, pontuação, posição, estatísticas etc.).</p> <p>3. Exibe os dados em uma interface apropriada.</p> <p>4. Caso o perfil seja do próprio fã, exibe opções adicionais como editar avatar ou nome de exibição.</p>
Restrições/Validações	<p>1. O fã só pode visualizar o próprio perfil ou perfis públicos de ranqueados.</p> <p>2. Informações sensíveis (e-mail, IP, etc.) não devem ser exibidas.</p> <p>3. Os dados exibidos devem estar atualizados conforme o banco de dados.</p>

	4. Caso o perfil tenha sido removido, deve-se exibir mensagem de indisponibilidade.
Cenário de Exceção - Perfil Inexistente ou Indisponível	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Tenta acessar um perfil inválido ou removido.	2. Informa que o perfil não está disponível ou não existe.

1.5 Sistema de Troca de Moedas Furiosas por Recompensas

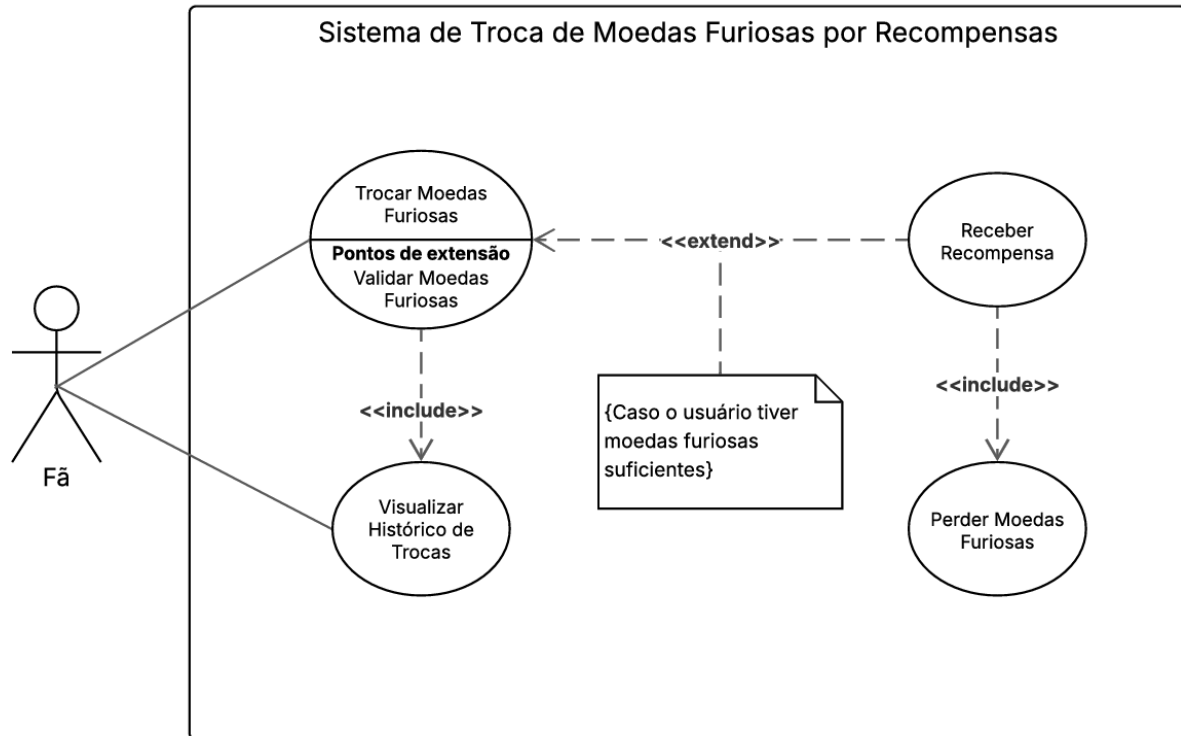


Figura 1.5.1 - Diagrama de Casos de Uso - Sistema de Troca de Moedas Furiosas por Recompensas

Tabela 1.5.1 - Documentação do Caso de Uso Trocar Moedas Furiosas

Nome do Caso de Uso	UC12 - Trocar Moedas Furiosas
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Resumo	Este caso de uso descreve como o fã pode trocar moedas furiosas acumuladas por recompensas disponíveis na plataforma.
Pré-Condições	O fã deve estar autenticado e possuir moedas furiosas suficientes.
Pós-Condições	O sistema realiza a troca e atualiza o histórico do fã.
Ações do Ator	Ações do Sistema
<ol style="list-style-type: none"> 1. Acessa a funcionalidade de troca de moedas. 2. Escolhe uma recompensa disponível para troca. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. O sistema valida as moedas furiosas para ver se a quantidade de moeda é suficiente. 3. Executa os casos “Receber Recompensa” e “Perder Moedas Furiosas”. 4. Registra a transação no histórico de trocas.
Restrições/Validações	<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema só deve permitir a troca caso o fã possua saldo suficiente. 2. Recompensas com estoque esgotado devem estar indisponíveis para troca.
Cenário de Exceção - Saldo Insuficiente	

Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Tenta trocar moedas sem saldo suficiente.	2. Informa que o fã não possui moedas suficientes e impede a conclusão da troca.
Cenário de Exceção - Sessão Expirada	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Tenta acessar o perfil sem estar logado.	2.Redireciona o fã para a tela de login.

Tabela 1.5.2 - Documentação do Caso de Uso Receber Recompensa

Nome do Caso de Uso	UC13 - Receber Recompensa
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Sistema (inclusão)
Resumo	Este caso de uso descreve o processo de entrega da recompensa ao fã, após a validação do saldo.
Pré-Condições	O fã deve ter iniciado e concluído a validação da troca.
Pós-Condições	O sistema disponibiliza ou envia a recompensa ao fã.
Ações do Ator	Ações do Sistema
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica a recompensa selecionada. 2. Confirma a disponibilidade da recompensa. 3. Associa a recompensa ao fã (ou entrega via e-mail/app). 4. Registra o recebimento no histórico do usuário.
Restrições/Validações	<ol style="list-style-type: none"> 1. A recompensa só pode ser entregue uma vez por transação. 2. Recompensas limitadas devem ter controle de estoque. 3. Em caso de falha, a recompensa não deve ser marcada como entregue.
Cenário de Exceção - Estoque Esgotado	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Detecta que a recompensa selecionada não está mais disponível.

	2. Aborta a transação e notifica o fã.
--	--

Tabela 1.5.3 - Documentação do Caso de Uso Perder Moedas Furiosas

Nome do Caso de Uso	UC14 - Perder Moedas Furiosas
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Sistema (inclusão)
Resumo	Este caso de uso representa a subtração do saldo de moedas furiosas do fã após a troca ser concluída.
Pré-Condições	A troca de moedas foi validada e a recompensa, atribuída.
Pós-Condições	O saldo de moedas do fã é atualizado.
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. Calcula o custo da recompensa. 2. Subtrai o valor do saldo atual do fã.
Restrições/Validações	1. O sistema não deve permitir saldo negativo. 3. O valor removido deve corresponder exatamente ao custo da recompensa.
Cenário de Exceção - Falha na Transação	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. Detecta falha ao atualizar o saldo. 2. Reverte todas as ações da troca e notifica o fã.

Tabela 1.5.4 - Documentação do Caso de Uso Visualizar Histórico de Trocas

Nome do Caso de Uso	UC15 - Visualizar Histórico de Trocas
Caso de Uso Geral	
Ator Principal	Fã
Resumo	Este caso de uso descreve como o fã pode acessar o histórico de todas as trocas de moedas realizadas por ele na plataforma.
Pré-Condições	O fã deve estar autenticado.
Pós-Condições	O sistema exibe o histórico completo de trocas.
Ações do Ator	Ações do Sistema
2. Acessa a funcionalidade de histórico. 5. Visualiza as informações detalhadas.	1. Valida a sessão do fã. 3. Consulta o as transações vinculadas ao usuário. 4. Exibe a lista com data, recompensa, valor gasto e status.
Restrições/Validações	1. Apenas o fã dono do histórico pode visualizá-lo. 2. Deve conter filtros por período, tipo de recompensa e status. 3. Dados antigos devem ser arquivados após 1 mês.
Cenário de Exceção - Histórico Vazio	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. Informa que não há trocas registradas para exibir.

