

Documento de Requisitos Strem Jogos

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

João Paulo Paiva Lima	Full stack
Jonathan Nascimento Carvalho	Full stack
Rayner Gabriel Taniguchi	Full stack

Público Alvo

Este manual se destina aos desenvolvedores iniciais do sistema, com intuito de guiar o desenvolvimento da aplicação a fim de agilizar e garantir a qualidade do projeto. Também se destinará para aqueles que fizerem a manutenção do sistema no futuro. Sejam os mesmos desenvolvedores ou não.

Sumário

Visão geral deste documento.....	1
Glossário, Siglas e Acrogramas.....	1
Definições e Atributos de Requisitos.....	2
• Identificação dos Requisitos.....	2
• Prioridades dos Requisitos.....	2
Formulários coletados.....	2
Abrangência e sistemas relacionados.....	1
Relação de usuários do sistema.....	1
Foram identificados cinco usuários do sistema XXX denominados de GardenAdmin, Caixa, Investidor, Cliente Pessoa Física e Cliente Pessoa Jurídica, abaixo detalhados.....	1
• GardenAdmin.....	1
• Caixa –.....	1
• Investidor –.....	2
• Cliente Pessoa Física –.....	2
• Cliente Pessoa Jurídica –.....	2
Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário.....	2
• Visão do GardenAdmin.....	2
• Visão do Vendedor.....	3
Requisitos do Estoque <Nome de subseção para agrupar requisitos correlacionados>.....	1
[RF001] <Nome do requisito/caso de uso>.....	1
[RF002] <Nome de outro caso de uso>.....	2
Usabilidade.....	1
[NF001] <Nome do requisito>.....	1
[NF...] <Nome do requisito>.....	1
Confiabilidade.....	1
[NF005] <Nome do requisito>.....	1
Desempenho.....	2
[NF...] <Nome do requisito>.....	2
Segurança.....	2

[NF...] <Nome do requisito>.....	2
Distribuição.....	2
[NF...] <Nome do requisito>.....	2
Padrões.....	2
[NF...] <Nome do requisito>.....	3
Hardware e software.....	3
[NF...] <Nome do requisito>.....	3
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES.....	1
I_Login <Identificador de uma interface>.....	2
Informações críticas da interface.....	2
IE_LoginUserNameLogin.....	2
Informações críticas da interface.....	2
IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>.....	2

.Introdução

Este documento especifica o sistema Strem games, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

.Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do sistema Strem games e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Seção 2** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Seção 3** – Requisitos funcionais (casos de uso): especifica todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Seção 4** – Requisitos não funcionais: especifica todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade, desempenho, segurança, distribuição, adequação a padrões e requisitos de hardware e software.
- **Seção 5** – Descrição da interface com o usuário: apresenta desenhos, figuras ou rascunhos de telas do sistema.

.Glossário, Siglas e Acrogramas

Biblioteca de jogos – é a onde os jogos que o usuário tem são mantidos para organização e catalogação.

Indie – Jogos criados por desenvolvedoras independentes.

AAA – Jogos desenvolvidos por grandes desenvolvedoras e publicado por grandes distribuidoras.

Categoria de jogos – Qual gênero(ação, rpg, aventura e etc..) ou estilo de arte ou desenvolvimento do jogo(indie, AAA e etc..).

Definições e Atributos de Requisitos

Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vêm acompanhadas de um número que é o identificador único dos requisitos. Por exemplo, o requisito [RF016] indica um requisito funcional de número 16.

Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

Formulários coletados

Os documentos relacionados abaixo estão a disposição no anexo deste documento. Os campos riscados de vermelho não são necessários. Os campos escritos a mão com caneta azul são campos que precisam ser acrescentados ao formulário. Os demais campos sem qualquer marcação devem fazer parte do sistema.

1. Cadastro de Cliente:
2. Cadastro de Produto:
3. Nota Fiscal

.Descrição geral do sistema

O sistema a ser projetado é uma loja virtual de jogos virtuais clássicos. Não há produto físico. Somente são vendidas instalações e chaves de acesso. Dessa maneira precisamos criar um ecommerce estritamente digital, administradores adicionam produtos a serem vendidos e usuários têm a oportunidade de comprá-los ou adquiri-los gratuitamente na página da loja. Uma vez comprados e devidamente pagos, esses games irão para uma biblioteca de cada usuário. Na biblioteca, eles poderão adquirir a chave ou baixar os jogos que foram comprados por ele.

.Abrangência e sistemas relacionados

O sistema irá disponibilizar produtos para a venda e efetuar a venda ou a distribuição de conteúdos interativos digitais. Aqueles que os comprarem poderão acessar os arquivos daquela mídia em uma biblioteca de cada usuário. Os usuários, é claro, poderão também se cadastrar no site e recuperar a sua senha. [entre eles.>](#)

.Relação de usuários do sistema

Foram identificados dois usuários do sistema Strem games denominados de Administrador e usuário, abaixo detalhados.

- **Administrador**

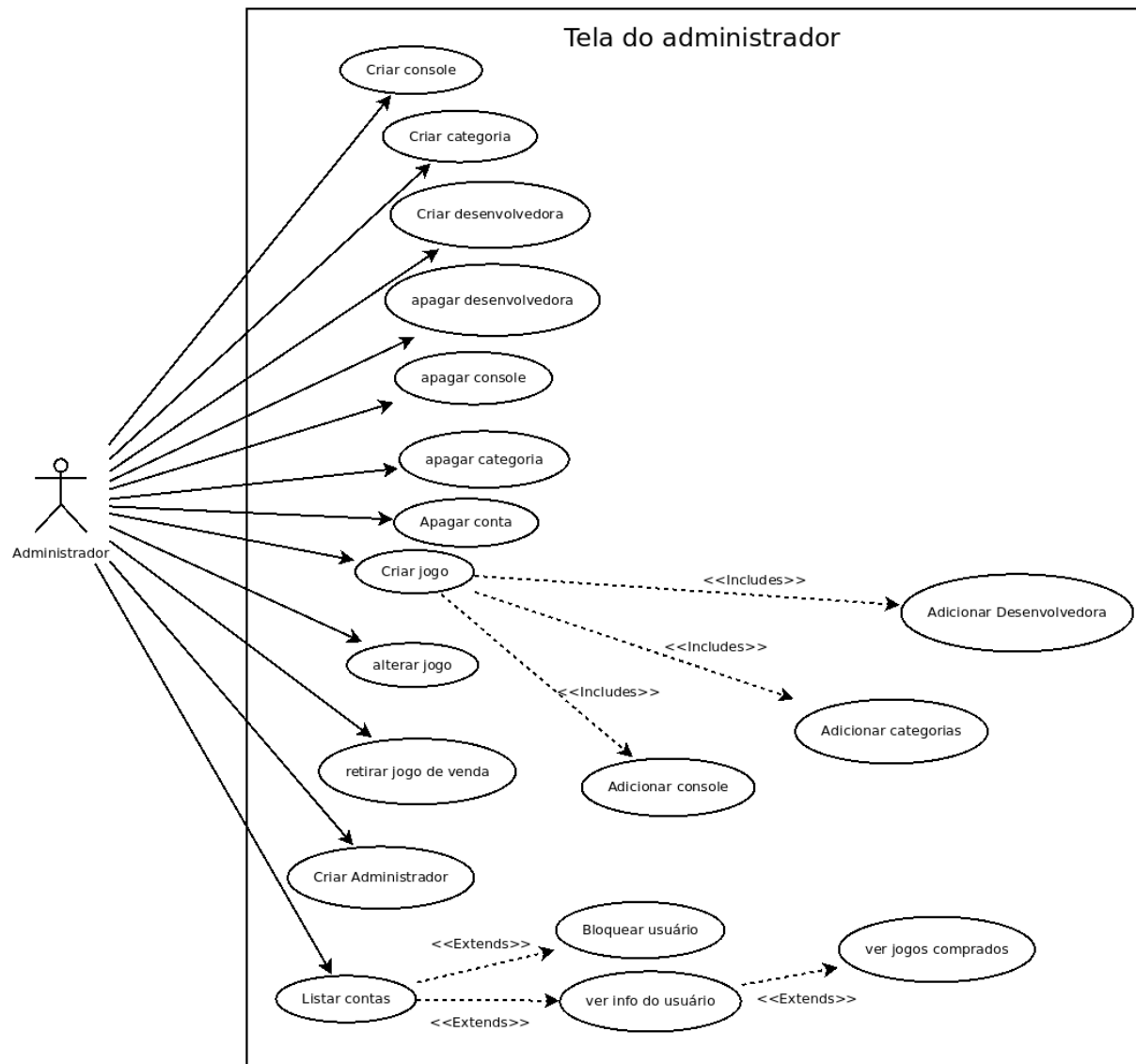
O administrador é o funcionário responsável pela administração do sistema e possui a responsabilidade cadastrar/alterar/deletar produtos, categorias, desenvolvedoras e consoles, assim como adicionar outros administradores e gerenciar usuários

- **Usuário**

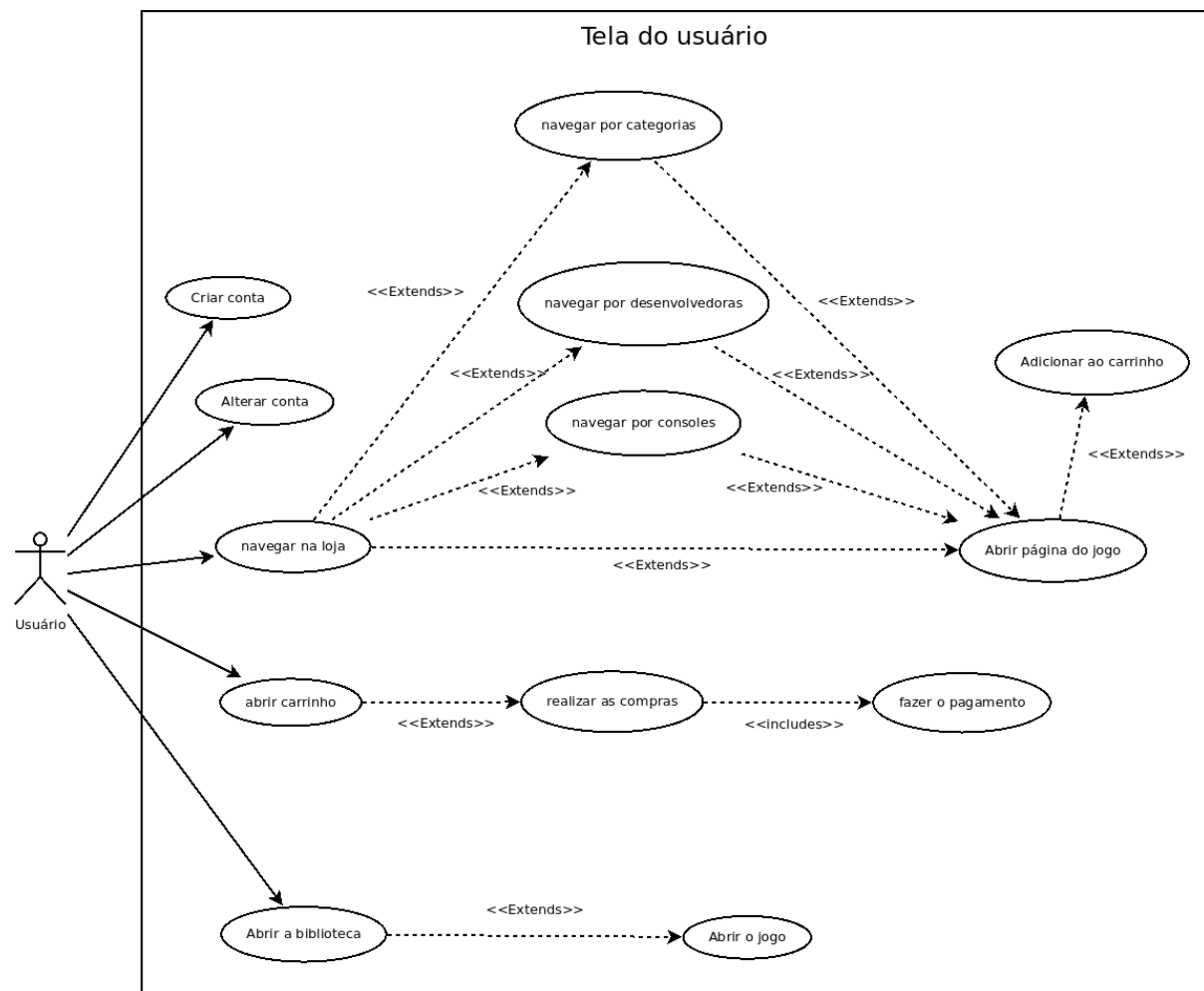
O usuário será o cliente da loja, eles que comprarão e acessarão os produtos disponibilizados. Eles podem também navegar nos produtos segundo as suas categorias, desenvolvedoras e consoles

.Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

Visão do Administrador



Visão do Usuário



.Requisitos funcionais (casos de uso)

.Administrador - Requisitos de Criação

[RF001] Criar Console

RF 001	Criar Console	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá criar uma classe de consoles para adicionar jogos dessa plataforma. Título, descrição e imagens poderão ser adicionadas.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de consoles já inseridos.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar consoles. 3. Seleciona a criar um novo. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta os jogos. 2. Sistema confirma a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF002] Criar Categoria

RF 002	Criar Categoria	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá criar uma classe de categorias para adicionar jogos dessa plataforma. Título, descrição e imagens poderão ser adicionadas.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de categorias já inseridas.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar categorias. 3. Seleciona a criar uma nova. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta as categorias. 2. Sistema confirma a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF003] Criar Desenvolvedora

RF 003	Criar Desenvolvedora	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá criar uma classe de desenvolvedoras para adicionar jogos dessa plataforma. Título, descrição e imagens poderão ser adicionadas.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras já inseridas.	
Interfaces:		

Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 3. Seleciona a criar uma nova. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta as desenvolvedoras. 2. Sistema confirma a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF004] Criar Jogo

RF 004	Criar Jogo
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	O administrador poderá criar jogos a serem vendidos na loja. Título, descrição, console, código, preço, desenvolvedoras, categorias, mídias, descontos e imagens de CD deverão ser adicionadas.
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de jogos já inseridos.
Interfaces:	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Console: necessário. Código: necessário. Preço: necessário, com duas casas decimais. Desenvolvedoras: uma ou mais Categorias: uma ou mais Desconto: necessário, de 0(preço normal) a 100(grátis). Mídias: Uma ou mais. Imagem de CD: necessário.

Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar jogos. 3. Seleciona a criar um novo. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta os jogos. 2. Sistema confirma a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF005] Criar Administrador

RF 005	Criar Administrador	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá criar administradores adicionais.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de administradores já inseridos.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	Nome: necessário. Sobrenome: necessário. e-mail: necessário. Senha: necessário.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar administradores. 3. Seleciona a criar um novo. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta os administradores. 2. Sistema confirma a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

.Administrador - Requisitos de Remoção/Alteração

[RF006] Alterar Console

RF 006	Alterar Console	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá alterar uma classe de consoles para adicionar jogos dessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de consoles já inseridos.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar consoles. 3. Seleciona a alterar determinado console. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta os consoles. 2. Sistema confirma a alteração.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF007] Alterar Desenvolvedora

RF 007	Alterar Desenvolvedora	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá apagar uma classe de desenvolvedoras para adicionar jogos dessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras já inseridas.	

Interfaces:		
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 3. Seleciona a alterar determinada desenvolvedora. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta as desenvolvedoras. 2. Sistema confirma a alteração.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF008] Alterar Categoria

RF 008	Alterar Categoria	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá alterar uma classe de categorias para adicionar jogos dessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de categorias já inseridas.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar categorias. 3. Seleciona a alterar determinada categoria. 4. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta as categorias. 2. Sistema confirma a alteração.

Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.
---------------------------	-----------------------	---

[RF009] Apagar Conta

RF 009	Apagar Conta	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá apagar sua própria conta para manutenção.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deve fazer o logout do administrador.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	Deve existir outro administrador cadastrado. e-mail: Necessário. Senha: Necessário	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de apagar conta. 3. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta as categorias. 2. Sistema confirma a exclusão.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha. 2. Caso a categoria tenha algum jogo registrado, o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF010] Alterar Jogo

RF 010	Alterar Jogo	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá alterar jogos disponíveis nessa plataforma.	

Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de jogos já inseridos.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	<p>Título: necessário.</p> <p>Descrição: necessário.</p> <p>Console: necessário.</p> <p>Código: necessário.</p> <p>Preço: necessário, com duas casas decimais.</p> <p>Desenvolvedoras: uma ou mais</p> <p>Categorias: uma ou mais</p> <p>Desconto: necessário, de 0(preço normal) a 100(grátis).</p> <p>Mídias: Uma ou mais.</p> <p>Imagem de CD: necessário.</p>	
Fluxo principal:	Administrador: <ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar jogos. 3. Seleciona a alterar determinado jogo. 4. Preencher o formulário. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresenta os jogos. 2. Sistema confirma a alteração.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF011] Bloquear usuário

RF 011	Bloquear Usuário
Prioridade:	() Essencial () Importante (X) Desejável
Atores:	Administrador
Resumo:	O administrador poderá bloquear usuários dessa plataforma.
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de usuários.
Interfaces:	

Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: <ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar usuários. 3. Seleciona a bloquear determinado usuário. 4. Preencher o formulário. 	Sistema: <p>., Apresenta os usuários.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistema confirma a alteração.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

.Administrador – Consulta de compras

[RF012] Consultar Compras

RF 012	Consultar Compras	
Prioridade:	() Essencial (X) Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá consultar compras de usuários dessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de usuários.	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: <ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar usuários. 3. Seleciona a opção de listar compras de determinado usuário. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 3. Apresenta os usuários. 5. Apresenta as compras de determinado usuário.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

.Usuário

[RF013] Criar Conta

RF 013	Criar Conta	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	Um cliente poderá criar um conta de usuário.	
Pré-condição:	-	
Pós-condição:	O sistema deve mostrar a página home com o login já feito.	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário: 1. Abre a página de cadastro. 2. Preencher o formulário.	Sistema: 1. Apresenta o formulário. 2. Sistema confirma a criação.
Fluxo alternativo:	Usuário:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no formulário, o sistema emitirá uma mensagem de falha.

[RF014] Navegar na loja

RF 014	Navega na loja	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	Um cliente poderá navegar na loja, seja pelos consoles cadastrados, pelas categorias, desenvolvedoras ou diretamente em todos os jogos.	
Pré-condição:	-	
Pós-condição:	O usuário poderá entrar na página de um jogo ou ir para outras funcionalidades	
Interfaces:		
Restrições de campos:	-	

Fluxo principal:	Usuário: 1. Abre a página de jogos. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo1:	Usuário: 1. Abre a página do jogos de um console. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo2:	Usuário: 1. Abre a página do jogos de uma categoria. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo3:	Usuário: 1. Abre a página do jogos de uma desenvolvedora. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.

[RF015] Abrir página do jogo

RF 015	Abrir Página do Jogo	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	Um cliente poderá abrir a página de um jogo, esteja ele já comprado ou não.	
Pré-condição:	Navegar pela loja ou biblioteca.	
Pós-condição:	-	
Interfaces:		
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Usuário (não tem o jogo): 1. Abre a página de compra de um jogo.	Sistema: 1. Apresenta o jogo para a compra.
Fluxo alternativo:	Usuário (tem o jogo): 1. Abre a página de download de um jogo.	Sistema: 1. Apresenta o jogo para o download.

[RF016] Adicionar ao Carrinho

RF 016	Adicionar ao Carrinho	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	Um cliente poderá adicionar um jogo ao carrinho de compras.	
Pré-condição:	Estar na página de um jogo. O usuário não precisa estar logado, mas não pode já ter esse jogo na biblioteca.	
Pós-condição:	Mostrar o carrinho de compras.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Usuário (não tem o jogo): 1. Abre a página de compra de um jogo. 2. Clica em adicionar ao carrinho.	Sistema: 1. Apresenta o jogo para a compra. 2. Adiciona ao Carrinho.
Fluxo alternativo:	Usuário (tem o jogo):	Sistema: 1. Apresenta uma mensagem de erro caso o usuário já tenha o jogo.

[RF017] Realizar Compras

RF 017	Realizar Compras	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	Um cliente poderá realizar a compra dos produtos dentro do carrinho de compras.	
Pré-condição:	Ter jogos no carrinho e estar logado.	
Pós-condição:	Mostrar página do jogo.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	Informações de cobrança serão necessárias.	
Fluxo principal:	Usuário (não tem o jogo): 1. Usuário loga na loja. 2. Abre o carrinho, com jogos. 3. Continua com o pagamento.	Sistema: 1. Apresenta o carrinho. 2. Apresenta o formulário de pagamento. 3. Confirma o pagamento.
Fluxo alternativo:	Usuário (tem o jogo):	Sistema: 1. Apresenta a página de login caso o usuário não esteja logado ao tentar fazer o pagamento.

[RF018] Alterar senha

RF 018	Alterar senha	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	Um cliente poderá alterar sua senha.	
Pré-condição:	Estar logado.	
Pós-condição:	Mostrar página com as alterações feitas.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Usuário: 1. Usuário abre a página de usuário. 2. Usuário ajusta a senha.	Sistema: 1. Apresenta as informações. 2. Altera a senha.
Fluxo alternativo:	Usuário (tem o jogo):	Sistema: 1. Apresenta a página de login caso o usuário não esteja logado.

[RF019] Abrir biblioteca

RF 018	Alterar senha	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Usuário	
Resumo:	Um cliente poderá abrir sua biblioteca de jogos.	
Pré-condição:	Estar logado.	
Pós-condição:	Mostrar biblioteca.	
Interfaces:		
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Usuário: 1. Usuário abre a página biblioteca. 2. Usuário pode abrir a página de seus jogos.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo:	Usuário (tem o jogo):	Sistema: 1. Apresenta a página de login caso o usuário não esteja logado.



.Requisitos não funcionais

.Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

[NF001] Interface simples e intuitiva para o usuário

A interface deve ser simples o bastante para qualquer usuário não-iniciado possa operá-la sem problemas. Entende-se com isso, também, certa semelhança com padrões ‘lugar-comum’ de lojas online.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF002] Interface simples e intuitiva para o administrador

A interface deve ser simples o bastante para que um administrador com pouca experiência possa operá-la sem problemas. Entende-se com isso, também, descrições explícitas das consequências de cada ação do mesmo.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF003] Capacidade de navegar na loja mesmo sem estar logado

O sistema deve permitir a navegação mesmo sem uma sessão de usuário.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF004] Adicionar produtos ao carrinho sem estar logado

O sistema deve permitir que um usuário coloque itens no carrinho mesmo sem estar logado e que os itens depositados vão para o carrinho da conta após o login.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[NF005] Responsível com mobile

É desejável que o sistema responda bem ao ser portado em celulares.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

.Confiabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à frequência, severidade de falhas do sistema e habilidade de recuperação das mesmas, bem como à corretude do sistema.

[NF006] Razoável estabilidade

É desejável que o sistema tenha certa estabilidade, já que os serviços providos são online e quedas atrapalhariam o uso do cliente.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

.Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

[NF007] O sistema deve ser fluido

Já que a experiência de navegação pode alterar a chance de um cliente adquirir um produto, é de suma importância que o site seja fluido e não ‘engasgue’.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

.Segurança

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados do sistema.

[NF008] Senhas dever ser aguardadas em hash

As senhas guardadas pelo sistema não devem ser guardadas em puro texto, pois isso apresenta uma grande vulnerabilidade do sistema, mas sim em hashes gerados por tecnologias atuais.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF009] Deve-se adicionar um campo de 'sal' para os hashes

Hashes iguais podem ser uma vulnerabilidade do sistema, já que mostram quais pessoas têm a mesma senha, por isso é sábio que se use uma sequência aleatória(salt) a ser somada à senha antes da codificação escolhida.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

.Padrões

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados a padrões ou normas que devem ser seguidos pelo sistema ou pelo seu processo de desenvolvimento.

<Se você mencionar documentos relacionados, não esqueça de listá-los na seção 1.3.>

[NF010] Que tenha um padrão razoavelmente linear conhecido

Que as funcionalidades do sistema e sua apresentação não aliene o usuário médio.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

.Hardware e software

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados ao hardware e software usados para desenvolver ou para executar o sistema.

[NF011] Implementado em PHP em servidor linux

Para maior facilidade de manutenção é pedido que o sistema seja implementado em um servidor linux e na linguagem PHP.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF012] Servidor contenha as fontes usadas.

Para que não haja erro na formatação das páginas, o servidor deve ter as fontes usadas no sistema.

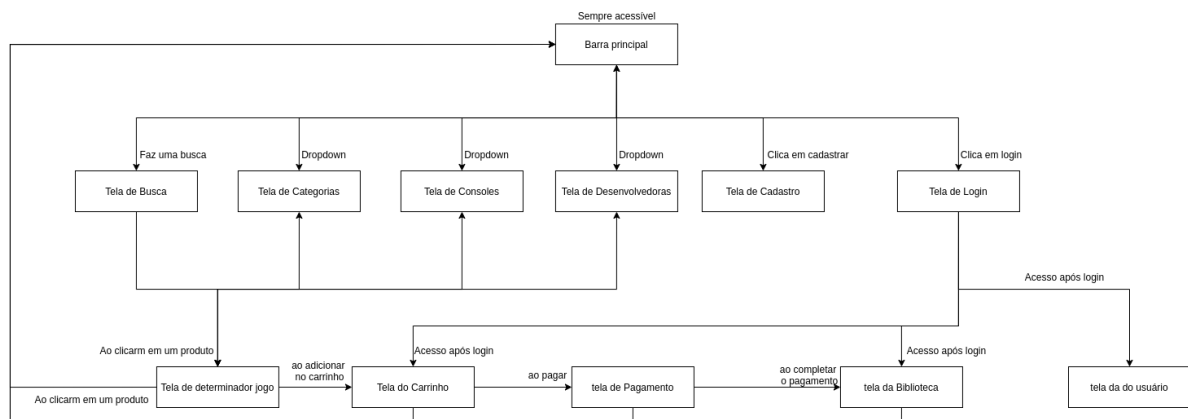
Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Capítulo 2

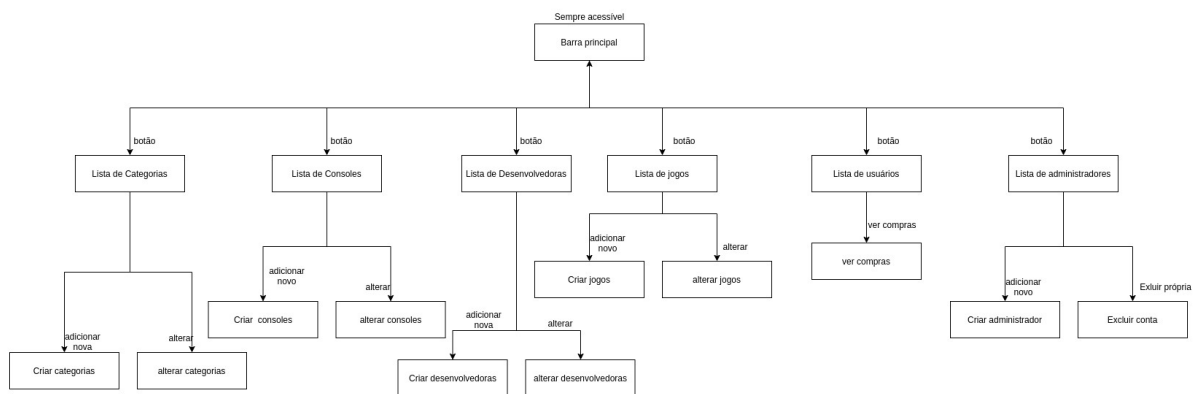
.Descrição da interface com o usuário

.MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

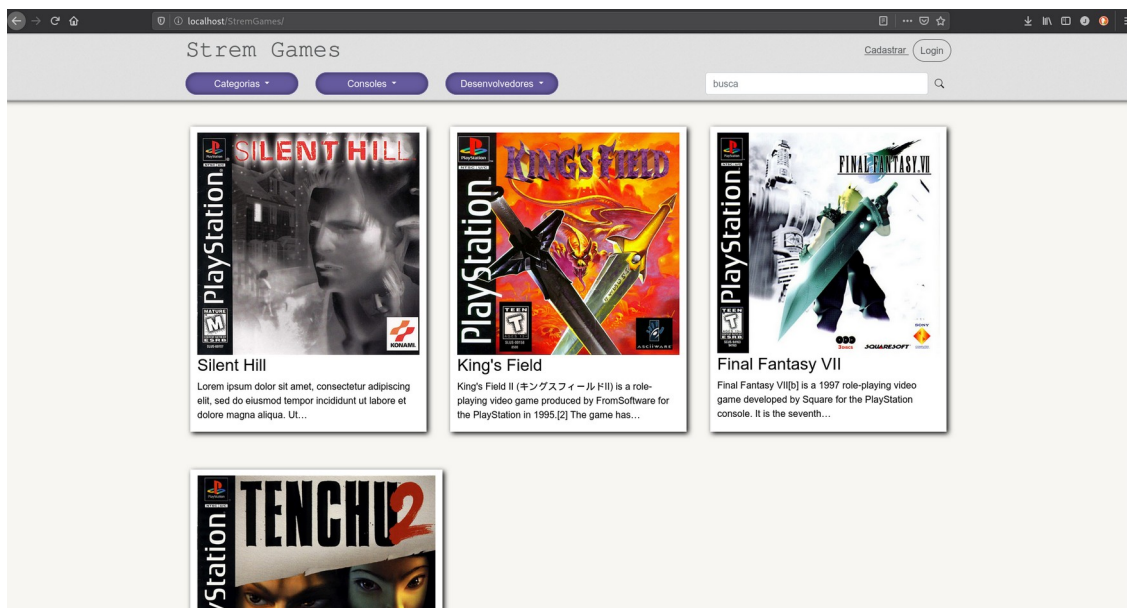
Visão do usuário



Visão do Administrador



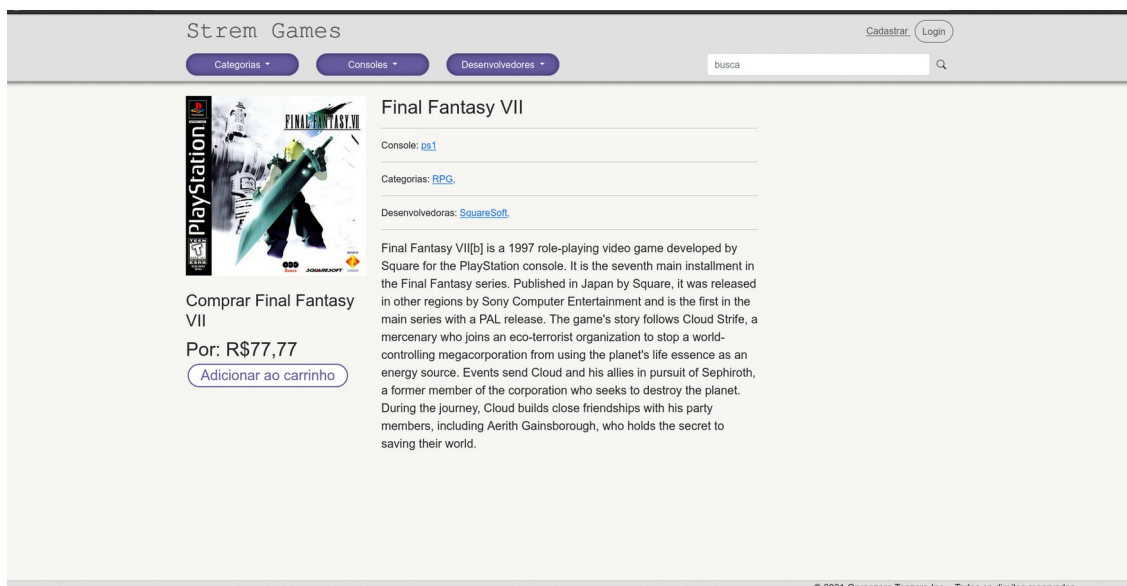
.I_Menu I001



Informações críticas da interface

- O campo username deve ser um email válido.
- A senha deve conter pelo menos uma letra maiúscula e uma minúscula
- A senha deve conter pelo menos um número
- A senha deve conter pelo menos um caracter especial.
- A senha deve conter no máximo 50 caracteres.

.I_Info_jogo I002



Informações críticas da interface

- <Informação 1>.
- <Informação 2>.

.I_Cadastro I003

The screenshot shows the registration page for 'Strem Games'. The header includes the site name, navigation links for 'Categorias', 'Consoles', and 'Desenvolvedores', and a search bar. The main content area is titled 'Seja bem-vindo' and contains a registration form with fields for 'Nome', 'Sobrenome', 'Data de Nascimento' (with a date picker), 'email', 'Senha', and 'Confirme a senha'. A 'Cadastrar' button is at the bottom of the form. The footer contains the copyright notice: '© 2021 Grupozera Topzera Inc. - Todos os direitos reservados.'

.I_Login I004

The screenshot shows the login page for 'Strem Games'. The header is identical to the registration page. The main content area is titled 'Efetuar login' and contains a login form with fields for 'email' and 'Senha'. An 'Entrar' button is located below the password field, with a link 'Esqueci minha senha' next to it. The footer contains the copyright notice: '© 2021 Grupozera Topzera Inc. - Todos os direitos reservados.'

.I_Carrinho de Compras I005

