

# **Documento de Requisitos Winter Store**

# Ficha Técnica

---

## Equipe Responsável pela Elaboração

Iagho Cristian	Full Stack
Joseane Mansur	Full Stack

---

## Público Alvo

Este manual destina-se ao usuário que gerencia pessoas participando da guerra dos tronos e querendo alugar recursos.

<b>Visão geral deste documento</b>	<b>4</b>
<b>Definições e Atributos de Requisitos</b>	<b>4</b>
• Identificação dos Requisitos	
• Prioridades dos Requisitos	
<b>Abrangência e sistemas relacionados</b>	<b>5</b>
<b>Relação de usuários do sistema</b>	<b>5</b>
Foi identificado 1 usuário do sistema Winter Store abaixo detalhado.	5
• Funcionário 1	
<b>Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário</b>	
• Visão do Funcionário 1	
<b>Requisitos de uma casa</b>	<b>7</b>
CTL01 - Cadastrar dados de uma casa. 1	
CTL02 - Excluir uma casa. 2	
CTL03 - Alterar dados de uma casa. 3	
CTL04 - Consultar dados de uma casa. 4	
<b>Requisitos de uma arma</b>	<b>9</b>
CTL05 - Cadastrar dados de uma arma. 1	
CTL06 - Excluir uma arma. 2	
CTL07 - Alterar dados de uma arma. 3	
CTL08 - Consultar dados de uma arma. 4	
<b>Requisitos de um dragão</b>	<b>10</b>
CTL09 - Cadastrar dados de um dragão. 1	
CTL10 - Excluir um dragão. 2	
CTL11 - Alterar dados de um dragão. 3	
CTL12 - Consultar dados de um dragão. 4	
<b>Requisitos de um exército</b>	<b>12</b>
CTL13 - Cadastrar dados de um exército. 1	
CTL14 - Excluir um exército. 2	
CTL15 - Alterar dados de um exército. 3	
CTL16 - Consultar dados de um exército. 4	
<b>Requisitos de um pedido</b>	<b>13</b>
CTL17 - Cadastrar dados de um pedido. 1	
CTL18 - Excluir um pedido. 2	
CTL19 - Alterar dados de um pedido. 3	
CTL20 - Consultar dados de um pedido. 4	

	3
<b>Usabilidade</b>	<b>16</b>
[CTL17] Facilidade de uso 1	
<b>Distribuição</b>	<b>16</b>
[CTL17] Distribuição 1	
[CTL17] Funcionamento 2	
<b>MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES</b>	<b>17</b>
<b>I_Home</b>	<b>18</b>
<b>I_Opcoes-Casa</b>	<b>18</b>
Informações críticas da interface	
<b>I_Casa</b>	<b>19</b>
Informações críticas da interface	

# Introdução

Este documento especifica o sistema Winter Store, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

## Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do sistema Winter Store e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Seção 2** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Seção 3** – Requisitos funcionais (casos de uso): especifica todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Seção 4** – Requisitos não funcionais: especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
- **Seção 5** – Descrição da interface com o usuário: apresenta desenhos, figuras ou rascunhos de telas do sistema.

## Definições e Atributos de Requisitos

### ● Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vem acompanhada de um número que é o identificador único do requisitos. Por exemplo, o requisito [CTL016] indica um requisito funcional de número 16.

### ● Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

# Descrição geral do sistema

O objetivo do sistema é o gerenciamento de uma loja que aluga equipamentos e tropas para serem usados na guerra, que tem como propósito manter um banco de dados com seus clientes e os pedidos dos clientes.

O projeto é importante pois há a necessidade de se manter os dados sobre os aluguéis que são feitos e a quantidade de coisas que ainda há para alugar.

## Abrangência e sistemas relacionados

O sistema irá gerenciar as atividades da loja da seguinte forma: cadastrando, excluindo, alterando e consultando dados das casas, das armas, dos dragões, dos exércitos e dos pedidos.

O sistema é independente, portanto não se faz necessário a interação com outros sistemas.

## Relação de usuários do sistema

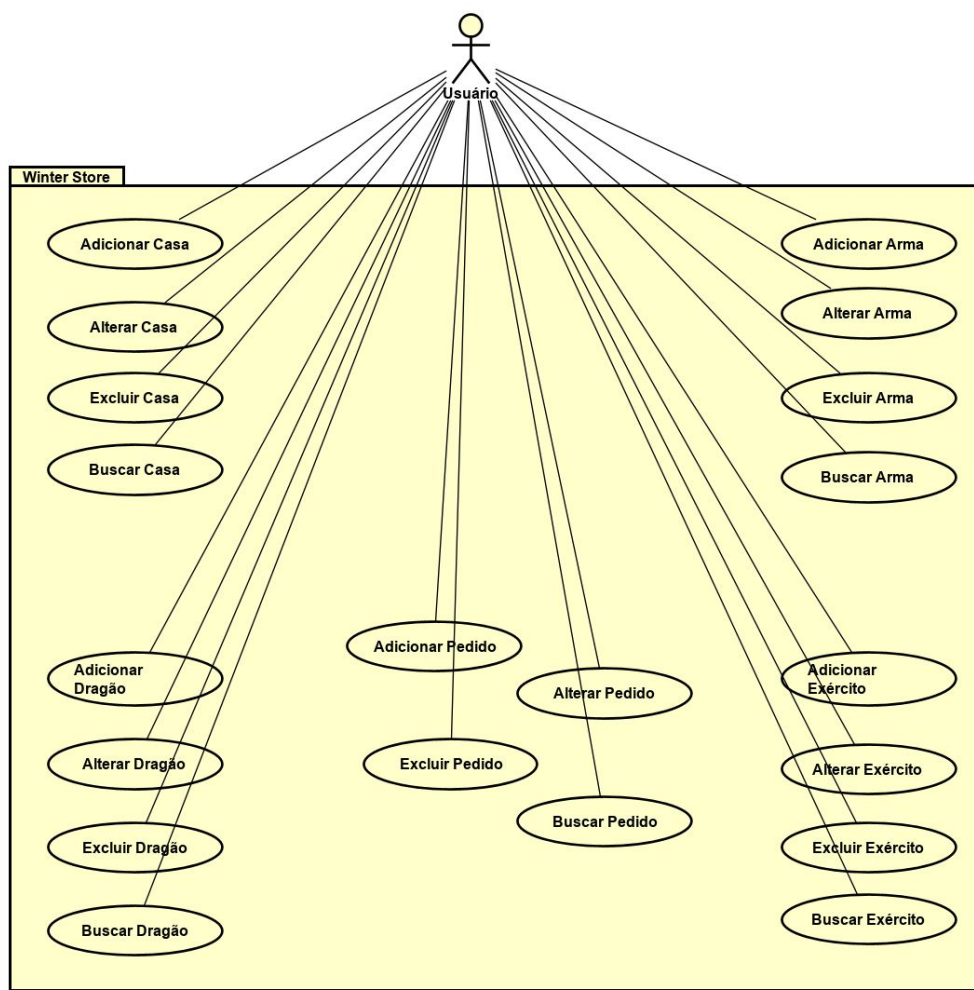
Foi identificado um usuário do sistema Winter Store detalhados abaixo.

### Funcionário

O Funcionário é o responsável pela administração do sistema e possui a responsabilidade de executar as tarefas de cadastrar, alterar, buscar e excluir: casas, exércitos, armas, dragões e pedidos.

## Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

- Visão do Usuário



# Requisitos funcionais (casos de uso)

## SEÇÃO CASA:

- CTL01 - Cadastrar dados de uma casa.
- CTL02 - Excluir uma casa.
- CTL03 - Alterar dados de uma casa.
- CTL04 - Consultar dados de uma casa.

## SEÇÃO ARMA:

- CTL05 - Cadastrar dados de uma arma.
- CTL06 - Excluir uma arma.
- CTL07 - Alterar dados de uma arma.
- CTL08 - Consultar dados de uma arma.

## SEÇÃO DRAGÃO:

- CTL09 - Cadastrar dados de um dragão.
- CTL10 - Excluir um dragão.
- CTL11 - Alterar dados de um dragão.
- CTL12 - Consultar dados de um dragão.

## SEÇÃO EXÉRCITO:

- CTL13 - Cadastrar dados de um exército.
- CTL14 - Excluir um exército.
- CTL15 - Alterar dados de um exército.
- CTL16 - Consultar dados de um exército.

## SEÇÃO PEDIDO:

- CTL17 - Cadastrar dados de um pedido.
- CTL18 - Excluir um pedido.
- CTL19 - Alterar dados de um pedido.
- CTL20 - Consultar um pedido.

## Requisitos de uma Casa

Os requisitos agrupados nessa seção tem relação com dados de uma casa.

### [CTL01] Cadastrar uma casa

O usuário poderá cadastrar uma casa de acordo com suas informações.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Casa

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de uma Casa para realizar o cadastro.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação do cadastro.

### Fluxo de eventos principal

- 1 O usuário acessa a opção de cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de uma casa e confirma o cadastro.



3 O sistema confirma se a inserção foi realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso o cadastro não seja realizado.

### **[CTL02] Excluir uma casa**

O usuário poderá excluir uma casa

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**     ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Casa

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de uma casa para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação da exclusão.

#### **Fluxo de eventos principal**

1 O usuário acessa a opção de exclusão

2 O usuário exclui os dados da casa.

3 O sistema confirma a exclusão caso tenha sido realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a exclusão não possa ser realizada.

### **[CTL03] Alterar uma casa**

O usuário poderá alterar as informações de uma casa.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**     ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Casa

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação de alteração do cadastro.

#### **Fluxo de eventos principal**

1 O usuário acessa a opção de alterar o cadastro.

2 O usuário insere os dados de uma casa e confirma a alteração.

3 O sistema confirma se a alteração foi realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso a alteração não possa ser realizada.

### **[CTL04] Buscar uma casa**

O usuário poderá buscar uma casa.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**     ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Casa

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de uma casa para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação e os dados da busca.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de busca
- 2 O usuário busca o nome da casa que deseja
- 3 O sistema retorna os dados da busca

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a busca não possa ser realizada.

## Requisitos de uma arma

Os requisitos agrupados nessa seção tem relação com dados de uma arma.

**[CTL05] Cadastrar uma arma**

O usuário poderá cadastrar uma arma de acordo com suas informações.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**      ☐ Essencial      ☒ Importante      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Arma

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de uma Arma para realizar o cadastro.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação do cadastro.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de uma arma e confirma o cadastro.
- 3 O sistema confirma se a inserção foi realizada com sucesso.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso o cadastro não seja realizado.

**[CTL06] Excluir uma arma**

O usuário poderá excluir uma arma.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**      ☐ Essencial      ☒ Importante      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Arma

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de uma arma para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação da exclusão.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de exclusão.
- 2 O usuário exclui os dados da arma.
- 3 O sistema confirma a exclusão caso tenha sido realizada com sucesso.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a exclusão não possa ser realizada.

### [CTL07] Alterar uma arma

O usuário poderá alterar as informações de uma arma.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Arma

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação de alteração do cadastro.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de alterar o cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de uma arma e confirma a alteração.
- 3 O sistema confirma se a alteração foi realizada com sucesso.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso a alteração não possa ser realizada.

### [CTL08] Buscar uma arma

O usuário poderá buscar uma arma.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Arma

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de uma arma para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação e os dados da busca.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de busca
- 2 O usuário busca o nome de uma arma que deseja
- 3 O sistema retorna os dados da busca

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a busca não possa ser realizada.

## Requisitos de um Dragão

Os requisitos agrupados nessa seção tem relação com dados de um Dragão.

### [CTL09] Cadastrar um Dragão

O usuário poderá cadastrar um dragão de acordo com suas informações.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Dragão

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um Dragão para realizar o cadastro.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação do cadastro.

#### **Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de um dragão e confirma o cadastro.
- 3 O sistema confirma se a inserção foi realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso o cadastro não seja realizado.

### **[CTL10] Excluir um dragão**

O usuário poderá excluir um dragão.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**      ☐ Essencial      ☒ Importante      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Dragão

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um dragão para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação da exclusão.

#### **Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de exclusão
- 2 O usuário exclui os dados do dragão.
- 3 O sistema confirma a exclusão caso tenha sido realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a exclusão não possa ser realizada.

### **[CTL11] Alterar um dragão**

O usuário poderá alterar as informações de uma dragão.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**      ☐ Essencial      ☒ Importante      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Dragão

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação de alteração do cadastro.

#### **Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de alterar o cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de um dragão e confirma a alteração.
- 3 O sistema confirma se a alteração foi realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso a alteração não possa ser realizada.

### **[CTL12] Buscar um dragão**

O usuário poderá buscar um dragão.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Dragão

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um dragão para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação e os dados da busca.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de busca
- 2 O usuário busca o nome do dragão que deseja
- 3 O sistema retorna os dados da busca

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a busca não possa ser realizada.

## Requisitos de um exército

Os requisitos agrupados nessa seção tem relação com dados de um exército.

### [CTL13] Cadastrar um exército

O usuário poderá cadastrar um exército de acordo com suas informações.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Exército

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um Exército para realizar o cadastro.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação do cadastro.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de um exército e confirma o cadastro.
- 3 O sistema confirma se a inserção foi realizada com sucesso.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso o cadastro não seja realizado.

### [CTL14] Excluir um exército

O usuário poderá excluir um exército.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Exército

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um exército para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação da exclusão.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de exclusão.
- 2 O usuário exclui os dados do exército.
- 3 O sistema confirma a exclusão caso tenha sido realizada com sucesso.

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a exclusão não possa ser realizada.

### [CTL15] Alterar um exército

O usuário poderá alterar as informações de um exército.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Exército

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação de alteração do cadastro.

#### Fluxo de eventos principal

- 1 O usuário acessa a opção de alterar o cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de um exército e confirma a alteração.
- 3 O sistema confirma se a alteração foi realizada com sucesso.

#### Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso a alteração não possa ser realizada.

### [CTL16] Buscar um exército

O usuário poderá buscar um exército.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Exército

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de uma arma para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação e os dados da busca.

#### Fluxo de eventos principal

- 1 O usuário acessa a opção de busca
- 2 O usuário busca o nome de um exército desejado
- 3 O sistema retorna os dados da busca

#### Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a busca não possa ser realizada.

## Requisitos de um pedido

Os requisitos agrupados nessa seção tem relação com dados de um pedido.

### [CTL17] Cadastrar um pedido

O usuário poderá cadastrar um pedido de acordo com suas informações.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:** ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Pedido

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um pedido para realizar o cadastro.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação do cadastro.

#### **Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de um pedido e confirma o cadastro.
- 3 O sistema confirma se a inserção foi realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso o cadastro não seja realizado.

### **[CTL18] Excluir um pedido**

O usuário poderá excluir um pedido.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**      ☐ Essencial      ☒ Importante      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Pedido

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um pedido para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação da exclusão.

#### **Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de exclusão.
- 2 O usuário exclui os dados da pedido.
- 3 O sistema confirma a exclusão caso tenha sido realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a exclusão não possa ser realizada.

### **[CTL19] Alterar um pedido**

O usuário poderá alterar as informações de um pedido.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**      ☐ Essencial      ☒ Importante      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Pedido

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação de alteração do cadastro.

#### **Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de alterar o cadastro.
- 2 O usuário insere os dados de um pedido e confirma a alteração.
- 3 O sistema confirma se a alteração foi realizada com sucesso.

#### **Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema deve emitir uma mensagem de erro caso a alteração não possa ser realizada.

### **[CTL20] Buscar um pedido**

O usuário poderá buscar um pedido.

**Ator:** Usuário

**Prioridade:**      ☐ Essencial      ☒ Importante      ☐ Desejável

**Interface(s) associada(s):** I\_Pedido

**Entradas e pré condições:** Não há pré-condições, as entradas serão os dados de um pedido para realizar a exclusão.

**Saídas e pós condições:** O sistema emite a confirmação e os dados da busca.

**Fluxo de eventos principal**

- 1 O usuário acessa a opção de busca
- 2 O usuário busca o nome de um pedido que deseja
- 3 O sistema retorna os dados da busca

**Fluxos secundários (alternativos e/ou de exceção)**

- 3 O sistema emite uma mensagem de erro caso a busca não possa ser realizada.



# Requisitos não funcionais

## Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

### [CTL17] Facilidade de uso

O sistema deve fornecer uma janela de visualização do status do pedido.

**Prioridade:**    ☐ Essencial                      ☐ Importante                      ☒ Desejável

## Distribuição

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à distribuição da versão executável do sistema.

### [CTL17] Distribuição

O software deve ser entregue funcionando até 28/06/2019.

**Prioridade:**    ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

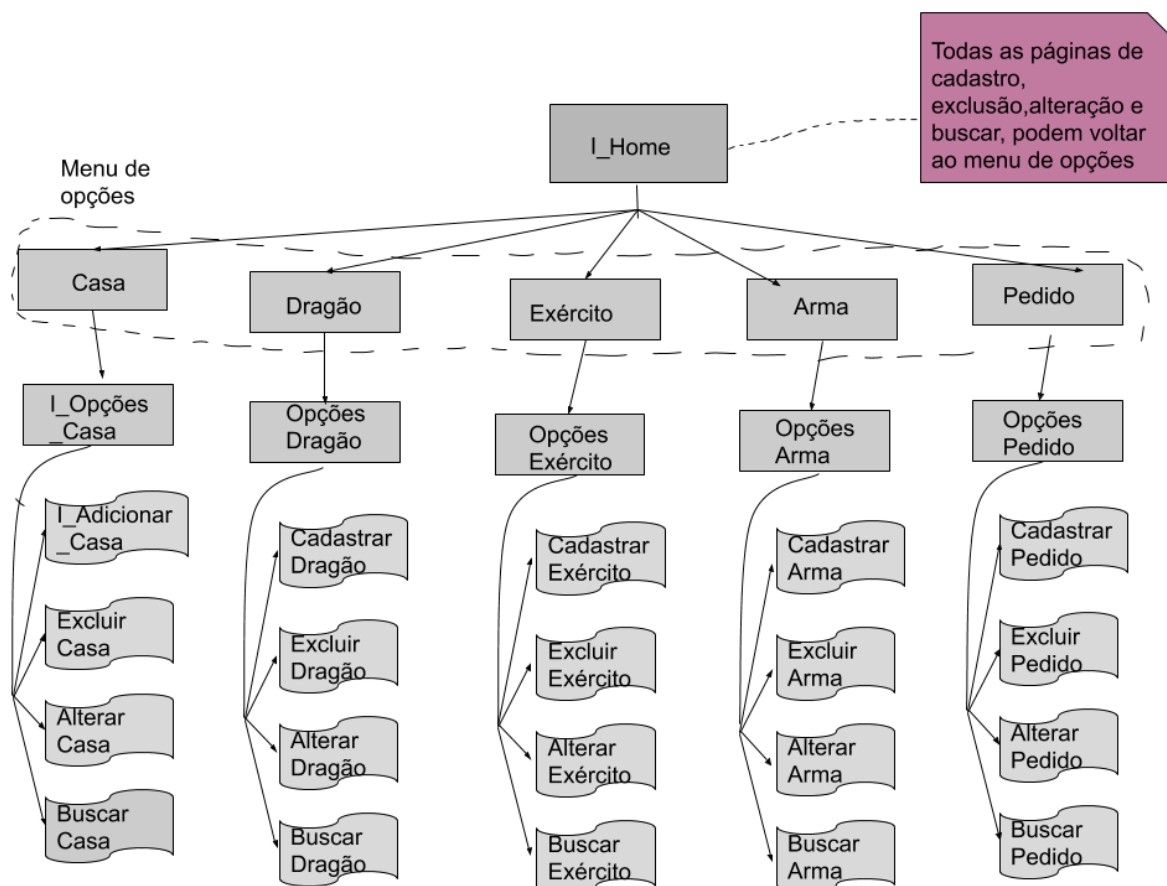
### [CTL17] Funcionamento

O software deve estar adequado para funcionamento web.

**Prioridade:**    ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

# Descrição da interface com o usuário

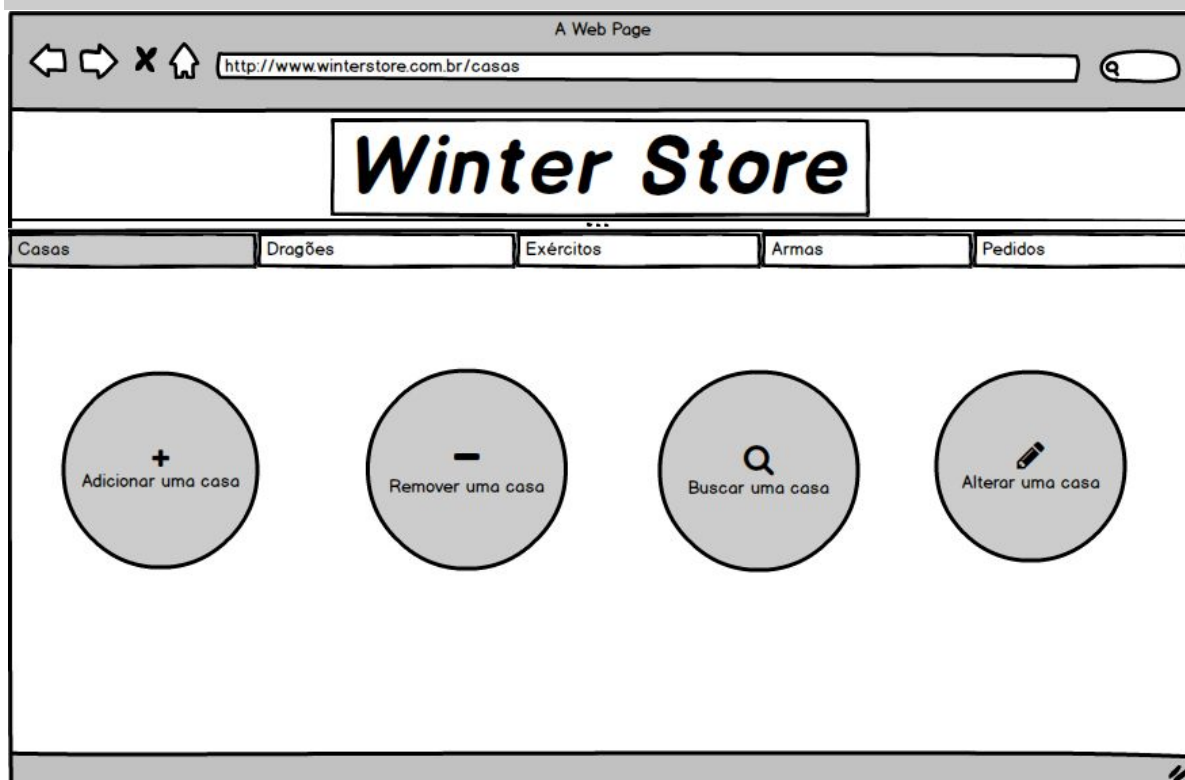
## MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES



## I\_Home



## I\_Opções\_Casa



## Informações críticas da interface

- As opções de Casas, Armas, Exércitos, Pedidos e Dragões serão todas iguais.

## I\_Adicionar\_casa

A Web Page

http://www.winterstore.com.br/adicionar\_casas

# Winter Store

Casas Dragões Exércitos Armas Pedidos

## Adicionar casa

Nome da casa:

Representante da casa:

Patrimônio:

**Informações críticas da interface**

- As páginas de adicionar de Casas, Armas, Exércitos, Pedidos e Dragões serão todas iguais.