

DOCUMENTAÇÃO DO SISTEMA

I. Modelagem Caso de Uso

1. CENÁRIO

- a. Realiza busca
- b. Seleciona categoria
- c. Seleciona produto
- d. Realiza compra

2. ATOR

- a. Cliente
- b. Carrinho

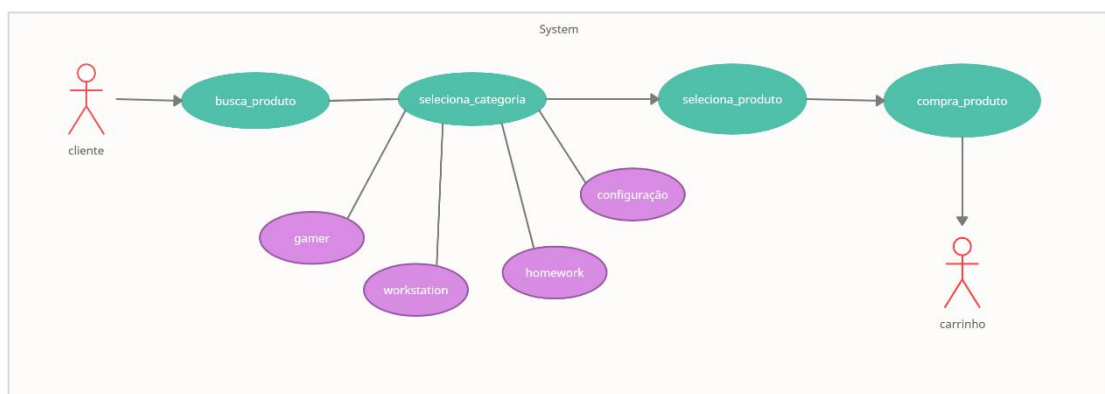
3. USER CASE

- a. Busca um produto
- b. Seleciona categoria
- c. Seleciona produto
- b. Compra produto

4. COMUNICAÇÃO

- a. Cliente busca produto
- b. Cliente seleciona categoria
- c. Cliente seleciona produto
- d. Cliente compra produto no carrinho

Figura 1 - Diagrama de Uso



II. Documento de visão do negócio

1. FINALIDADE

Este documento de visão de negócio tem como finalidade apresentar uma visão de arquitetura do projeto Game Mania, contendo especificações e restrições de *design*, a fim de manter o leitor informado sobre o sistema desenvolvido.

2. ESCORPO

Este documento teve início na fase de levantamento de requisitos e deverá ser usado como base para a modelagem de caso de uso.

3. VISÃO GERAL

O e-commerce quer atingir pessoas do mundo *gamer*, com idade que varia de 14 a 40 anos, dos quais costumam ser do sexo masculino e ampliar as vendas no ramo *gamer*.

4. VISÃO GERAL DO PRODUTO

Os produtos vendidos na loja dependem de quem procura. Existem consumidores mais velhos que utilizam no dia a dia nossos produtos, como PC ou *notebook*, para trabalho, estudo ou *hobby*. Já os que querem montar ou comprar um *PC gamer* costumam ser adolescentes e jovens, do sexo masculino, com idade entre 14 e 24 anos. Aqueles que procuram por celulares são ambos os sexos, com idade entre 14 e 60 anos.

5. POSICIONAMENTO NO MERCADO

- **Nome:** Site Game Mania
- **Público-Alvo:** Jovens das classes A, B e C que se interessem pelo mundo *gamer*.
- **Objetivo:** Proporcionar conhecimento e oferecer produtos de qualidade voltados ao mundo *gamer*.
- **Oportunidades de negócio:** Este projeto visa proporcionar oportunidade de negócio no setor tecnológico, trazendo como vantagens aos consumidores das classes A, B e C, que se interessam pelo mundo *gamer*, alguns benefícios, como montagem do produto em casa, assim como, variedade e qualidade dos produtos.
- **Descrição do problema:**
 - **Problema:** Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo *gamer* e ampliar as vendas nesse ramo.
 - **Afeta:** Jovens das classes A, B e C que se interessem pelo mundo *gamer*.

- **Impacto:** Melhorar a divulgação de produtos do mundo *gamer* nos meios digitais.
- **Uma boa solução seria:** Um *website* voltado à consulta de informações e compra de produtos relacionados ao mundo *gamer*.

6. DESCRIÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA E DOS CLIENTES

- **Cliente:**
 - **Descrição:** Pessoas responsáveis pela solicitação do produto ou serviço.
 - **Responsabilidades:** Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.
- **Usuário comum:**
 - **Descrição:** Jovens das classes A, B e C.
 - **Responsabilidades:** Utilizar o produto.
 - **Envolvidos:** Cadeia de vendas e pós vendas.
- **Perfil Técnico:**
 - **Representante:** Jennifer Freire
 - **Descrição:** Responsável pela criação e construção do documento de engenharia de *software*.
 - **Tipo de formação:** Qualificação Profissional em Programação *Front-End* e Analista de Dados em formação.
 - **Responsabilidade:** Fornecer dados estatísticos sobre os usuários e sobre o impacto que o produto terá na sociedade.
 - **Critérios de sucesso:** Concluir o desenvolvimento de todas as documentações.
 - **Envolvimento:** Dedicada integralmente ao projeto.
 - **Produtos liberados:** Nenhum.

7. ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIAS

Há concorrentes que possuem lojas físicas próximas a loja física Game Mania e alguns realizam somente vendas online.

8. RESTRIÇÕES

Não há restrições.

9. REQUISITOS DO PRODUTO

- **Padrões:** Compatível com a maioria dos navegadores do mercado.
- **Requisitos de usabilidade:** O *design* visual está centralizado no *banner*, onde é apresentado o catálogo dos produtos em destaque e anúncios de promoções. Logo é possível observar os ícones de categorização trazendo a

objetividade na busca pelos produtos, levando em consideração o público-alvo.

- **Requisitos de *design*:** O *website* tem um *design* voltado ao minimalismo, trazendo objetividade a navegação. A técnica de leitura em Z, faz com que o usuário de forma inconsciente comece sua leitura pela logomarca, seguindo a direita para os *links* principais, descendo a esquerda em direção ao *banner* e aos ícones de categoria, terminando a direita no botão de cadastro, e nos ícones das redes sociais e das formas de pagamento que a empresa trabalha.

10. DEFINIÇÃO, ACRÔNIMOS E ABREVIATÓES

11. REFERÊNCIAS