

Especificação de Requisitos de Software – Grupo Hackers –

# 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 gamer 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.

O empréstimo funcionará em espécie de consignação, isto é, para realizar um empréstimo será necessário deixar um gamer de calção ao usuário que está emprestando, como fosse uma troca, podendo ser temporário ou permanente.

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

# Classes de usuários

**Usuários Gamers:** São os usuários do sistema que realizam empréstimos de jogos com outro usuários gamers, oferecendo outro jogo listado em sua biblioteca como garantia. Cada usuário game deve possuir um endereço (geolocalização) e uma biblioteca gamer 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 outro usuário gamer, se houver interesse de ambas partes, o outro usuário deve 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 feita após a conclusão da destroca no período acordado na plataforma. Todo final de negociação deve haver uma avaliação realizada entre os usuários. Os usuários podem reportar uma negociação suspeita ou qualquer inconformidade em todo processo, onde os administradores do sistema fará um intermédio para resolução de conflito. Usuários Gamers pode fazer amizades.

**Administradores:** São usuários do sistema, que tem acesso ao cadastro de todos os usuários e acesso a qualquer negociação. O Administrador, terá acesso aos casos reportados pelo usuários gamers, para que faça um devido acompanhamento de resolução de conflito. O administrador terá acesso a ações no sistema como por exemplo: Bloquear contas de usuários, suspender e fazer contato. O Administrador, deverá ser também um usuário gamer.

# Definição de conceitos

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

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

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

**[Consignação]** - É a garantia "depósito" em forma de troca de mercadoria, para que um empréstimo seja confiável.

**[Temporário]** - O tempo acordado entre usuário da vigência da negociação.

**[Permanente]** - Troca de mercadoria, se requerer uma devolução.

# 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** |
| RF1 | O sistema deve permitir a criação de uma conta usuário, contendo os seguintes atributos: cpf, nome, nome de usuário, endereço, e-mail, senha. |  |
| 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 |
| 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 |
| RF4 | O sistema deve permitir a interação de jogadores A e B, partindo do princípio de agendar local para a troca. | RF1 |
| RF5 | O sistema deve apresentar a biblioteca de jogos disponíveis, exibindo a capa e o nome. | RF2 |
| RF6 | O sistema deve permitir ao usuário organizar uma biblioteca de jogos desejados para futuras trocas | RF1, RF2 |
| RF7 | O sistema deve permitir o cancelamento de trocas. | RF3 |
| RF8 | O sistema deverá permitir habilitação de um usuário comum como administrador por meio de outro um administrador. | RF1 |

## Requisitos não-funcionais

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

* 1. Regras de negócio

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

# Restrições

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