

Especificação de Requisitos de Software – Grupo Hackers –

*<<Versão 2.0 14/11/2019>>*

# Introdução

Este documento apresenta a visão geral e os requisitos do Sistema: Share Games.

## Identificação

Tema: Empréstimo de mídia de Jogos

Integrantes:

1. Gabriel Alexandre Quidá dos Santos – 201719040427
2. Jean Henrique – 201619060485
3. Wellington Evangelista Idino – 2016.1907.005-7

## Visão geral

O sistema consiste em uma plataforma de compartilhamento de jogos em mídias físicas, onde cada usuário terá a liberdade de negociar empréstimo de jogos ou até mesmo fazer troca, assim contribuir com a economia compartilhada.

Cada usuário poderá criar um perfil social na plataforma, listando a sua biblioteca de jogos para compartilhamento, assim criar uma conexão de empréstimo/troca com outros usuários através de filtros de seus interesses, por ex.: Geolocalização e Títulos de jogos.

Na plataforma será possível fazer uma lista de amizade e visualizar a avaliação de cada usuário, assim aumentando a confiança entre os usuários para negociar o empréstimo/troca.

Os usuários devem estar devidamente registrado no sistema para interagir, com contas de redes sociais confirmadas.

# Classes de usuários

**Usuários:** São os usuários do sistema que realizam empréstimos de jogos entre si, oferecendo outro jogo listado em sua biblioteca como garantia. Cada usuário game deve possuir um endereço (geolocalização) e uma biblioteca listando suas mídias disponíveis para negociação com outro usuário, assim quando desejável, fazer troca temporária ou permanente. Usuário faz busca de seus interesses de jogos por meio de filtros, quando encontrar o game de interesse, realiza uma negociação com um segundo usuário, caso haja interesse de ambas partes, cujo o mesmo deverá solicitar outro jogo da biblioteca do requerente do empréstimo como garantia. O tipo de troca deve ser informado no fechamento da negociação, sendo permanente ou temporária, sendo que a troca temporária só é completa após a conclusão de destroca no período acordado. Cada final de negociação deve estar atrelado a uma avaliação realizada entre os envolvidos. Estes ainda podem reportar uma negociação suspeita ou qualquer inconformidade durante todo processo, onde administradores do sistema farão um intermédio para resolução de conflito. Por fim os mesmo também podem fazer amizades (seguir a conta um do outro).

**Administradores:** São usuários do sistema que possuem acesso ao cadastro de todos os usuários e a qualquer negociação, cujo mesmo terá acesso a chamados criados pelos usuários comuns, com o objetivo de realizar devido acompanhamento para resolução de conflito. Este também terá acesso a ações no sistema, como por exemplo: bloquear contas de usuários, suspender e fazer contato. Para receber este acesso especial, os mesmos deverão estar registrados assim como usuários comuns e efetuarem solicitação.

# Definição de conceitos

**[Gamer]** - Pessoa que tem o hábito de jogar jogos eletrônicos.

[**Jogos**] - Jogos de videogame, por exemplo: PlayStation e Xbox.

**[Mídia]** - Disco em forma de CD, DVD ou Blu-ray, contendo em seu armazenamento um jogo original.

**[Temporário]** – Troca realizada por tempo pré-determinado pelos usuários envolvidos na mesma.

**[Permanente]** - Troca realizada em definitivo(sem devolução) pelos usuários envolvidos na mesma.

# Requisitos de Software

Nesta seção são descritos os requisitos textuais do produto. Na Seção 4.1 são descritos os requisitos funcionais. Na Seção 4.2 são descritos os requisitos não-funcionais. Na Seção 4.3 são descritas as regras de negócio

## Requisitos funcionais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador** | **Descrição** | **Dependência** | **Estado** |
| RF1 | O sistema deve permitir a criação de uma conta usuário, contendo os seguintes atributos: cpf, nome, nome de usuário, endereço, e-mail, senha. |  | Realizado |
| RF2 | O sistema deve permitir o cadastro de jogos vinculados a conta de um usuário com os seguintes atributos: nome, imagem da capa, estado físico atual. | RF1 | Pendente |
| RF3 | O sistema deve permitir o registro de trocas de jogos com os seguintes atributos: código do jogo A, código do jogo B, código do jogador A, código do jogador B. data da troca, período da troca e código da troca | RF1, RF2 | Pendente |
| RF4 | O sistema deve permitir a interação de jogadores A e B, partindo do princípio de agendar local para a troca. | RF1 | Pendente |
| RF5 | O sistema deve apresentar a biblioteca de jogos disponíveis, exibindo a capa e o nome. | RF2 | Pendente |
| RF6 | O sistema deve permitir ao usuário organizar uma biblioteca de jogos desejados para futuras trocas | RF1, RF2 | Pendente |
| RF7 | O sistema deve permitir o cancelamento de trocas. | RF3 | Pendente |
| RF8 | O sistema deverá permitir habilitação de um usuário comum como administrador por meio de outro um administrador. | RF1 | Pendente |

## Requisitos não-funcionais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador** | **Descrição** | **Dependência** | **Estado** |
| RNF1 | O sistema deve validar usuários através do CPF. | RF1 | Pendente |
| RNF2 | O sistema deve ser compatível com os sistemas operacionais Windows, Linux, Android e IOS. |  | Realizado |

* 1. Regras de negócio

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador** | **Descrição** | **Dependência** | **Estado** |
| RN1 | O sistema deve permitir a criação de conta somente para usuários maiores de 16 anos. | RNF1 | Pendente |
| RN2 | Todas as páginas devem conter o logo da Share Games. |  | Pendente |
| RN3 | Os esquemas de cores do aplicativo deve seguir as diretrizes da Share Games. |  | Realizado |

# Restrições

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificador** | **Descrição** | **Dependência** |
| REST1 | O sistema deve ser implementado com as seguintes linguagens de marcação: HTML | Realizado |
| REST2 | O sistema deve ser implementado com as seguintes linguagens de estilo: CSS | Realizado |
| REST3 | O sistema deve usar SQL como linguagem de dados. | Realizado |
| REST4 | O sistema deve usar as seguintes linguagens de programação: Java, JavaScript e PHP | Realizado |
| REST5 | O sistema deve ser implementado em um servidor virtual da Amazon Cloud Service ou Microsoft Azure. | Pendente |