



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E APLICADAS
CAMPUS JOÃO MONLEVADE**



**ANDRÉ RAFAEL
GABRIEL OLIVEIRA
LORENA LOPES
RICARDO RODIANI
THIAGO SOUSA**

DOCUMENTO DE REQUISITOS

CSI485 – ENGENHARIA DE SOFTWARE I

João Monlevade, 13 de maio de 2018

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
13/05/2018	1.0	Criação do documento de requisitos	Equipe

Sumário

1. INTRODUÇÃO	4
2. REQUISITOS	5
2.1 Requisitos gerais.....	5
2.2 Requisitos de suporte à autenticação dos atores	5
2.3 Requisitos de suporte à Cadastro	6
2.4 Requisitos de suporte ao cadastro de mídia	6
2.5 Requisitos de suporte ao aluguel de mídia	6
2.6 Requisitos de suporte a devolução de mídia.....	7
2.7 Requisitos não funcionais	7
3. CASOS DE USO	8
3.1 Caso de uso 1	8
3.2 Caso de uso 2.....	8
3.3 Caso de uso 3.....	8
3.4 Caso de uso 4.....	8
3.5 Caso de uso 5.....	8
3.6 Caso de uso 6.....	9
3.7 Caso de uso 7.....	9
3.8 Caso de uso 8.....	9
3.9 Caso de uso 9.....	9
3.10 Caso de uso 10	10
3.11 Caso de uso 11	10
3.12 Caso de uso 12	10
3.13 Caso de uso 13	10
3.14 Caso de uso 14	10
3.15 Caso de uso 15	10

1 Introdução

O sistema a ser modelado será um sistema de uma loja de jogos. O sistema será operado por um operador que será responsável pelo sistema durante um determinado tempo, dividido por turnos de trabalhos. O sistema contará com possibilidades de trocas de operadores, cadastros de operadores, cadastro de jogos, buscas de jogos, locação de jogos, cadastro de clientes e outras funcionalidades.

2 Requisitos

2.1 Requisitos gerais

Código	Nome	Descrição	Prioridade
001	Login	Operador efetua login no sistema	Essencial
002	Cadastrar Operador	Cadastrar novos operadores	Essencial
003	Remover Operador	Retirar operador do cadastro	Essencial
004	Cadastro Cliente	Cadastrar novos clientes	Essencial
005	Buscar Cliente	Busca o cadastro do cliente	Essencial
006	Remover Cliente	Remove cadastro do cliente	Essencial
007	Listar Clientes	Listar cadastros dos clientes	Essencial
008	Cadastrar Aluguel	Efetuar o aluguel de um jogo	Essencial
009	Cadastro Jogos	Cadastrar novos jogos	Essencial
010	Buscar Jogos	Busca o cadastro do jogo	Essencial
011	Remover Jogos	Remove cadastro do jogo	Essencial
012	Listar Jogos	Listar todos os jogos	Essencial
013	Listar jogos alugados	Listar todos os jogos alugados	Essencial
014	Devolver jogos alugados	Devolver todos os jogos alugados	Essencial

2.2 Requisitos de suporte à autenticação dos atores

Código	Nome	Descrição	Prioridade
101	Operador	Menu de opções direcionado ao operador com todas as opções do sistema.	Essencial

2.3 Requisitos de suporte à Cadastro

Código	Nome	Descrição	Prioridade
201	Cadastro Operador	Menu de opção para cadastrar um gerente com seus dados pessoais.	Essencial
202	Cadastro de Jogos	Menu de opção para cadastrar um jogo com todos os dados do mesmo.	Essencial
203	Cadastro de Clientes	Menu de opção para cadastrar um cliente com seus dados pessoais.	Essencial

2.4 Requisitos de suporte ao cadastro do jogo

Código	Nome	Descrição	Prioridade
401	Título	Título	Essencial
402	Código	Código	Essencial
403	Categoria	Categoria	Desejável
404	Plataforma	Plataforma	Essencial
405	Lançamento	Lançamento	Desejável
406	Preço	Preço	Essencial

2.5 Requisitos de suporte ao aluguel de livros

Código	Nome	Descrição	Prioridade
601	Aluguel	Preencher formulário com dados do aluguel	Essencial

2.6 Requisitos de suporte a devolução de jogos

Código	Nome	Descrição	Prioridade
601	Formulário	Preencher código, colocar o jogo como disponível e colocar como devolvido na ficha do cliente	Essencial

2.8 Requisitos não funcionais

Código	Nome	Descrição	Prioridade
111	Segurança	Medidas de segurança que garantam que o sistema não seja invadido e que informações confidenciais sejam liberadas apenas aos usuários liberados.	Essencial
112	Disponibilidade	Recurso de utilização em modo off-line.	Importante
113	Desempenho	Define que o software não exija uma configuração de alto desempenho da máquina usada.	Importante
114	Tempo de resposta	Ao registrar uma venda , a descrição e preço devem aparecer em um limite de 30 segundos	Desejável

3 Casos de Uso

3.1 Caso de uso 1

Atores: Operador.

Pré-condição: Nenhuma.

Fluxo Normal: Cadastro do primeiro operador.

Fluxo Excepcional: Cadastro não realizado ou Sair do Sistema.

Pós-condição: Uma tela é exibida com o formulário para informar os dados do novo operador.

3.2 Caso de uso 2

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Cadastro de mais operadores.

Fluxo Excepcional: Cadastro não realizado ou Sair do Sistema.

Pós-condição: Uma tela é exibida com o formulário para informar os dados do novo operador.

3.3 Caso de uso 3

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Trocar de Operador.

Fluxo Excepcional: Troca não realizada ou sair do sistema.

Pós-condição: Tela inicial com cpf e senha para preencher.

3.4 Caso de uso 4

Atores: Operador.

Pré-condição: Sistema Logado.

Fluxo Normal: Sair do Sistema.

Fluxo Excepcional: Sistema aberto.

Pós-condição: Acessar o menu, arquivo e sair.

3.5 Caso de uso 5

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Cadastrar Cliente.

Fluxo Excepcional: Cliente não cadastrado.

Pós-condição: Acessando o menu, uma tela é exibida com o formulário para informar os dados do novo cliente.

3.6 Caso de uso 6

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Buscar Cliente.

Fluxo Excepcional: Cliente não encontrado.

Pós-condição: Acessando o menu, uma tela é exibida e com o cpf o cliente é buscado na lista de clientes cadastrados.

3.7 Caso de uso 7

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Listar Clientes.

Fluxo Excepcional: Lista não exibida.

Pós-condição: Acessando o menu, uma tela é exibida com nome e cpf de todos os cliente cadastrados.

3.8 Caso de uso 8

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Remover Cliente.

Fluxo Excepcional: Cliente não removido.

Pós-condição: Acessando o menu, é requerido o cpf e através dele o cliente é removido.

3.9 Caso de uso 9

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Cadastrar Jogos.

Fluxo Excepcional: Jogo não cadastrado.

Pós-condição: Acessando o menu, uma tela é exibida com o formulário para informar os dados do novo jogo.

3.10 Caso de uso 10

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Buscar jogos.

Fluxo Excepcional: Jogo não encontrado.

Pós-condição: Acessando o menu, uma tela é exibida e com o titulo ou código, o jogo é buscado na lista de jogos cadastrados.

3.11 Caso de uso 11

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Listar jogos.

Fluxo Excepcional: Lista não exibida.

Pós-condição: Acessando o menu, uma tela é exibida com nome de todos os jogos cadastrados.

3.12 Caso de uso 12

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Remover jogo.

Fluxo Excepcional: jogo não removido.

Pós-condição: Acessando o menu, é requerido o código e através dele o jogo é removido.

3.13 Caso de uso 13

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Aluguel de jogo.

Fluxo Excepcional: Jogo não disponível pra alugar.

Pós-condição: Acessando o menu, é requerido o código e o cpf do cliente e através dessas informações o jogo é alugado.

3.14 Caso de uso 14

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Listar jogos alugados.

Fluxo Excepcional: Lista não exibida.

Pós-condição: Acessando o menu, uma tela é exibida com nome de todos os jogos alugados.

3.15 Caso de uso 15

Atores: Operador.

Pré-condição: Login e senha.

Fluxo Normal: Devolução de jogo.

Fluxo Excepcional: Erro na devolução

Pós-condição: Acessando o menu, é requerido o código e o cpf do cliente e através dessas informações o jogo é devolvido.