



# Sistema de Controle de Games

Informática

Centro Universitario Nove de Julho (UNINOVE)

11 pag.

---

---

---

---

---

---

---

# **ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS**

SysGa – Sistema Controle de Games

<b>Projeto Nome</b>	SysGa – Sistema Controle de Games			<b>Projeto Código</b>	SysGa.0.1
<b>Projeto Gerente</b>					
<b>Elaborado por</b>	Luis Felipe Silva Marcus Vinícius	<b>Em</b>	30/03/2010		
<b>Revisado por</b>	Leandro Marreira Sinara Dantas	<b>Em</b>	14/06/2010	<b>Versão</b>	1.0.0

## Aprovação

Marcus Vinícius - 908205730

Data: 30/03/2010

Gerente de Projeto – Nome

Leandro Marreira - 308200148

Data: 30/03/2010

Designer – Nome

Sinara Dantas - 908204401

Data: 30/03/2010

Programadora – Nome

Luis Felipe Silva - 908206165

Data: 13/04/2010

Analista de sistemas – Nome

# Índice

ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS	4
1. VISÃO GERAL DO SERVIÇO	4
2. REQUISITOS DO SOFTWARE	4
3. REQUISITOS FUNCIONAIS	5
3.1. CONTROLAR USUÁRIO	5
3.1.1. PACOTE CONTROLAR USUÁRIO	5
3.2. CONTROLAR VENDAS	6
3.2.1. PACOTE CONTROLAR VENDAS	6
3.3. CONTROLAR JOGOS	7
3.3.1. PACOTE CONTROLAR JOGOS	7
4. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS DO SOFTWARE	7
5. FORA DO ESCOPO	8
6. DIAGRAMAS UML	8
6.1. DIAGRAMA DE PACOTE DE CASO DE USO	8
6.2. DIAGRAMA DE CLASSES	9
6.3. DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	9
6.3.1. CONTROLAR USUÁRIO	9
6.3.2. CONTROLAR VENDAS	10
6.3.3. CONTROLAR JOGOS	10
7. LISTAS	11
7.1. LISTA DE FORNECEDORES	11
7.2. LISTA DE USUÁRIOS DO SISTEMA	11

# ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

## 1. Visão Geral do Serviço

O SysGa tem como objetivo facilitar o controle de cadastros dos clientes e a geração dos CD-Keys. O sistema automaticamente cadastra, altera, consulta e remove Contas e também emitirá alerta para o monitor e o gerente quando uma falha acontecer em relação aos cadastros, CD-Keys, downloads e pagamentos. Ele automaticamente libera o download do jogo e o CD-Keys para os usuários.

## 2. Requisitos do Software

Nesta seção estão contidas todas as características e funcionalidades que o software necessita. Elas estão divididas em requisitos funcionais e requisitos não-funcionais.

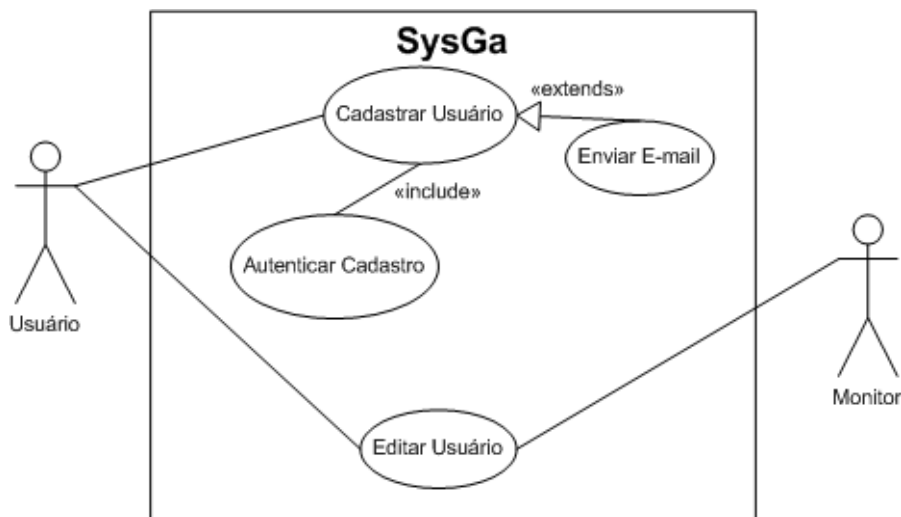
### 3. Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais listados representam as funcionalidades que devem ser suportadas pelo sistema. Esses requisitos estão classificados por dois tipos: essencial e desejável. Os requisitos essenciais são aqueles que precisam estar contidos no sistema para que este alcance os objetivos esperados. Os requisitos desejáveis são os requisitos que inicialmente não são primordiais para que o software seja considerado completo, porém a implementação dos mesmos irá fazer com que o software contenha mais recursos funcionais.

#### 3.1. CONTROLAR USUÁRIO

Identificador	Nome	Tipo	
RF-01.	<b><i>Controlar Usuário</i></b>	✓ Essencial	Desejável
Descrição			
<p>O sistema automaticamente analisa os dados entrados pelo cliente para a desejada Conta que contém Login e Senha, além dos demais dados cadastrais como nome completo, endereço, telefone, sexo (masculino e feminino), e-mail, idade e como ficou sabendo sobre o site.</p> <p>O sistema verificará se não contém alguma informação igual em seu banco de dados e assim que confirmar o cadastro emitirá um e-mail para o usuário pedindo a confirmação do cadastro e emitirá as informações para o monitor.</p> <p>O usuário poderá manipular as suas informações cadastrais através do site.</p>			

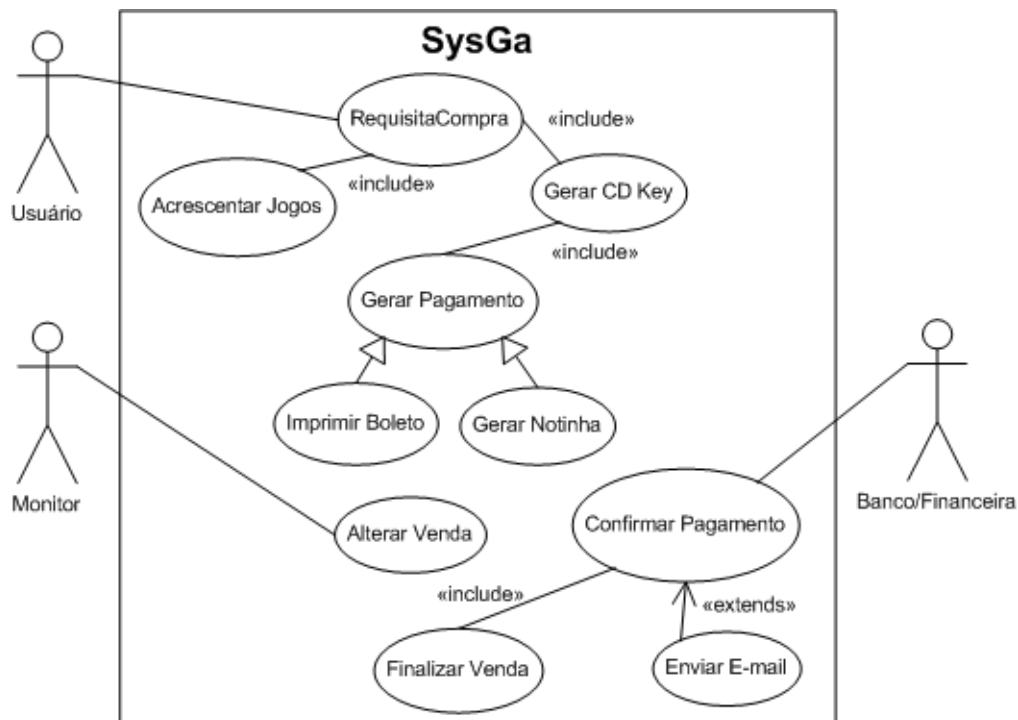
##### 3.1.1. PACOTE CONTROLAR USUÁRIO



### 3.2. CONTROLAR VENDA

Identificador	Nome	Tipo	
RF-02.	<b>Controlar Venda</b>	✓ Essencial	Desejável
Descrição			
<p>O usuário irá escolher os jogos e adicionar na Venda.</p> <p>O sistema irá gerar uma chave CD-Keys e a enviará por e-mail. Esta CD-Key servirá como senha para liberar os downloads dos jogos para o usuário.</p> <p>O usuário irá acompanhar pelo site o andamento do pagamento onde a princípio ele irá imprimir o boleto (Banco) se for pagamento em dinheiro ou receberá uma notinha on-line se for compra pela internet no caso de cartão (Financeira); o Banco/Financeira mandará as informações para todos após a confirmação do pagamento, finalizando o processo de venda.</p> <p>Caso haja problema o usuário deverá entrar em contato com o monitor em caso que haja perda do jogo ou a CD-Key.</p> <p>Apenas o monitor pode alterar a venda porque ele reterá todas as informações do pagamento.</p>			

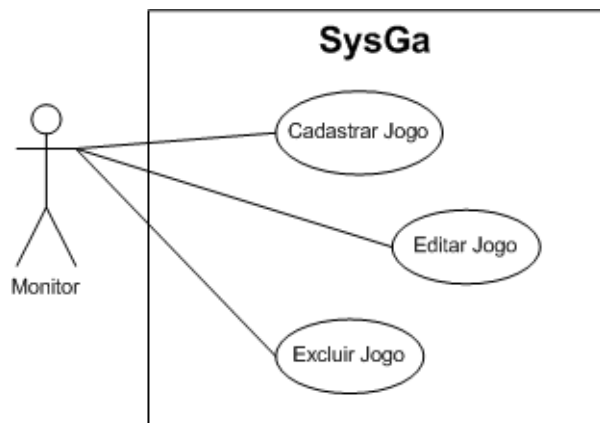
#### 3.2.1. PACOTE CONTROLAR VENDAS



### 3.3. CONTROLAR JOGOS

Identificador	Nome	Tipo	
RF-03.	<b>Controlar Jogos</b>	✓ Essencial	Desejável
Descrição			
O Monitor irá Gerenciar o Cadastro de jogos, podendo criar, alterar e manipular os jogos de acordo com suas faixas etárias e sinopses.			

#### 3.3.1. PACOTE CONTROLAR JOGOS



## 4. Requisitos não-funcionais

Os requisitos não funcionais especificam características de comportamento do sistema. Eles são de extrema importância para a obtenção de um sistema com um grau de qualidade satisfatório.

Esses requisitos estão classificados por dois tipos: essencial e desejável. Os requisitos essenciais são aqueles que precisam estar contidos no sistema para que este alcance os objetivos esperados. Os requisitos desejáveis são os requisitos que inicialmente não são primordiais para que o software seja considerado completo, porém a implementação dos mesmos irá fazer com que o software contenha mais características qualitativas.

Identificador	Nome	Tipo	
RNF-01.	<b>Controlar Login e Senha</b>	✓ Essencial	Desejável
Descrição			
O sistema deverá ter um executável para cada jogo onde ele irá permitir o login do usuário com ID e a senha onde será verificado no banco de dados se existe, senão estiver o executável emitirá um aviso ao usuário que seu ID ou senha estão incorretos.			

Identificador	Nome	Tipo	
RNF-02.	<b>Tempo de Resposta</b>	✓ Essencial	Desejável
Descrição			
O tempo de resposta deverá ser de no máximo 30 segundos. Após este tempo, o usuário receberá o código de erro "TIME OUT". Problemas de conexão ficará a cargo do usuário, caso comprovado que o server encontra-se em perfeitas condições.			



Identificador	Nome	Tipo	
RNF-03.	<b>Velocidade (Downstream e Upstream)</b>	✓ Essencial	Desejável
Descrição			
A partir de 100kbps para downstream e 100kbps para upstream.			

Identificador	Nome	Tipo	
RNF-04.	<b>Backup</b>	✓ Essencial	Desejável
Descrição			
Listagem de jogos já solicitados pelo usuário, vinculados ao seu login de acesso ao sistema. O acesso será permitido de qualquer máquina (sem vincular o MAC-ADDRESS).			

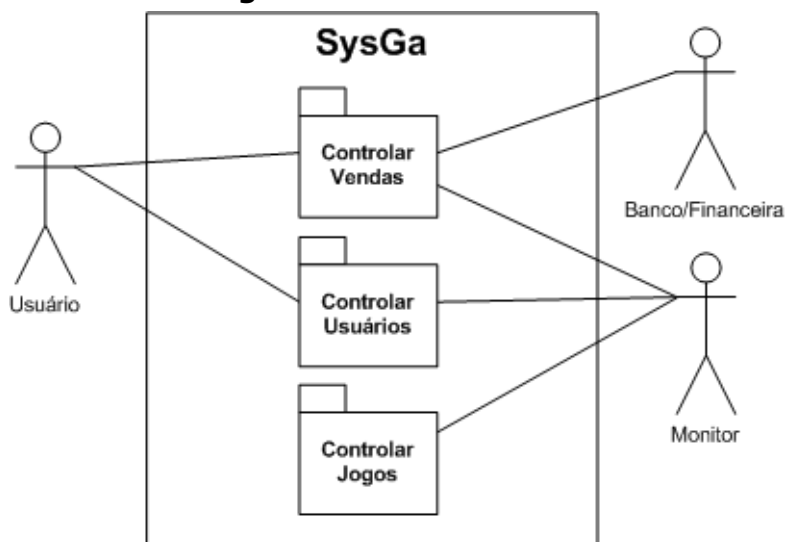
## 5. Fora do Escopo

O SysGa controlará cadastros de clientes, jogos e CD-Keys, não tendo a liberdade de manipular a venda que só poderá ser feita por um monitor em contato com o Banco/Financeira.

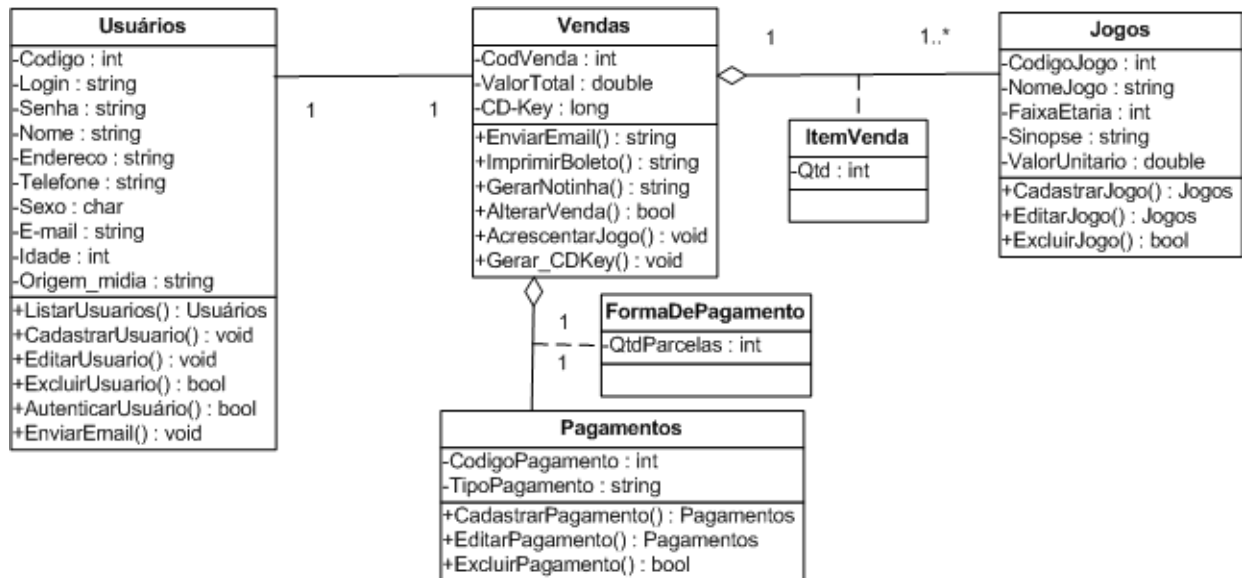
O SysGa será operado em computadores de mesa e poderá ser monitorado através de aparelhos móveis que tenha capacidade de acessar a internet.

## 6. Diagramas UML

### 6.1. Diagrama de Pacote de Caso de Uso

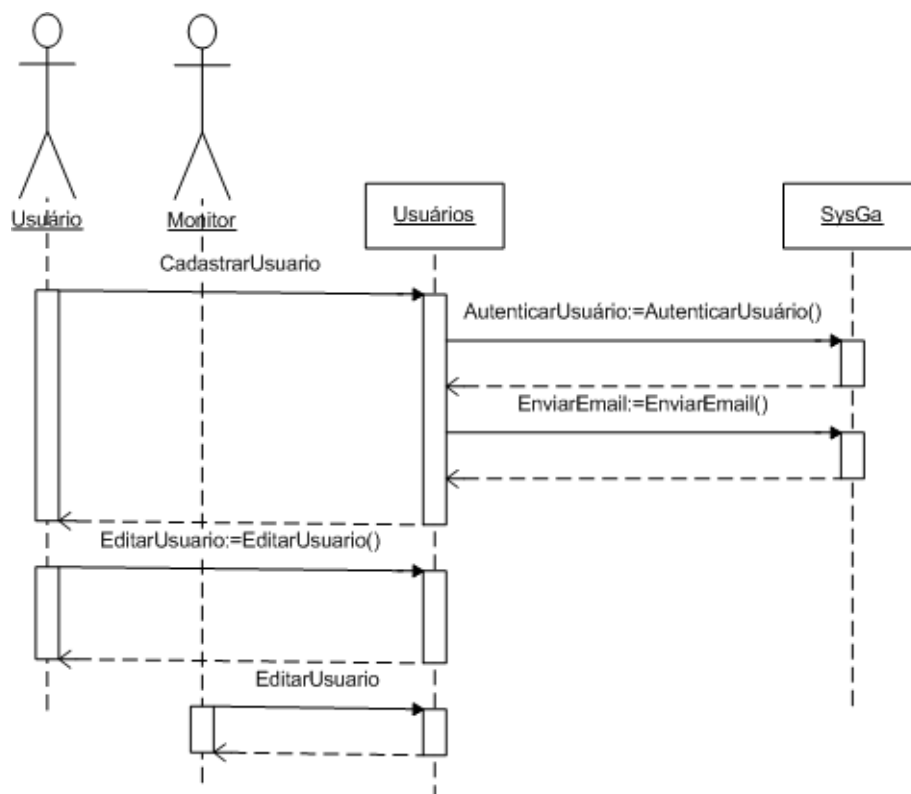


## 6.2. Diagrama de Classes

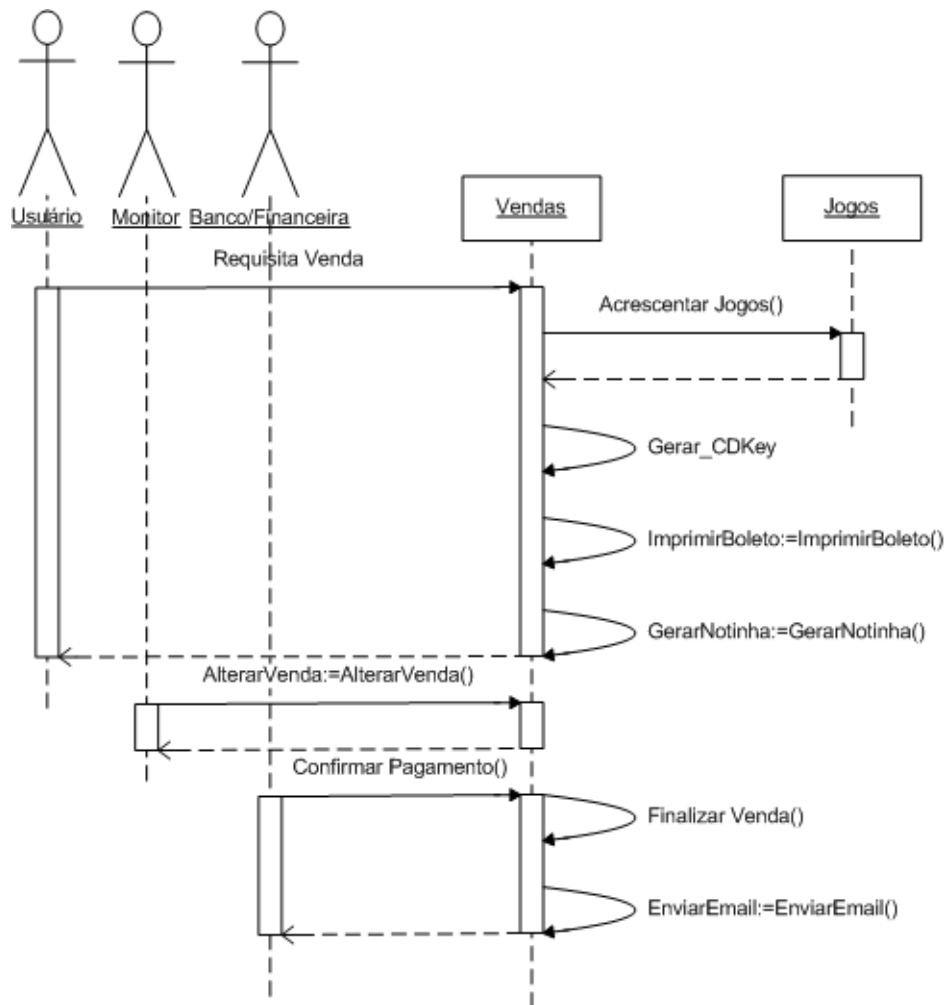


## 6.3. Diagramas de Sequência

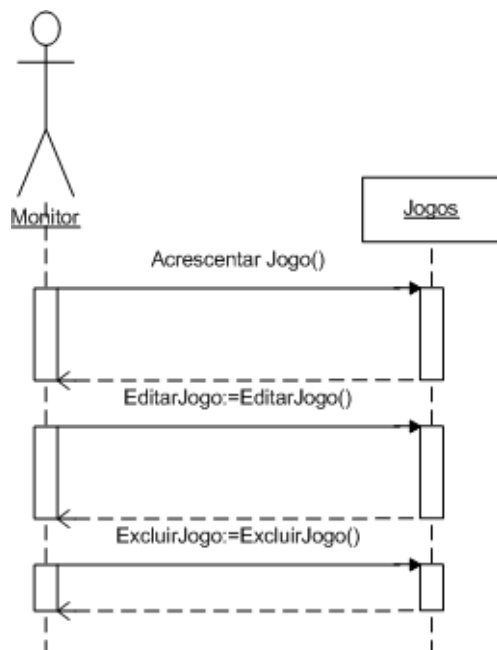
### 6.3.1. Controlar Usuário



### 6.3.2. Controlar Vendas



### 6.3.3. Controlar Jogos



## **7. Lista de Fornecedores**

Square Enix (Final Fantasy XI) Japan, Tokyo

Nexon (Combat Arms) Japan, Tokyo

Beijing Perfect World (Perfect World) Beijing, China

KOG (Grand Chase) Korea, Seul

Blizzard (World of Warcraft) United States, San Diego

Gravity (Ragnarök II) Japan, Tokyo

### **7.1. Lista de Usuários do Sistema**

Marcus Vinícius Montanari Jeronymo (GM Maelstrom em jogos)

Leandro dos Santos Marreira (Monitor)

Sinara Dantas (Programadora e monitora)

Luis Felipe Silva de Oliveira (Analista, monitor e GM Rocker em jogos)