

# **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

<b>. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
. Visão geral deste documento.....	1
. Glossário, Siglas e Acrogramas.....	1
. Definições e Atributos de Requisitos.....	2
<b>. DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA.....</b>	<b>1</b>
. Abrangência e sistemas relacionados.....	1
. Relação de usuários do sistema.....	1
. Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário.....	2
<b>. REQUISITOS FUNCIONAIS (CASOS DE USO).....</b>	<b>1</b>
. Administrador – Requisitos de Console.....	1
. Administrador – Requisitos de Categoria.....	3
. Administrador – Requisitos de Desenvolvedoras.....	6
. Administrador – Requisitos de Jogo.....	8
. Administrador – Outros Requisitos.....	11
. Cliente.....	13
<b>. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....</b>	<b>1</b>
. Usabilidade.....	1
. Confiabilidade.....	1
. Segurança.....	2
. Hardware e software.....	2
<b>. DESCRIÇÃO DA INTERFACE COM O USUÁRIO.....</b>	<b>1</b>
. 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.

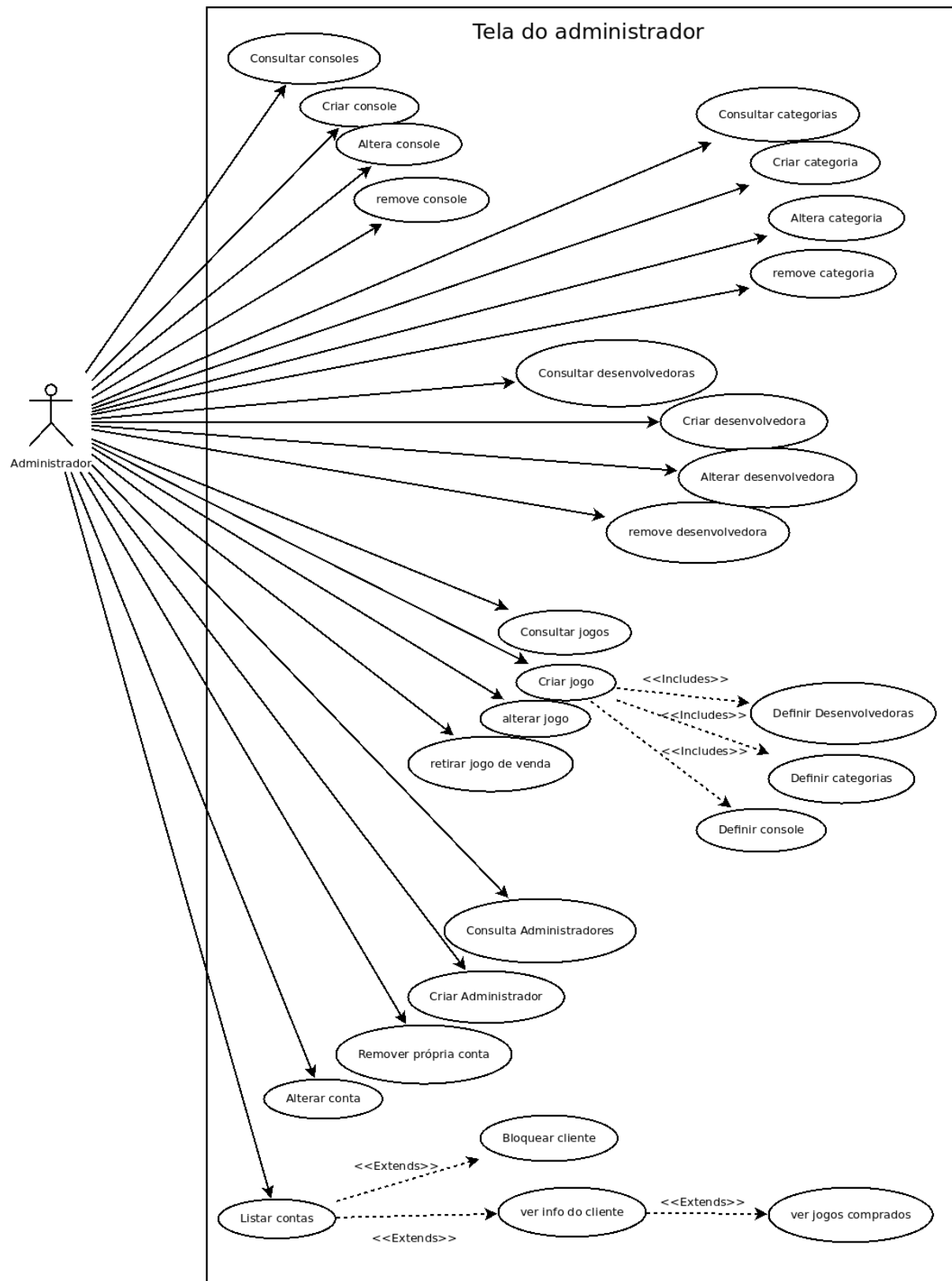
### .Relação de usuários do sistema

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

- **Visitante**  
Os visitantes são os usuários não-loggados 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.

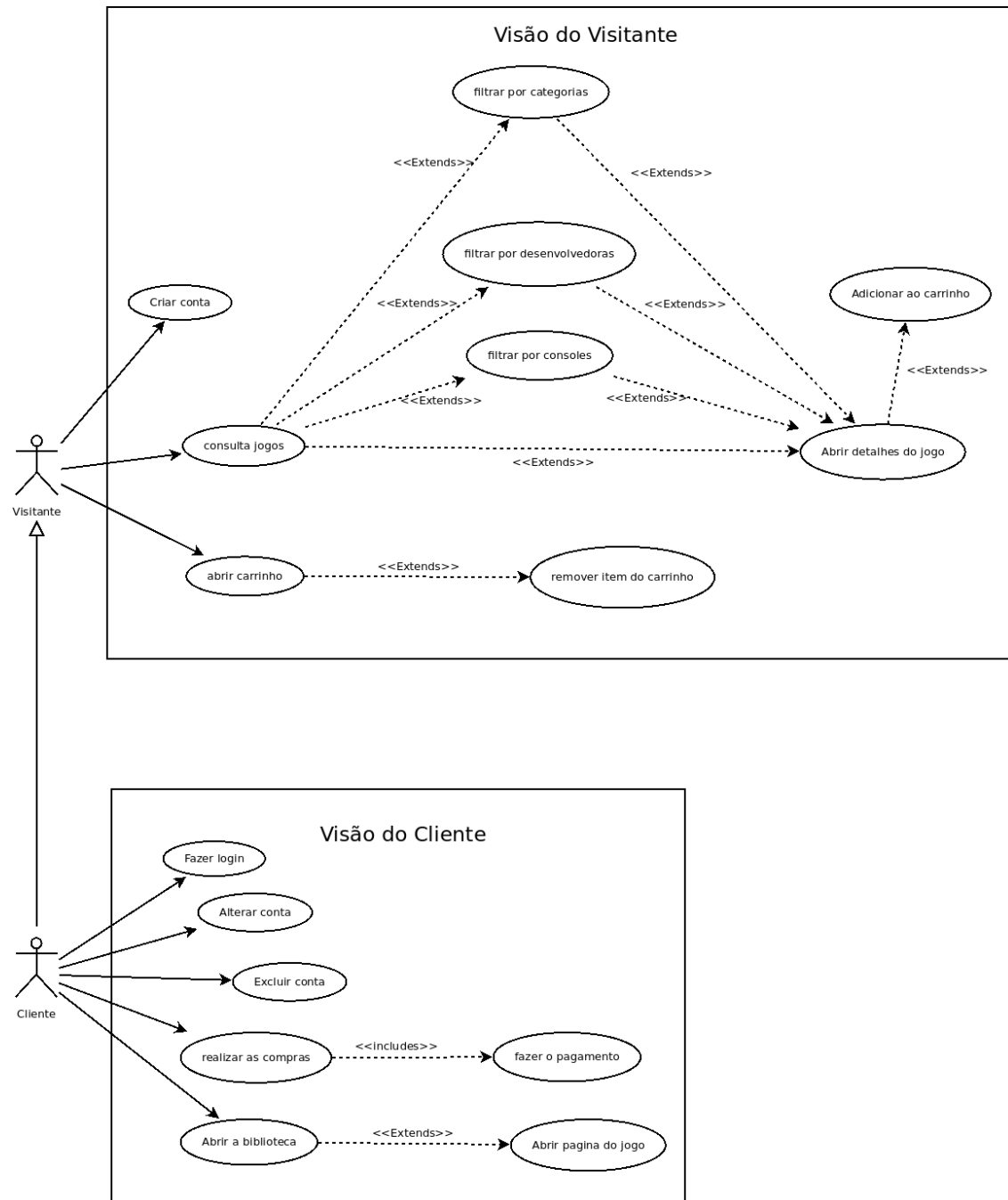
## .Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

### Visão do Administrador





## Visão do Visitante e do Cliente



## .Requisitos funcionais (casos de uso)

### .Administrador – Requisitos de Console

#### [RF001] Consultar Consoles

RF 001	Consultar Console	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá consultar os consoles já cadastrados	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de consoles já inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I705	
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona a opção de listar consoles.	<b>Sistema:</b> 2. Lista os consoles.

#### [RF002] Criar Console

RF 002	Criar Console	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá criar uma classe de consoles para adicionar jogos dessa plataforma. Título, descrição e imagens poderão ser adicionadas.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de consoles.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de consoles já inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I706	
<b>Restrições de campos:</b>	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	

<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta para a tela de consoles.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

### [RF003] Alterar Console

<b>RF 003</b>	<b>Alterar Console</b>	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá alterar uma classe de consoles para adicionar jogos dessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de consoles.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de consoles já inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I707	
<b>Restrições de campos:</b>	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta para a tela de consoles.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

**[RF004] Remover Console**

RF 004	Remover Console	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá remover consoles cadastrados nessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de consoles.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de consoles ainda inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I720	
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona remover console. 3. Envia confirmação.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta modal de remoção. 4. Checa dependências. 5. Efetua a remoção. 6. Volta para a tela de consoles.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona remover console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta modal de remoção. 5. Checa dependências. 6. Caso haja dependências, mostra um erro.

**.Administrador – Requisitos de Categoria****[RF005] Consultar Categorias**

RF 005	Consultar Categorias	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá consultar as categorias já cadastradas.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de categorias ainda inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I702	
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona a opção de listar categorias.	<b>Sistema:</b> 2. Lista as categorias.

**[RF006] Criar Categoria**

<b>RF 006</b>	<b>Criar Categoria</b>	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá criar uma classe de categorias para adicionar jogos dessa plataforma. Título, descrição e imagens poderão ser adicionadas.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de categorias.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de categorias já inseridas.	
<b>Interfaces:</b>	<b>I703</b>	
<b>Restrições de campos:</b>	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta pra tela de categorias.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro

**[RF007] Alterar Categoria**

<b>RF 007</b>	<b>Alterar Categoria</b>	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá alterar uma classe de categorias para adicionar jogos dessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de categorias.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de categorias já inseridas.	
<b>Interfaces:</b>	<b>I704</b>	
<b>Restrições de campos:</b>	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	

<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar uma determinada categoria. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta pra tela de categorias.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar uma determinada categoria. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

### [RF008] Remover categoria

RF 008	Remover Categoria	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá remover categorias cadastrados nessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de categorias.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de categorias ainda inseridas.	
<b>Interfaces:</b>	I719	
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona remover uma determinada categoria. 3. Confirma remoção.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta a modal de remoção. 4. Checa dependências. 5. Efetua a remoção. 6. Volta pra tela de categorias.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona remover uma determinada categoria. 3. Confirma remoção.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta a modal de remoção. 4. Checa dependências. 5. Caso houver dependências na categoria, apresenta um erro.

## .Administrador – Requisitos de Desenvolvedoras

### [RF009] Consulta Desenvolvedoras

RF 009	Consulta Desenvolvedoras	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá consultar as desenvolvedoras já cadastradas	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras já inseridas.	
<b>Interfaces:</b>	I708	
<b>Restrições de campos:</b>	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras.	<b>Sistema:</b> 2. Lista as desenvolvedoras.

### [RF010] Criar Desenvolvedora

RF 010	Criar Desenvolvedora	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá criar uma classe de desenvolvedoras para adicionar jogos dessa plataforma. Título, descrição e imagens poderão ser adicionadas.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de desenvolvedoras.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras já inseridas.	
<b>Interfaces:</b>	I709	
<b>Restrições de campos:</b>	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação.

<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso algum campo necessário esteja vazio, apresenta um erro
---------------------------	--	--

### [RF011] Alterar Desenvolvedora

RF 011	Alterar Desenvolvedora	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá apagar uma classe de desenvolvedoras para adicionar jogos dessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de desenvolvedoras.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras já inseridas.	
<b>Interfaces:</b>	I710	
<b>Restrições de campos:</b>	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar uma determinada desenvolvedora. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar uma determinada desenvolvedora. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso algum campo necessário esteja vazio, apresenta um erro

### [RF012] Remover desenvolvedora

RF 012	Remover Desenvolvedora	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá remover desenvolvedoras cadastrados nessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de desenvolvedoras.	



<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras ainda inseridas.	
<b>Interfaces:</b>	I721	
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona remover uma determinada desenvolvedora. 3. Confirma remoção.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta a modal de remoção. 4. Checa dependências. 5. Efetua a remoção. 6. Volta pra tela de desenvolvedoras.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona remover uma determinada desenvolvedora. 3. Confirma remoção.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta a modal de remoção. 4. Checa dependências. 5. Caso houver dependências na desenvolvedora, apresenta um erro.

## .Administrador – Requisitos de Jogo

### [RF013] Consultar Jogos

<b>RF 013</b>	<b>Consultar Jogos</b>		
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável		
<b>Atores:</b>	Administrador		
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá consultar os jogos já cadastrados.		
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.		
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de jogos já inseridos.		
<b>Interfaces:</b>	I711		
<b>Restrições de campos:</b>			
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras.	<b>Sistema:</b> 2. Lista as desenvolvedoras.	

### [RF014] Criar Jogo

<b>RF 014</b>	<b>Criar Jogo</b>		
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável		
<b>Atores:</b>	Administrador		

<b>Resumo:</b>	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.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de jogos.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de jogos já inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I712	
<b>Restrições de campos:</b>	<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>	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

### [RF015] Alterar Jogo

<b>RF 015</b>	<b>Alterar Jogo</b>
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável
<b>Atores:</b>	Administrador
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá alterar jogos disponíveis nessa plataforma.
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de jogos.
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de jogos já inseridos.
<b>Interfaces:</b>	I710
<b>Restrições de</b>	Título: necessário.

<b>campos:</b>	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.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar determinado jogo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a alteração.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona alterar determinado jogo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos necessários esteja vazio, apresenta um erro.

## [RF016] Remover Jogo de venda

RF 016	Remover Jogo de venda		
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável		
<b>Atores:</b>	Administrador		
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá remover jogos de venda nessa plataforma.		
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de desenvolvedoras.		
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras ainda inseridas.		
<b>Interfaces:</b>	I721		
<b>Restrições de campos:</b>			
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona remover de venda um jogo. 3. Confirma remoção.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta a modal de remoção. 4. Efetua a remoção. 5. Volta pra tela de desenvolvedoras.	

## Administrador – Outros Requisitos

### [RF017] Consultar Administradores

RF 017	Consultar Jogos	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá consultar os administradores já cadastrados.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de administradores já inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I711	
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona a opção de listar administradores.	<b>Sistema:</b> 2. Lista os administradores.

### [RF018] Criar Administrador

RF 018	Criar Administrador	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá criar administradores adicionais.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de administradores	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de administradores já inseridos.	
<b>Interfaces:</b>	I717	
<b>Restrições de campos:</b>	Nome: necessário. Sobrenome: necessário. e-mail: necessário. Senha: necessário.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta para tela de administradores.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos necessários esteja

	vazio, apresenta um erro.
--	---------------------------

**[RF019] Apagar Conta**

RF 019	Apagar Conta	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá apagar sua própria conta para manutenção.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de administradores	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deve fazer o logout do administrador.	
<b>Interfaces:</b>	I723	
<b>Restrições de campos:</b>	Deve existir outro administrador cadastrado. e-mail: Necessário. Senha: Necessário	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona deletar própria conta. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de confirmação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a deleção. 7. Volta para tela de administradores.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona deletar própria conta. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de confirmação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Caso o algum dos campos esteja incorreto, apresenta um erro.

**[RF020] Bloquear Cliente**

RF 020	Bloquear Cliente	
<b>Prioridade:</b>	( ) Essencial      ( ) Importante      ( X ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá bloquear clientes dessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de clientes	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de clientes.	
<b>Interfaces:</b>	I714	
<b>Restrições de campos:</b>		

<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona bloquear determinado cliente. 3. Preenche formulário. 4. Confirma bloqueio.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de confirmação. 5. Checa a confirmação. 6. Efetua o bloqueio. 7. Volta para a lista de clientes.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona bloquear determinado cliente. 3. Preenche formulário. 4. Confirma bloqueio.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de confirmação. 5. Checa a confirmação. 6. Se a confirmação estiver incorreta, mostra um erro.

### [RF021] Consultar Compras

RF 021	Consultar Compras	
<b>Prioridade:</b>	( ) Essencial      ( X ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Administrador	
<b>Resumo:</b>	O administrador poderá consultar compras de usuários dessa plataforma.	
<b>Pré-condição:</b>	O administrador precisa estar na tela de clientes.	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deverá mostrar a lista de usuários.	
<b>Interfaces:</b>	I715	
<b>Restrições de campos:</b>		
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Administrador:</b> 1. Seleciona a opção de listar compras de determinado cliente.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta as compras de determinado usuário.

## .Cliente

### [RF022] Criar Conta

RF 022	Criar Conta	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Visitante	
<b>Resumo:</b>	Um visitante poderá criar um conta de cliente a qualquer momento.	
<b>Pré-condição:</b>	-	
<b>Pós-condição:</b>	O sistema deve mostrar a página home com o login já feito.	
<b>Interfaces:</b>	I003, I004	

<b>Restrições de campos:</b>	<b>Nome:</b> Necessário. <b>Sobrenome:</b> Necessário. <b>e-mail:</b> Necessário. <b>Senha:</b> Necessário	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página de cadastro. 3. Preenche o formulário de cadastro. 4. Envia formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de cadastro. 5. Checa formulário de cadastro. 6. Confirma a criação. 7. Redireciona à página home.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página de cadastro. 3. Preenche o formulário de cadastro. 4. Envia formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o formulário de cadastro. 5. Checa formulário de cadastro. 6. Se houver um erro no preenchimento, escreve uma mensagem de erro.

### [RF023] Consultar jogos

RF 023	Consultar Jogos	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Visitante/Cliente	
<b>Resumo:</b>	Um cliente ou visitante poderá navegar na loja, seja usando filtros de consoles cadastrados, de categorias, de desenvolvedoras ou diretamente em todos os jogos.	
<b>Pré-condição:</b>	-	
<b>Pós-condição:</b>	O usuário poderá entrar na página de um jogo ou ir para outras funcionalidades	
<b>Interfaces:</b>	I0XX, I001, I012, I013, I014	
<b>Restrições de campos:</b>	-	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página de jogos. 3. Navega nos índices.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta os jogos.
<b>Fluxo alternativo1:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página do jogos de um console. 3. Navega nos índices.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta os jogos.
<b>Fluxo alternativo2:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página do jogos de uma categoria. 3. Navega nos índices.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta os jogos.

<b>Fluxo alternativo3:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página do jogos de uma desenvolvedora. 3. Navega nos índices.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta os jogos.
----------------------------	---	---

**[RF024] Abrir página de detalhes do jogo**

RF 024	Abrir Página de Detalhes do Jogo	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Visitante/Cliente	
<b>Resumo:</b>	Um cliente poderá abrir a página de um jogo, esteja ele já comprado ou não.	
<b>Pré-condição:</b>	Navegar pela loja ou biblioteca.	
<b>Pós-condição:</b>	-	
<b>Interfaces:</b>	I001, I012, I013, I014, I011, I002	
<b>Restrições de campos:</b>	-	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Visitante/Cliente (não tem o jogo):</b> 1. Abre a página de compra de um jogo.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o jogo para a compra.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Cliente (tem o jogo):</b> 1. Abre a página de download de um jogo.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o jogo para o download.

**[RF025] Adicionar ao Carrinho**

RF 025	Adicionar ao Carrinho	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Visitante/Cliente	
<b>Resumo:</b>	Um Visitante/Cliente poderá adicionar um jogo ao carrinho de compras.	
<b>Pré-condição:</b>	Estar na página de um jogo. O usuário não precisa estar logado, mas não pode já ter esse jogo na biblioteca.	
<b>Pós-condição:</b>	Mostrar o carrinho de compras.	
<b>Interfaces:</b>	I002, I006	
<b>Restrições de campos:</b>	-	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Visitante/Cliente (não tem o jogo):</b>	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o jogo para a compra.



	1. Abre a página de compra de um jogo. 3. Adiciona ao carrinho.	4. Adiciona ao Carrinho. 5. Mostra o carrinho.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Cliente (tem o jogo):</b> 1. Abre a página de compra de um jogo. 3. Adicionar ao carrinho.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o jogo para a compra. 4. Apresenta uma mensagem de erro caso o usuário já tenha o jogo.

## [RF026] Realizar Compras

RF 026	Realizar Compras	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Cliente	
<b>Resumo:</b>	Um Cliente poderá realizar a compra dos produtos dentro do carrinho de compras.	
<b>Pré-condição:</b>	Ter jogos no carrinho e estar logado.	
<b>Pós-condição:</b>	Mostrar página do jogo.	
<b>Interfaces:</b>	I005, I006, I007, I008	
<b>Restrições de campos:</b>	Informações de cobrança serão necessárias.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Cliente (não tem o jogo):</b> 1. Abre o carrinho, com jogos. 4. Continua com o pagamento.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o carrinho. 3. Apresenta o formulário de pagamento. 5. Confirma o pagamento. 6. Mostra página do jogo.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Cliente:</b> 1. Abre o carrinho, com jogos. 4. Continua com o pagamento, mas o completa	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta o carrinho. 3. Apresenta o formulário de pagamento. 5. Cancela a compra.

## [RF027] Alterar informações

RF 027	Alterar Informações	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Cliente	
<b>Resumo:</b>	Um cliente poderá alterar suas informações de usuário.	
<b>Pré-condição:</b>	Estar logado.	

<b>Pós-condição:</b>	Mostrar página com as alterações feitas.	
<b>Interfaces:</b>	<b>I005, I010</b>	
<b>Restrições de campos:</b>	E-mail: Necessário. Deixar o mesmo ao não ajustar Senha: Necessária. Deixar a mesma ao não ajustar	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Cliente:</b> 1. Abre a página de usuário. 3. Ajusta a informações. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta as informações. 5. Checa formulário. 6. Atualiza informações.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Cliente:</b> 1. Abre a página de usuário. 3. Ajusta a informações. 4. Envia o formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta as informações. 5. Checa formulário. 6. Manda mensagem de erro caso o formulário tenha sido preenchido incorretamente.

**[RF028] Abrir biblioteca**

<b>RF 028</b>	<b>Abrir Biblioteca</b>	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Cliente	
<b>Resumo:</b>	Um cliente poderá abrir sua biblioteca de jogos.	
<b>Pré-condição:</b>	Estar logado.	
<b>Pós-condição:</b>	Mostrar biblioteca.	
<b>Interfaces:</b>	<b>I005, I009</b>	
<b>Restrições de campos:</b>	-	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Cliente:</b> 1. Abre a página biblioteca. 3. Usuário pode abrir a página de seus jogos.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta os jogos.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Tenta abrir a página biblioteca.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta a página de login, já que visitante não tem uma biblioteca.

**[RF029] Buscar Jogo**

<b>RF 029</b>	<b>Buscar Jogo</b>	
<b>Prioridade:</b>	( ) Essencial      ( ) Importante      ( X ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Visitante/Cliente	
<b>Resumo:</b>	Um Visitante/Cliente poderá buscar pelo nome ou descrição de jogos.	

<b>Pré-condição:</b>	-	
<b>Pós-condição:</b>	Mostrar tela de busca.	
<b>Interfaces:</b>	I0XX, I011	
<b>Restrições de campos:</b>	-	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Visitante/Cliente:</b> 1. Pesquisa uma palavra na barra de busca da barra principal.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta os jogos que correspondem com a busca.

### [RF030] Faz login

<b>RF 030</b>	<b>Faz Login</b>	
<b>Prioridade:</b>	( X ) Essencial      ( ) Importante      ( ) Desejável	
<b>Atores:</b>	Visitante	
<b>Resumo:</b>	Um visitante poderá efetuar o login para acessar as páginas de cliente e completar compras.	
<b>Pré-condição:</b>	Não já estar logado.	
<b>Pós-condição:</b>	Mostrar página home.	
<b>Interfaces:</b>	I005, I009	
<b>Restrições de campos:</b>	E-mail: Necessário. Senha: Necessária.	
<b>Fluxo principal:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página de login. 3. Preenche formulário. 4. Envia formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta formulário. 5. Checa restrições. 6. Completa login. 7. Mostra a página home.
<b>Fluxo alternativo:</b>	<b>Visitante:</b> 1. Abre a página de login. 3. Preenche formulário. 4. Envia formulário.	<b>Sistema:</b> 2. Apresenta formulário. 5. Checa restrições. 6. 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 correteza do sistema.

#### [NF02] Disponibilidade de 99% em dias de segunda a quinta.

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 de segunda a quinta.

**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

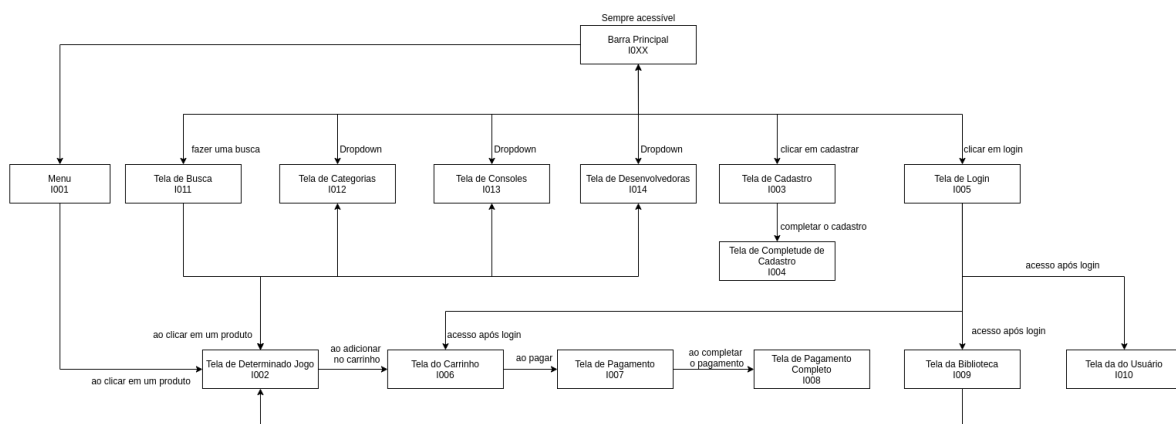
Para maior facilidade de manutenção é pedido que o sistema seja implementado em um servidor linux ferdora-server 35 e na linguagem PHP versão 7.4 ou posterior.

**Prioridade:** ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

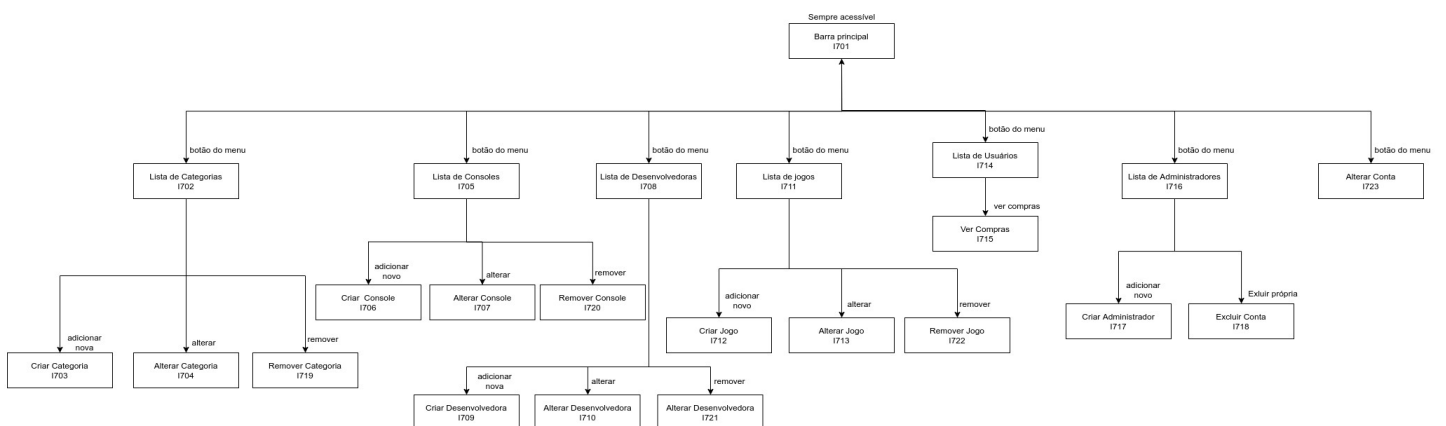
# .Descrição da interface com o usuário

## .MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

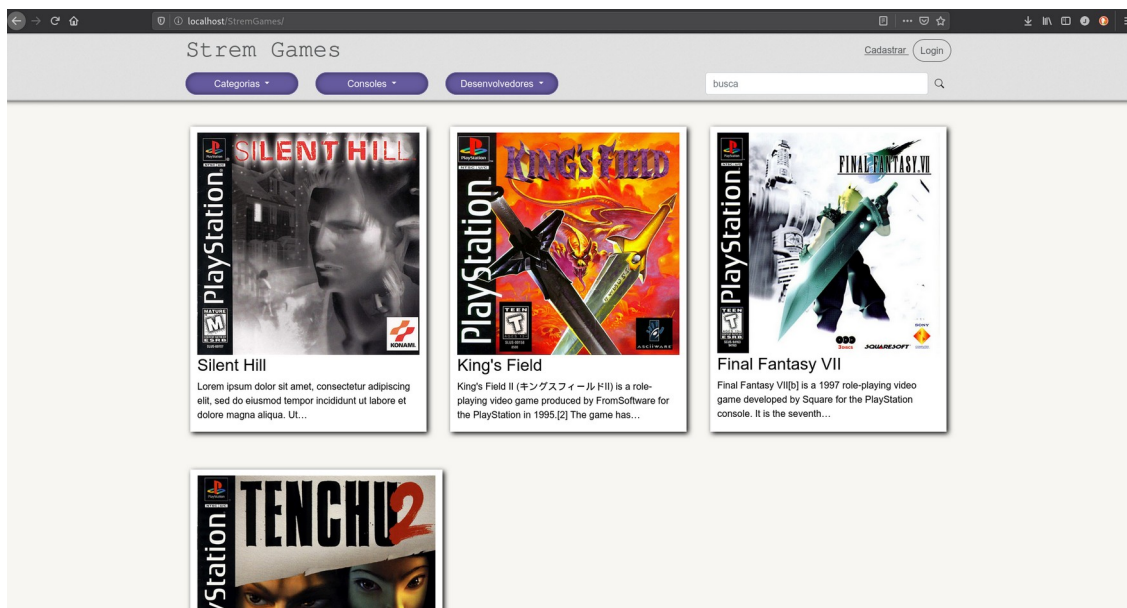
### Visão do Cliente



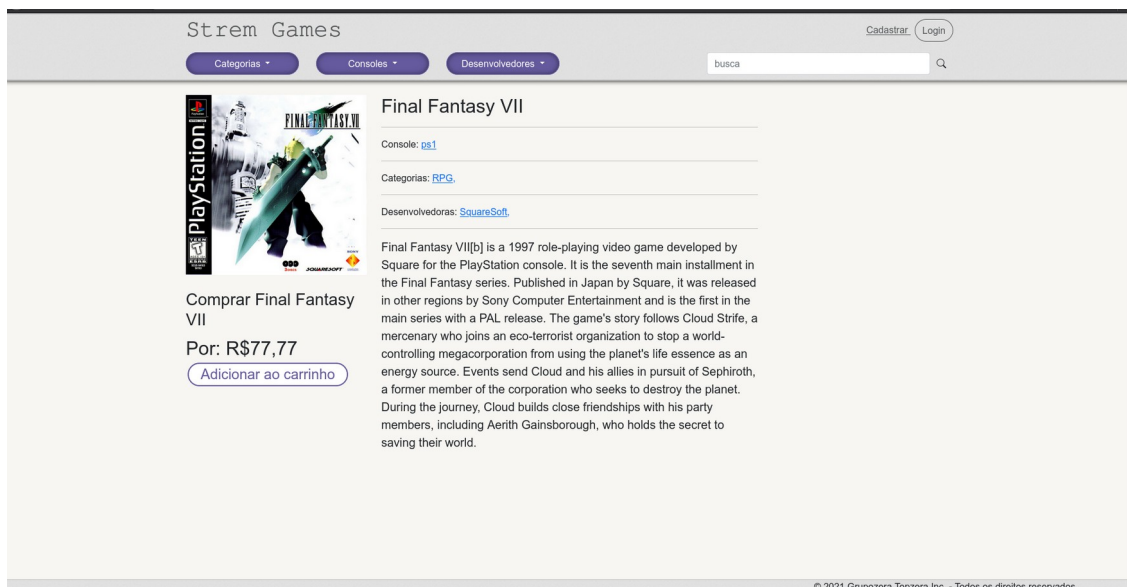
### Visão do Administrador



## .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 jogar! ;)

**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.

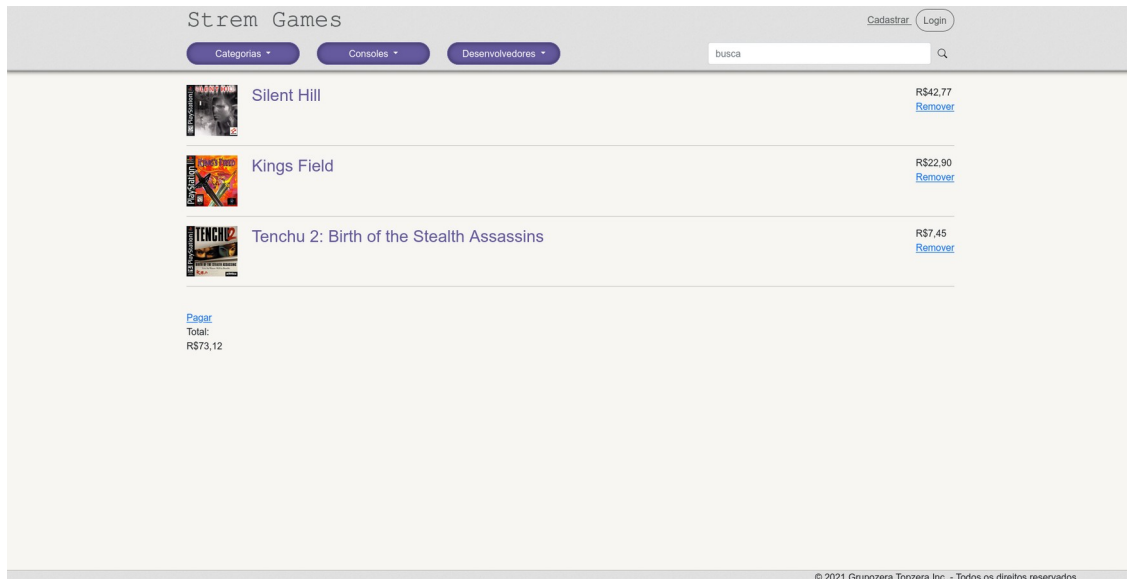
### Informações críticas da interface

- O campo username deve ser um email válido.



- Senha deve estar ocultada

## .I\_Carrinho de Compras I005



### Informações críticas da interface

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