

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

. INTRODUÇÃO.....	1
. Visão geral deste documento.....	1
. Glossário, Siglas e Acrogramas.....	1
. Definições e Atributos de Requisitos.....	2
. DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA.....	1
. Abrangência e sistemas relacionados.....	1
. Relação de usuários do sistema.....	1
. Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário.....	2
. REQUISITOS FUNCIONAIS (CASOS DE USO).....	1
. Administrador - Requisitos de Criação.....	1
. Administrador - Requisitos de Remoção/Alteração.....	5
. Administrador – Consulta de compras.....	9
. Usuário.....	10
. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	1
. Usabilidade.....	1
. Confiabilidade.....	1
. Segurança.....	1
. Hardware e software.....	2
. DESCRIÇÃO DA INTERFACE COM O USUÁRIO.....	1
. MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES.....	1
. I_Menu I001.....	2
. I_Info_jogo I002.....	2
. I_Cadastro I003.....	3

. I_Login I004.....	3
. I_Carrinho de Compras I005.....	4

.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 onde os jogos do usuário 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..).

Imagem – Arquivo que pode ser queimado em um CD para execução em um dispositivo físico ou rodado em um emulador.

Console – Dispositivo compatível com a imagem vendida.

Sal/salt – Uma sequência aleatória de caracteres usada em conjunto com a senha para “fortificar” a encriptação.

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.



.Descrição geral do sistema

O sistema a ser projetado é uma loja virtual de jogos virtuais clássicos. Não há produto físico. Somente são vendidas imagens de mídia. Dessa maneira precisamos criar um e-commerce 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 a biblioteca do comprador. Na biblioteca, eles poderão ler sobre ou baixar os jogos que foram comprados pelo mesmo.

.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.

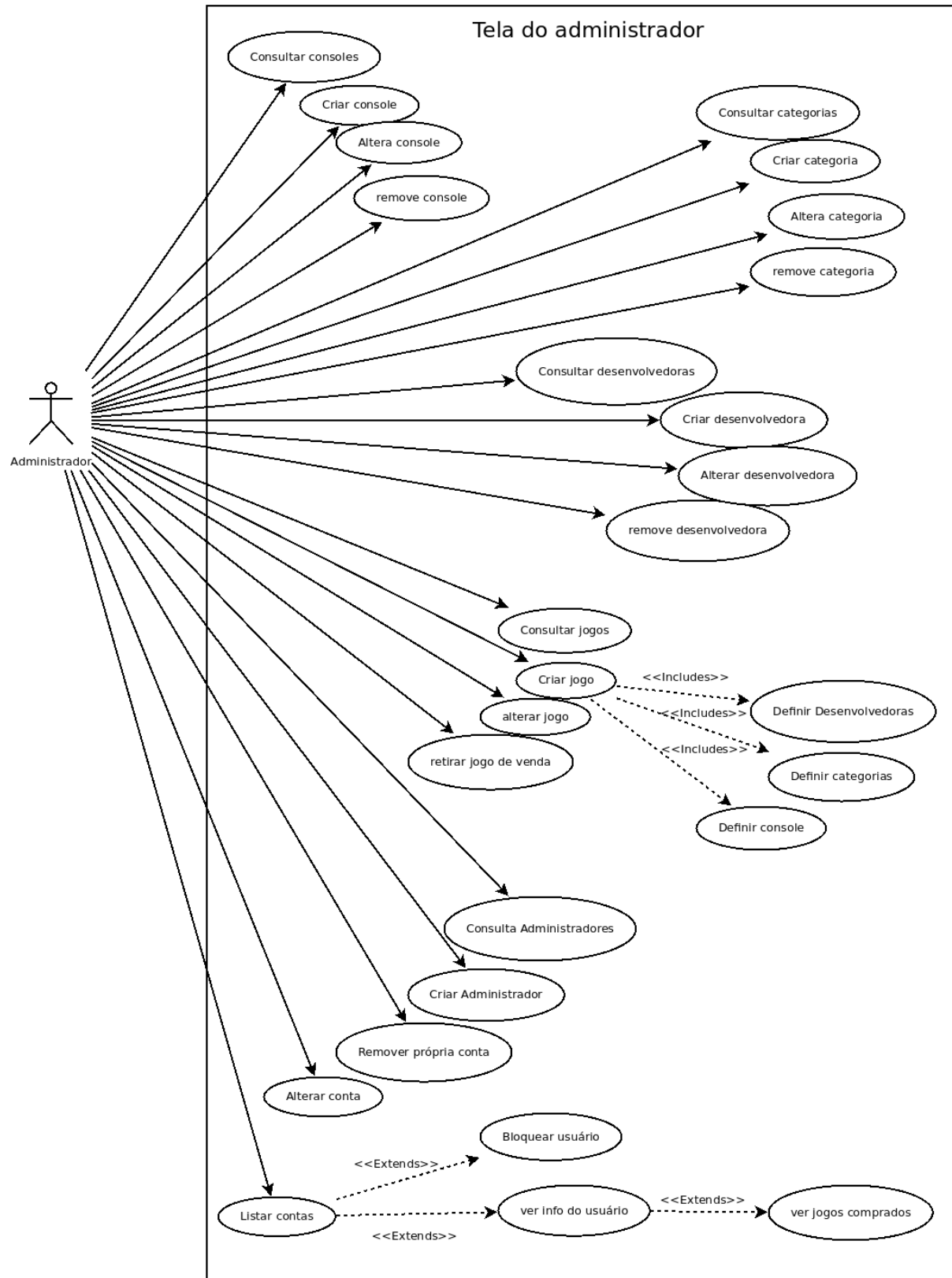
.Relação de usuários do sistema

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

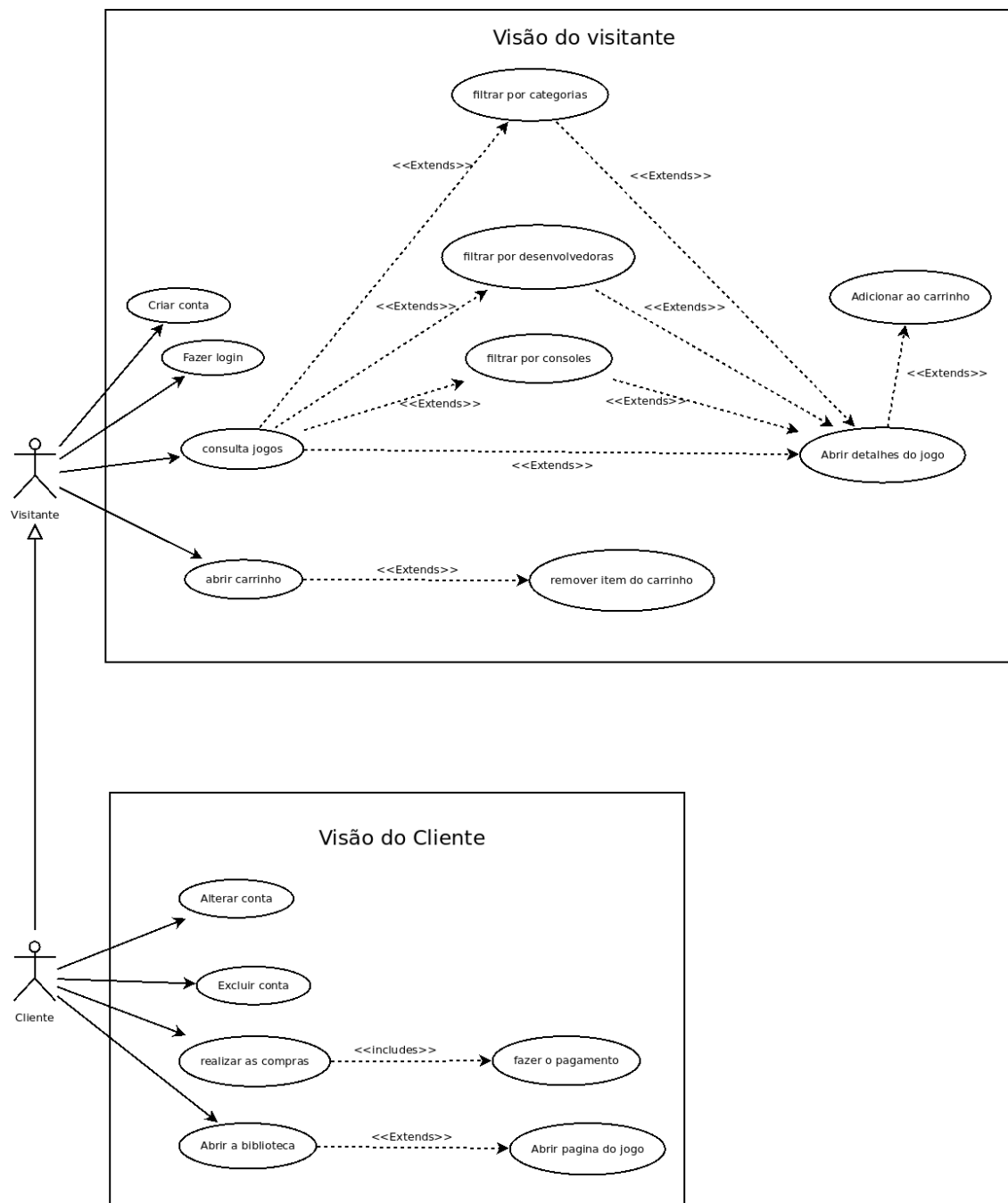
- **Visitante**
Os visitantes são os usuários não-loggedados do sistema, eles podem consultar jogos, filtrando por consoles, categorias e desenvolvedoras, buscar e colocar produtos no carrinho, mas devem fazer o cadastro/login antes de completar compras e acessar produtos comprados.
- **Administrador**
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 clientes (bloquear compras).
- **Cliente**
O cliente da loja será definido como o usuário logado que consulta os produtos disponibilizados. Eles podem navegar nos produtos segundo as suas categorias, desenvolvedoras e consoles, mas adicionado às consultas com e sem filtro. Eles podem concluir compras, acessar sua biblioteca, baixar os dados dos jogos comprados (imagem/instalação). Clientes podem alterar seus nomes, e-mails e senhas.

.Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

Visão do Administrador



Visão do Usuário e do Visitante



.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:	I705, I706	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar consoles. 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os consoles. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar consoles. 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os consoles. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro

[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:	I702, I703	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar categorias. 2. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista as categorias. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar categorias. 2. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista as categorias. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro

[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:	I708, I709	
Restrições de campos:	Título: necessário.	

	Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 2. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista as desenvolvedoras. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 2. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista as desenvolvedoras. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

[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:	I711, I712
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. Seleciona a opção de listar jogos. 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os jogos. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar jogos. 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os jogos. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

[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:	I716, I717	
Restrições de campos:	Nome: necessário. Sobrenome: necessário. e-mail: necessário. Senha: necessário.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar administrador. 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os administradores. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar administradores. 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os administradores. 2. Apresenta o formulário de criação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

.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:	I705, I707	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar consoles. 2. Seleciona alterar determinado console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os consoles. 2. Apresenta o formulário de alteração. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar consoles. 2. Seleciona alterar determinado console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os consoles. 2. Apresenta o formulário de alteração. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

[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:	I708, I710	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 2. Seleciona alterar determinada desenvolvedora. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista as desenvolvedoras. 2. Apresenta o formulário de alteração. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 2. Seleciona alterar determinada desenvolvedora. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista as desenvolvedoras. 2. Apresenta o formulário de alteração. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

[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:	I702, I704		
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar categorias. 2. Seleciona alterar determinada categoria. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista as categorias. 2. Apresenta o formulário de alteração. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a criação.	
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar categorias.	Sistema: 1. Lista as categorias. 2. Apresenta o formulário de alteração.	

	2. Seleciona alterar determinada categoria. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.
--	--	---

[RF009] Alterar Jogo

RF 009	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:	I708, I710	
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. Seleciona a opção de listar jogos. 2. Seleciona alterar determinado jogo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os jogos. 2. Apresenta o formulário de alteração. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar jogos. 2. Seleciona alterar determinado jogo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os jogos. 2. Apresenta o formulário de alteração. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

Administrador – Remoções

[RF010] Remover Console

RF 010	Remover Console	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá remover consoles cadastrados nessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de consoles ainda inseridos.	
Interfaces:	I705	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar consoles. 2. Seleciona remover determinado console. 3. Confirma remoção.	Sistema: 1. Lista os consoles. 2. Apresenta o modal de confirmação. 3. Checa se o console não é dependência de algum jogo. 4. Efetua a deleção.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar consoles. 2. Seleciona remover determinado console. 3. Confirma remoção.	Sistema: 1. Lista os consoles. 2. Apresenta o modal de confirmação. 3. Checa se console não é dependência de algum jogo. 4. Envia uma mensagem de erro quando outras tabelas dependem desse console.

[RF011] Remover categoria

RF 011	Remover Categoria	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá remover categorias cadastrados nessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de categorias ainda inseridas.	
Interfaces:	I702	
Restrições de campos:		

Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar categorias. 2. Seleciona remover determinada categoria. 3. Confirma remoção.	Sistema: 1. Lista as categorias. 2. Apresenta o modal de confirmação. 3. Checa se a categoria não é dependência de algum jogo. 4. Efetua a deleção.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar categorias. 2. Seleciona remover determinada categoria. 3. Confirma remoção.	Sistema: 1. Lista as categorias. 2. Apresenta o modal de confirmação. 3. Checa se a categoria não é dependência de algum jogo. 4. Envia uma mensagem de erro quando outras tabelas dependem dessa categoria.

[RF012] Remover desenvolvedora

RF 012	Remover Desenvolvedora	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá remover desenvolvedoras cadastrados nessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras ainda inseridas.	
Interfaces:	I708	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 2. Seleciona remover determinada desenvolvedora. 3. Confirma remoção.	Sistema: 1. Lista as desenvolvedoras. 2. Apresenta o modal de confirmação. 3. Checa se a desenvolvedora não é dependência de algum jogo. 4. Efetua a deleção.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras. 2. Seleciona remover determinada desenvolvedora. 3. Confirma remoção.	Sistema: 1. Lista as desenvolvedoras. 2. Apresenta o modal de confirmação. 3. Checa se a desenvolvedora não é dependência de algum jogo. 4. Envia uma mensagem de erro quando outras tabelas dependem dessa categoria.

[RF013] Apagar Conta

RF 013	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:	I716, I718	
Restrições de campos:	Deve existir outro administrador cadastrado. e-mail: Necessário. Senha: Necessário	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar administradores. 2. Seleciona deletar própria conta. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os administradores. 2. Apresenta o formulário de confirmação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua a deleção.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar administradores. 2. Seleciona deletar própria conta. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 1. Lista os administradores. 2. Apresenta o formulário de confirmação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Caso o algum dos campos esteja incorreto, apresenta um erro.

[RF014] Bloquear usuário

RF 014	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:	I714	
Restrições de campos:		

Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar clientes. 2. Seleciona bloquear determinado cliente. 3. Confirma	Sistema: 1. Lista os clientes. 2. Apresenta o formulário de confirmação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Efetua o bloqueio.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar clientes. 2. Seleciona deletar determinado cliente. 3. Cancela.	Sistema: 1. Lista os clientes. 2. Apresenta o modal de confirmação. 3. Checa as restrições dos campos. 4. Fecha modal.

.Administrador – Consultas

[RF015] Consultar tabelas

RF 015	Consultar Tabelas	
Prioridade:	() Essencial (X) Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá consultar tabelas de consoles, categorias, desenvolvedoras e jogos.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista da classe escolhida.	
Interfaces:	I702, I705, I708, I711	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar determinada classe.	Sistema: 1. Apresenta as informações das tabelas da classe que foi requerida.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar determinada classe.	Sistema: 1. Caso o registro esteja vazio, escreve uma mensagem informando.

[RF016] Consultar Compras

RF 016	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:	I715	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Realiza o login no sistema. 2. Seleciona a opção de listar usuários. 3. Seleciona a opção de listar compras de determinado usuário.	Sistema: 3. Apresenta os usuários. 5. Apresenta as compras de determinado usuário.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 1. Caso ocorra um erro no login o sistema emitirá uma mensagem de falha.

.Usuário**[RF017] Criar Conta**

RF 017	Criar Conta	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Visitante	
Resumo:	Um visitante poderá criar um conta de cliente a a qualquer momento.	
Pré-condição:	-	
Pós-condição:	O sistema deve mostrar a página home com o login já feito.	
Interfaces:	I003, I004	
Restrições de campos:	Nome: Necessário.	

	Sobrenome: Necessário. e-mail: Necessário. Senha: Necessário	
Fluxo principal:	Visitante: 1. Abre a página de cadastro. 2. Preenche o formulário de cadastro. 3. Envia formulário.	Sistema: 1. Apresenta o formulário de cadastro. 2. Checa formulário de cadastro. 3. Confirma a criação. 4. Redireciona à página home.
Fluxo alternativo:	Visitante: 1. Abre a página de cadastro. 2. Preenche o formulário de cadastro. 3. Envia formulário.	Sistema: 1. Apresenta o formulário de cadastro. 2. Checa formulário de cadastro. 3. Se houver um erro no preenchimento, escreve uma mensagem de erro.

[RF018] Consultar jogos

RF 018	Consultar Jogos	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Visitante/Cliente	
Resumo:	Um cliente ou visitante poderá navegar na loja, seja usando filtros de consoles cadastrados, de categorias, de 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:	I0XX, I001, I012, I013, I014	
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Visitante: 1. Abre a página de jogos. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo1:	Visitante: 1. Abre a página do jogos de um console. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo2:	Visitante: 1. Abre a página do jogos de uma categoria. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo3:	Visitante: 1. Abre a página do jogos de uma desenvolvedora. 2. Navega nos índices.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.

[RF019] Abrir página de detalhes do jogo

RF 019	Abrir Página de Detalhes do Jogo	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Visitante/Cliente	
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:	I001, I012, I013, I014, I011, I002	
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Visitante/Cliente (não tem o jogo): 1. Abre a página de compra de um jogo.	Sistema: 1. Apresenta o jogo para a compra.
Fluxo alternativo:	Cliente (tem o jogo): 1. Abre a página de download de um jogo.	Sistema: 1. Apresenta o jogo para o download.

[RF020] Adicionar ao Carrinho

RF 020	Adicionar ao Carrinho	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Visitante/Cliente	
Resumo:	Um Visitante/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:	I002, I006	
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Visitante/Cliente (não tem o jogo): 1. Abre a página de compra de um jogo. 2. Adiciona ao carrinho.	Sistema: 1. Apresenta o jogo para a compra. 2. Adiciona ao Carrinho.
Fluxo alternativo:	Cliente (tem o jogo): 1. Abre a página de compra de um jogo. 2. Adicionar ao carrinho.	Sistema: 1. Apresenta uma mensagem de erro caso o usuário já tenha o jogo.

[RF021] Realizar Compras

RF 021	Realizar Compras	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Cliente	
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:	I005, I006, I007, I008	
Restrições de campos:	Informações de cobrança serão necessárias.	
Fluxo principal:	Cliente (não tem o jogo): 1. Abre o carrinho, com jogos. 1. Continua com o pagamento.	Sistema: 1. Apresenta o carrinho. 2. Apresenta o formulário de pagamento. 3. Confirma o pagamento.
Fluxo alternativo:	Cliente: 1. Abre o carrinho, com jogos. 2. Continua com o pagamento, mas o completa	Sistema: 1. Apresenta o carrinho. 2. Apresenta o formulário de pagamento. 3. Cancela a compra.

[RF022] Alterar informações

RF 022	Alterar Informações	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Cliente	
Resumo:	Um cliente poderá alterar suas informações de usuário.	
Pré-condição:	Estar logado.	
Pós-condição:	Mostrar página com as alterações feitas.	
Interfaces:	I005, I010	
Restrições de campos:	E-mail: Necessário. Deixar o mesmo ao não ajustar Senha: Necessária. Deixar a mesma ao não ajustar	
Fluxo principal:	Cliente: 1. Abre a página de usuário. 2. Ajusta a informações. 3. Envia o formulário.	Sistema: 1. Apresenta as informações. 2. Checa formulário. 2. Atualiza informações.

Fluxo alternativo:	Cliente:	Sistema: 1. Apresenta as informações. 2. Checa formulário. 2. Manda mensagem de erro caso o formulário tenha sido preenchido incorretamente.
---------------------------	-----------------	--

[RF023] Abrir biblioteca

RF 023	Abrir Biblioteca	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Cliente	
Resumo:	Um cliente poderá abrir sua biblioteca de jogos.	
Pré-condição:	Estar logado.	
Pós-condição:	Mostrar biblioteca.	
Interfaces:	I005, I009	
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Cliente: 1. Abre a página biblioteca. 2. Usuário pode abrir a página de seus jogos.	Sistema: 1. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo:	Visitante: 1. Tenta abrir a página biblioteca.	Sistema: 1. Apresenta a página de login, já que visitante não tem uma biblioteca.

[RF024] Buscar Jogo

RF 024	Buscar Jogo	
Prioridade:	() Essencial () Importante (X) Desejável	
Atores:	Visitante/Cliente	
Resumo:	Um Visitante/Cliente poderá buscar pelo nome ou descrição de jogos.	
Pré-condição:	-	
Pós-condição:	Mostrar tela de busca.	
Interfaces:	I0XX, I011	
Restrições de campos:	-	
Fluxo principal:	Visitante/Cliente: 1. Pesquisa uma palavra na barra de busca da barra principal.	Sistema: 1. Apresenta os jogos que correspondem com a busca.

[RF025] Faz login

RF 025	Faz Login	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Visitante	
Resumo:	Um visitante poderá efetuar o login para acessar as páginas de cliente e completar compras.	
Pré-condição:	Não já estar logado.	
Pós-condição:	Mostrar página home.	
Interfaces:	I005, I009	
Restrições de campos:	E-mail: Necessário. Senha: Necessária.	
Fluxo principal:	Visitante: 1. Abre a página de login. 2. Preenche formulário. 3. Envia formulário.	Sistema: 1. Apresenta formulário. 2. Checa restrições. 3. Completa login.
Fluxo alternativo:	Visitante: 1. Abre a página de login. 2. Preenche formulário. 3. Envia formulário.	Sistema: 1. Apresenta formulário. 2. Checa restrições. 3. Caso não houver conta correspondente, volta a página de login e mostra uma mensagem de falha.

.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.

[NF01] Responsível com Smartphones comuns do mercado

É desejável que o sistema responda bem ao ser portado em celulares smartphones ao abertos com Google Chrome ou navegador Apple em dispositivos com proporção entre 9:16 e 9:19,5.

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 correção do sistema.

[NF02] Disponibilidade de 99% em dias de semana.

É desejável que o sistema tenha certa disponibilidade, já que os serviços providos são online e quedas atrapalhariam o uso do cliente, sendo aceitável até 1% de timeoff em dias de semana.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF03] Disponibilidade de 99.9% em finais de semana.

É desejável que o sistema tenha certa estabilidade, já que os serviços providos são online e quedas atrapalhariam o uso do cliente, especialmente nos finais de semana, dias com mais valor para o público e com maior tráfego. Podendo ser aceito só 0,1% de timeoff nesses dias.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

.Segurança

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

[NF04] 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 um algoritmo sha256.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF05] 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), que pode também ser regara por um algoritmo sha256, a ser somada à senha antes da codificação escolhida para o hash.

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.

[NF06] Implementado em PHP 7.4 em servidor linux Fedora-server 35

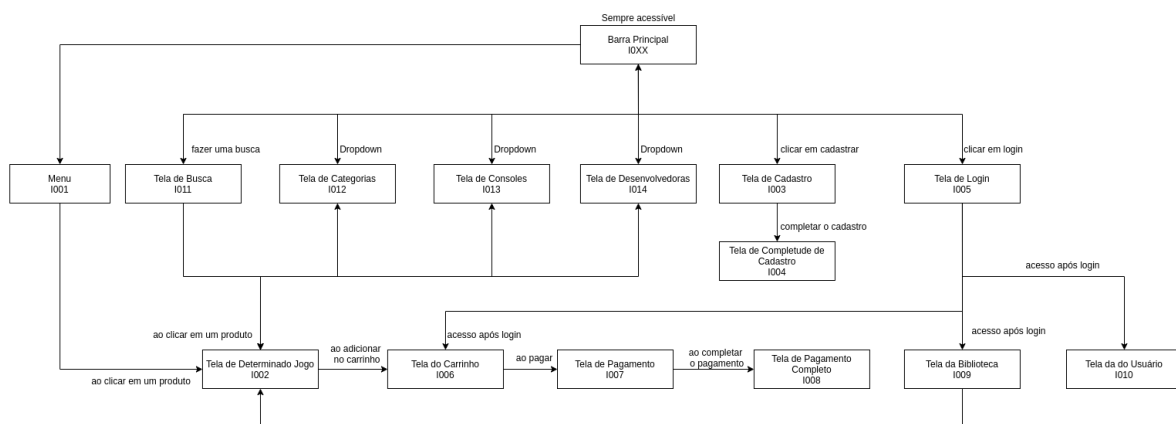
Para maior facilidade de manutenção é pedido que o sistema seja implementado em um servidor linux ferdora-server 35 e na linguagem PHP versão 7.4 ou posterior.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

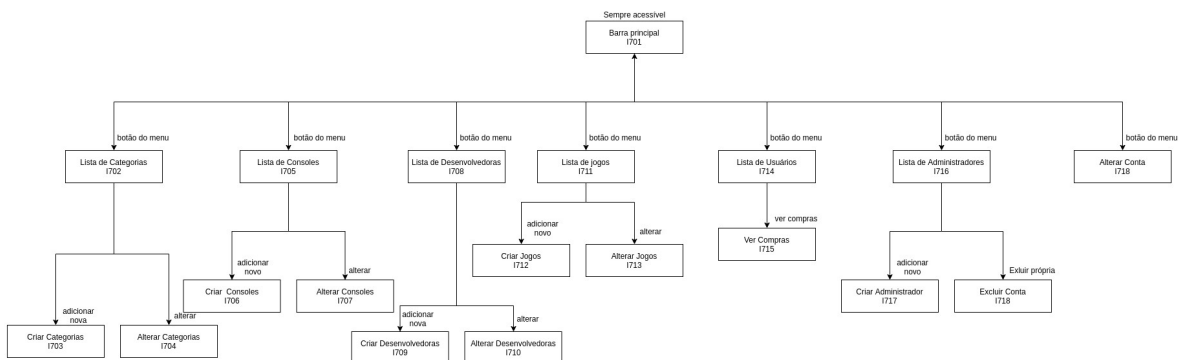
.Descrição da interface com o usuário

.MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

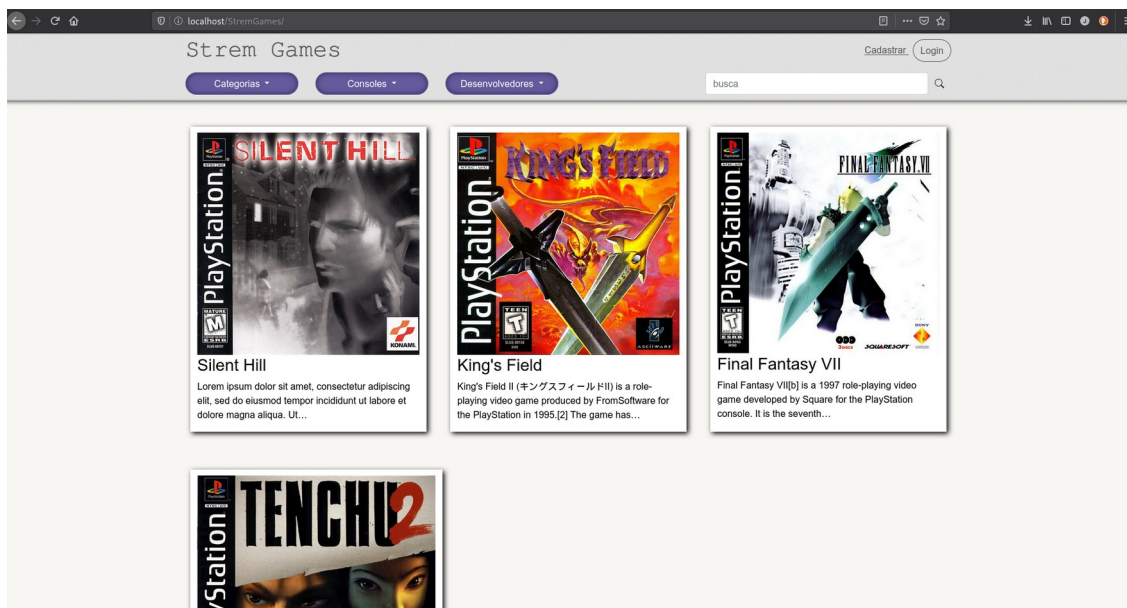
Visão do Cliente



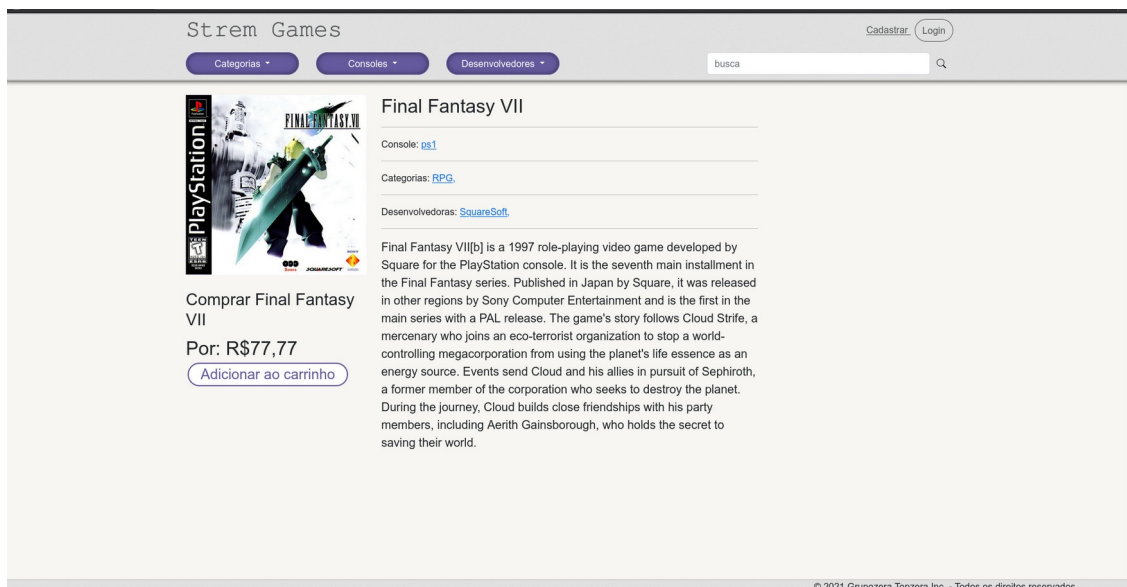
Visão do Administrador



.I_Menu I001



.I_Info_jogo I002



Informações críticas da interface

- Console, categorias e desenvolvedoras deverão ser links para a página de cada atributo, com jogos que têm o mesmo atributo (ex: jogos da mesma desenvolvedora).
- É desejável que haja uma galeria de mídias (imagens e vídeos) logo abaixo das informações.

.I_Cadastro I003

Strem Games

[Cadastrar](#) [Login](#)

[Categorias](#) [Consoles](#) [Desenvolvedores](#)

busca 🔍

Seja bem-vindo
Use o formulário abaixo para se cadastrar e começar a jogatina ;)

Nome

Sobrenome

Data de Nascimento

email

Senha

Confirme a senha

[Cadastrar](#)

© 2021 Grupozera Topzera Inc. - Todos os direitos reservados.

Informações críticas da interface

- O campo email deve ser um email válido.
- A idade deve ser maior que 18 anos.
- Os campos de senha e confirme senha devem ser iguais para continuar o cadastro.
- A senha deve ser ocultada.

.I_Login I004

Strem Games

[Cadastrar](#) [Login](#)

[Categorias](#) [Consoles](#) [Desenvolvedores](#)

busca 🔍

Efetuar login
Informe os dados de usuário e senha para fazer login no website.

email

Senha

[Entrar](#) [Esqueci minha senha](#)

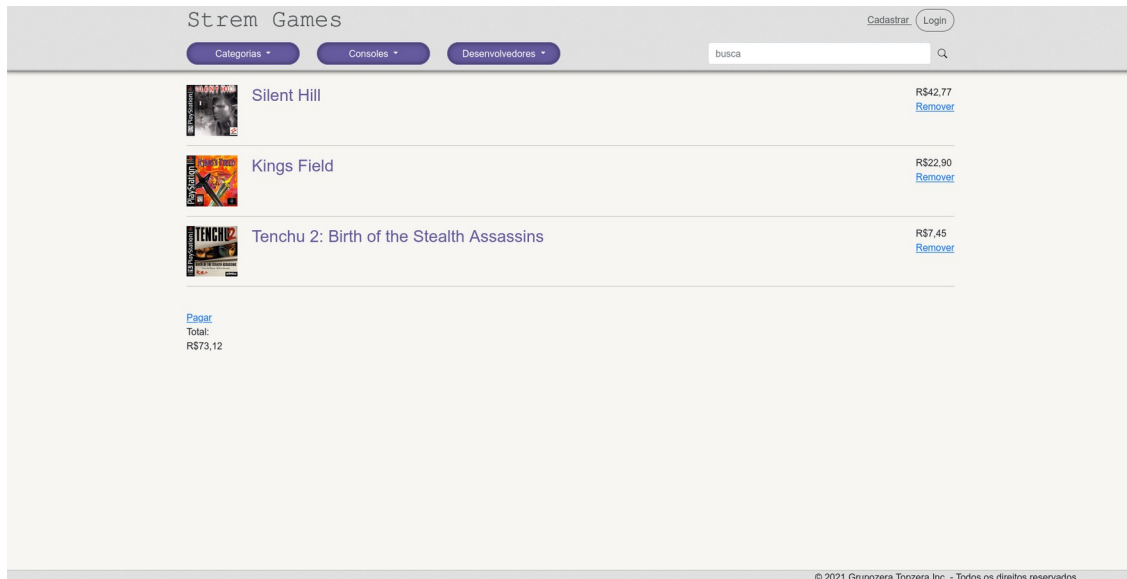
© 2021 Grupozera Topzera Inc. - Todos os direitos reservados.

Informações críticas da interface

- O campo username deve ser um email válido.

- Senha deve estar oculta

.I_Carrinho de Compras I005



Informações críticas da interface

- O nome do jogo deve ser um link para a página do mesmo.