

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 Console.....	1
. Administrador – Requisitos de Categoria.....	3
. Administrador – Requisitos de Desenvolvedoras.....	6
. Administrador – Requisitos de Jogo.....	8
. Administrador – Outros Requisitos.....	11
. Cliente.....	13
. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	1
. Usabilidade.....	1
. Confiabilidade.....	1
. Segurança.....	2
. 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-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**

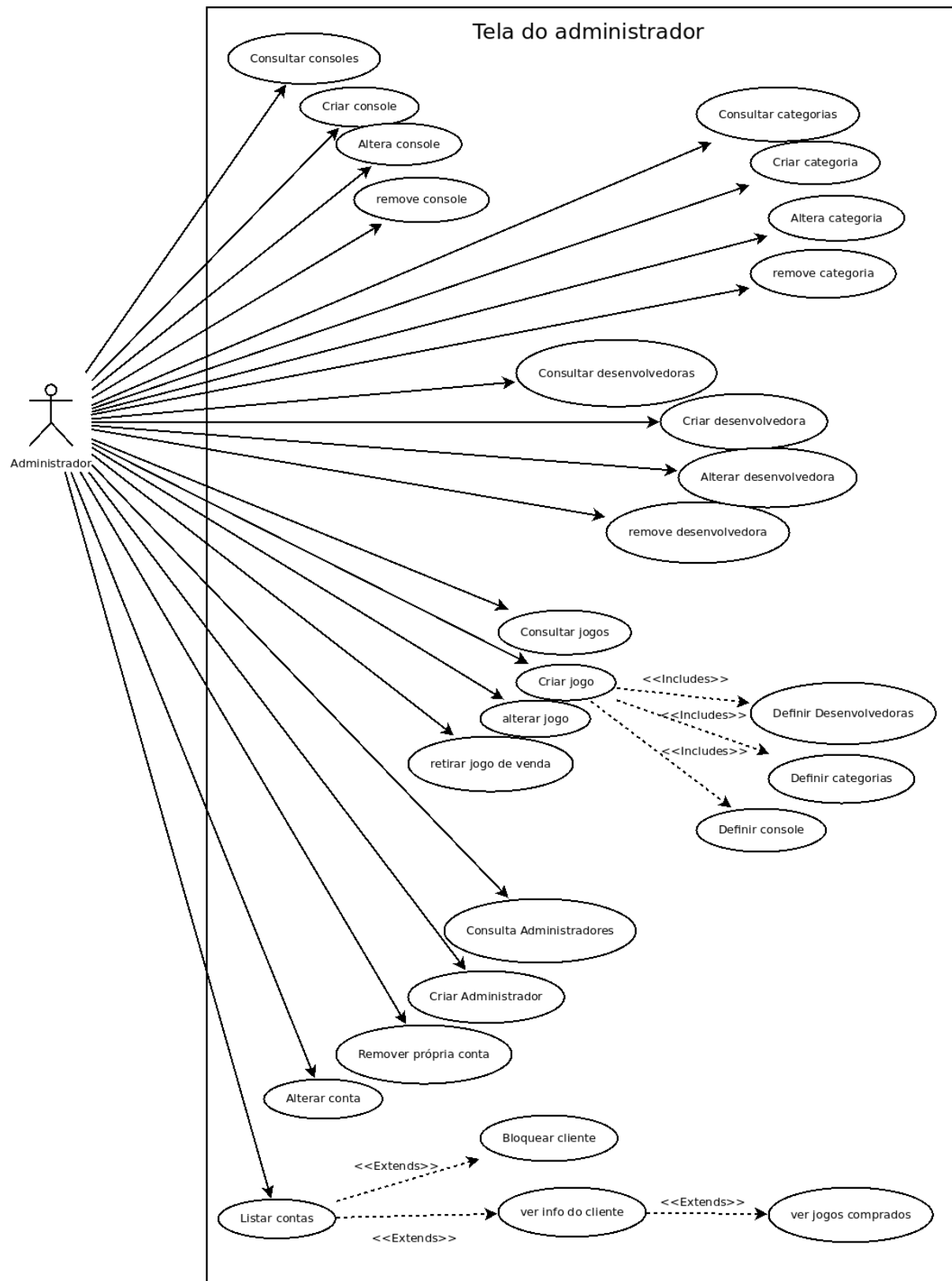
O administrador é o funcionário responsável pela administração do sistema e possui a responsabilidade cadastrar/alterar/deletar produtos, categorias, desenvolvedoras e consoles, assim como adicionar outros administradores e gerenciar clientes (bloquear compras).

- **Cliente**

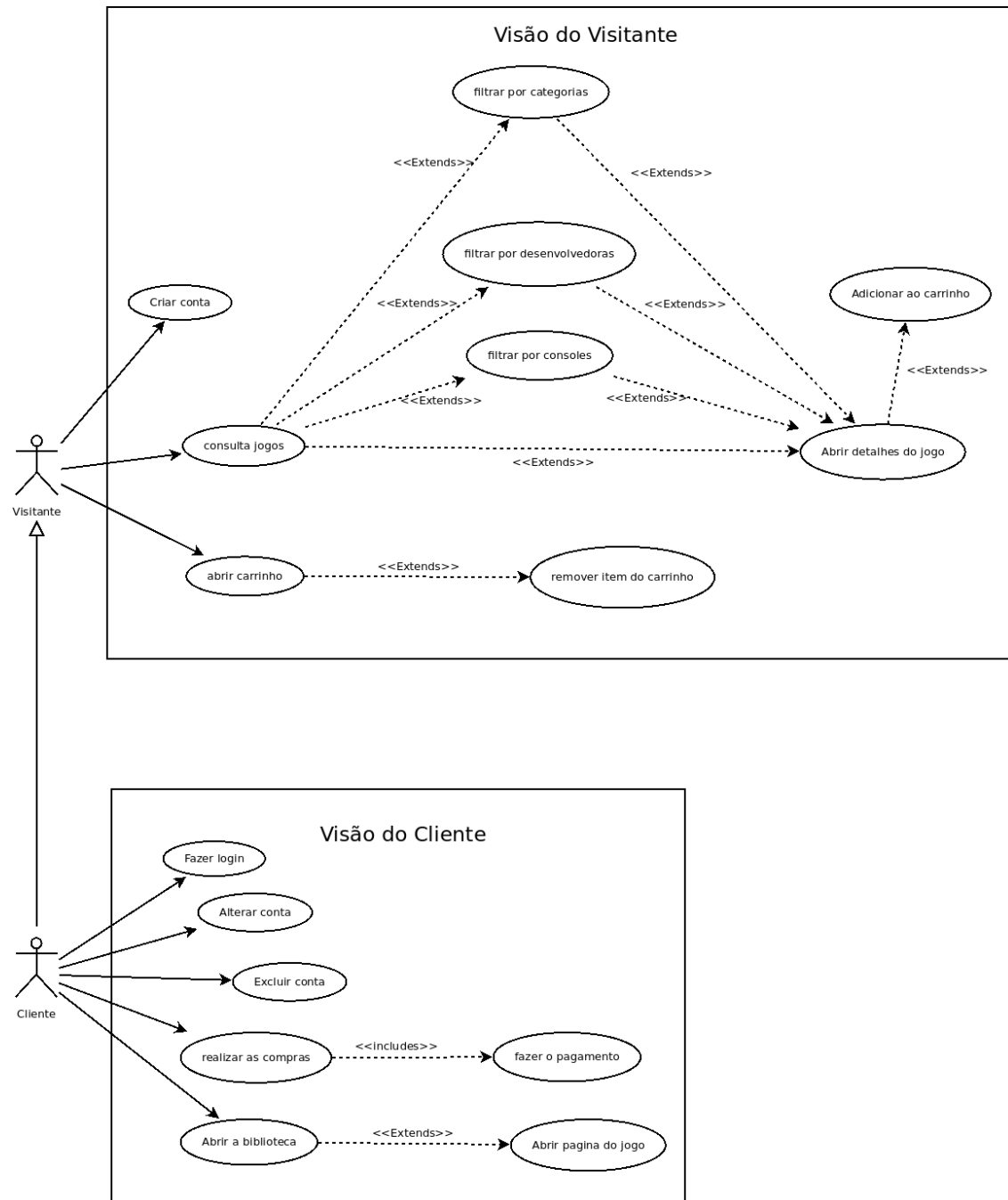
O cliente da loja será definido como o usuário logado que consulta os produtos disponibilizados. Eles podem navegar nos produtos segundo as suas categorias, desenvolvedoras e consoles, mas adicionado às consultas com e sem filtro. Eles podem concluir compras, acessar sua biblioteca, baixar os dados dos 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá consultar os consoles já cadastrados	
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	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar consoles.	Sistema: 2. Lista os consoles.

[RF002] Criar Console

RF 002	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 na tela de consoles.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de consoles já inseridos.	
Interfaces:	I706	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	

Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta para a tela de consoles.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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

RF 003	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 na tela de consoles.		
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de consoles já inseridos.		
Interfaces:	I707		
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona alterar console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta para a tela de consoles.	
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona alterar console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá remover consoles cadastrados nessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de consoles.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de consoles ainda inseridos.	
Interfaces:	I720	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona remover console. 3. Envia confirmação.	Sistema: 2. Apresenta modal de remoção. 4. Checa dependências. 5. Efetua a remoção. 6. Volta para a tela de consoles.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona remover console. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá consultar as categorias já cadastradas.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de categorias ainda inseridos.	
Interfaces:	I702	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar categorias.	Sistema: 2. Lista as categorias.

[RF006] Criar Categoria

RF 006	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 na tela de categorias.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de categorias já inseridas.	
Interfaces:	I703	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta pra tela de categorias.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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

RF 007	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 na tela de categorias.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de categorias já inseridas.	
Interfaces:	I704	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	

Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona alterar uma determinada categoria. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta pra tela de categorias.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona alterar uma determinada categoria. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá remover categorias cadastrados nessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de categorias.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de categorias ainda inseridas.	
Interfaces:	I719	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona remover uma determinada categoria. 3. Confirma remoção.	Sistema: 2. Apresenta a modal de remoção. 4. Checa dependências. 5. Efetua a remoção. 6. Volta pra tela de categorias.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona remover uma determinada categoria. 3. Confirma remoção.	Sistema: 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá consultar as desenvolvedoras já cadastradas	
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	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras.	Sistema: 2. Lista as desenvolvedoras.

[RF010] Criar Desenvolvedora

RF 010	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 na tela de desenvolvedoras.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras já inseridas.	
Interfaces:	I709	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação.

Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona criar uma nova. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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	
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 na tela de desenvolvedoras.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras já inseridas.	
Interfaces:	I710	
Restrições de campos:	Título: necessário. Descrição: necessário. Mídias: Uma ou mais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona alterar uma determinada desenvolvedora. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona alterar uma determinada desenvolvedora. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá remover desenvolvedoras cadastrados nessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de desenvolvedoras.	

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

RF 013	Consultar Jogos		
Prioridade:	(X) Essencial	() Importante	() Desejável
Atores:	Administrador		
Resumo:	O administrador poderá consultar os jogos já cadastrados.		
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		
Restrições de campos:			
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar desenvolvedoras.	Sistema: 2. Lista as desenvolvedoras.	

[RF014] Criar Jogo

RF 014	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 na tela de jogos.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de jogos já inseridos.	
Interfaces:	I712	
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: 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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

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

campos:	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 alterar determinado jogo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de alteração. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a alteração.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona alterar determinado jogo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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		
Prioridade:	(X) Essencial	() Importante	() Desejável
Atores:	Administrador		
Resumo:	O administrador poderá remover jogos de venda nessa plataforma.		
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de desenvolvedoras.		
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de desenvolvedoras ainda inseridas.		
Interfaces:	I721		
Restrições de campos:			
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona remover de venda um jogo. 3. Confirma remoção.	Sistema: 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá consultar os administradores já cadastrados.	
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:	I711	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar administradores.	Sistema: 2. Lista os administradores.

[RF018] Criar Administrador

RF 018	Criar Administrador	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá criar administradores adicionais.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de administradores	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de administradores já inseridos.	
Interfaces:	I717	
Restrições de campos:	Nome: necessário. Sobrenome: necessário. e-mail: necessário. Senha: necessário.	
Fluxo principal:	Administrador: 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de criação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a criação. 7. Volta para tela de administradores.
Fluxo alternativo:	Administrador: 2. Seleciona criar um novo. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá apagar sua própria conta para manutenção.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de administradores	
Pós-condição:	O sistema deve fazer o logout do administrador.	
Interfaces:	I723	
Restrições de campos:	Deve existir outro administrador cadastrado. e-mail: Necessário. Senha: Necessário	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona deletar própria conta. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de confirmação. 5. Checa as restrições dos campos. 6. Efetua a deleção. 7. Volta para tela de administradores.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona deletar própria conta. 3. Preenche o formulário. 4. Envia o formulário.	Sistema: 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	
Prioridade:	() Essencial () Importante (X) Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá bloquear clientes dessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de clientes	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de clientes.	
Interfaces:	I714	
Restrições de campos:		

Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona bloquear determinado cliente. 3. Preenche formulário. 4. Confirma bloqueio.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de confirmação. 5. Checa a confirmação. 6. Efetua o bloqueio. 7. Volta para a lista de clientes.
Fluxo alternativo:	Administrador: 1. Seleciona bloquear determinado cliente. 3. Preenche formulário. 4. Confirma bloqueio.	Sistema: 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	
Prioridade:	() Essencial (X) Importante () Desejável	
Atores:	Administrador	
Resumo:	O administrador poderá consultar compras de usuários dessa plataforma.	
Pré-condição:	O administrador precisa estar na tela de clientes.	
Pós-condição:	O sistema deverá mostrar a lista de usuários.	
Interfaces:	I715	
Restrições de campos:		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona a opção de listar compras de determinado cliente.	Sistema: 2. Apresenta as compras de determinado usuário.

.Cliente**[RF022] Criar Conta**

RF 022	Criar Conta	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Visitante	
Resumo:	Um visitante poderá criar um conta de cliente 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. 3. Preenche o formulário de cadastro. 4. Envia formulário.	Sistema: 2. Apresenta o formulário de cadastro. 5. Checa formulário de cadastro. 6. Confirma a criação. 7. Redireciona à página home.
Fluxo alternativo:	Visitante: 1. Abre a página de cadastro. 3. Preenche o formulário de cadastro. 4. Envia formulário.	Sistema: 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	
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. 3. Navega nos índices.	Sistema: 2. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo1:	Visitante: 1. Abre a página do jogos de um console. 3. Navega nos índices.	Sistema: 2. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo2:	Visitante: 1. Abre a página do jogos de uma categoria. 3. Navega nos índices.	Sistema: 2. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo3:	Visitante: 1. Abre a página do jogos	Sistema: 2. Apresenta os jogos.

	de uma desenvolvedora. 3. Navega nos índices.	
--	---	--

[RF024] Abrir página de detalhes do jogo

RF 024	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: 2. Apresenta o jogo para a compra.
Fluxo alternativo:	Cliente (tem o jogo): 1. Abre a página de download de um jogo.	Sistema: 2. Apresenta o jogo para o download.

[RF025] Adicionar ao Carrinho

RF 025	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.	Sistema: 2. Apresenta o jogo para a compra. 4. Adiciona ao Carrinho. 5. Mostra o carrinho.

	3. Adiciona ao carrinho.	
Fluxo alternativo:	Cliente (tem o jogo): 1. Abre a página de compra de um jogo. 3. Adicionar ao carrinho.	Sistema: 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	
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. 4. Continua com o pagamento.	Sistema: 2. Apresenta o carrinho. 3. Apresenta o formulário de pagamento. 5. Confirma o pagamento. 6. Mostra página do jogo.
Fluxo alternativo:	Cliente: 1. Abre o carrinho, com jogos. 4. Continua com o pagamento, mas o completa	Sistema: 2. Apresenta o carrinho. 3. Apresenta o formulário de pagamento. 5. Cancela a compra.

[RF027] Alterar informações

RF 027	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. 3. Ajusta a informações. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta as informações. 5. Checa formulário. 6. Atualiza informações.
Fluxo alternativo:	Cliente: 1. Abre a página de usuário. 3. Ajusta a informações. 4. Envia o formulário.	Sistema: 2. Apresenta as informações. 5. Checa formulário. 6. Manda mensagem de erro caso o formulário tenha sido preenchido incorretamente.

[RF028] Abrir biblioteca

RF 028	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. 3. Usuário pode abrir a página de seus jogos.	Sistema: 2. Apresenta os jogos.
Fluxo alternativo:	Visitante: 1. Tenta abrir a página biblioteca.	Sistema: 2. Apresenta a página de login, já que visitante não tem uma biblioteca.

[RF029] Buscar Jogo

RF 029	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: 2. Apresenta os jogos que correspondem com a busca.

[RF030] Faz login

RF 030	Faz Login	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Cliente	
Resumo:	Um Cliente poderá efetuar o login para acessar as páginas de cliente e completar compras.	
Pré-condição:	Não estar logado.	
Pós-condição:	Mostrar página home.	
Interfaces:	I005, I009	
Restrições de campos:	E-mail: Necessário. Senha: Necessária.	
Fluxo principal:	Cliente: 1. Abre a página de login. 3. Preenche formulário. 4. Envia formulário.	Sistema: 2. Apresenta formulário. 5. Checa restrições. 6. Completa login. 7. Mostra a página home.
Fluxo alternativo:	Cliente: 1. Abre a página de login. 3. Preenche formulário. 4. Envia formulário.	Sistema: 2. Apresenta formulário. 5. Checa restrições. 6. Caso não houver conta correspondente, volta a página de login e mostra uma mensagem de falha.

[RF031] Excluir conta

RF 031	Excluir conta	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Cliente	
Resumo:	Um Cliente poderá excluir sua conta se quiser	
Pré-condição:	Não estar logado.	

Pós-condição:	Mostrar página home deslogada.	
Interfaces:	I010	
Restrições de campos:	E-mail: Necessário. Senha: Necessária.	
Fluxo principal:	Cliente: 1. Abre a página de exclusão. 3. Preenche formulário. 4. Envia formulário.	Sistema: 2. Apresenta formulário de confirmação. 5. Checa informações. 6. Completa exclusão. 7. Desloga cliente.
Fluxo alternativo:	Cliente: 1. Abre a página de exclusão. 3. Preenche formulário. 4. Envia formulário.	Sistema: 2. Apresenta formulário. 5. Checa informações. 6. Caso as informações estiverem incorretas, 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

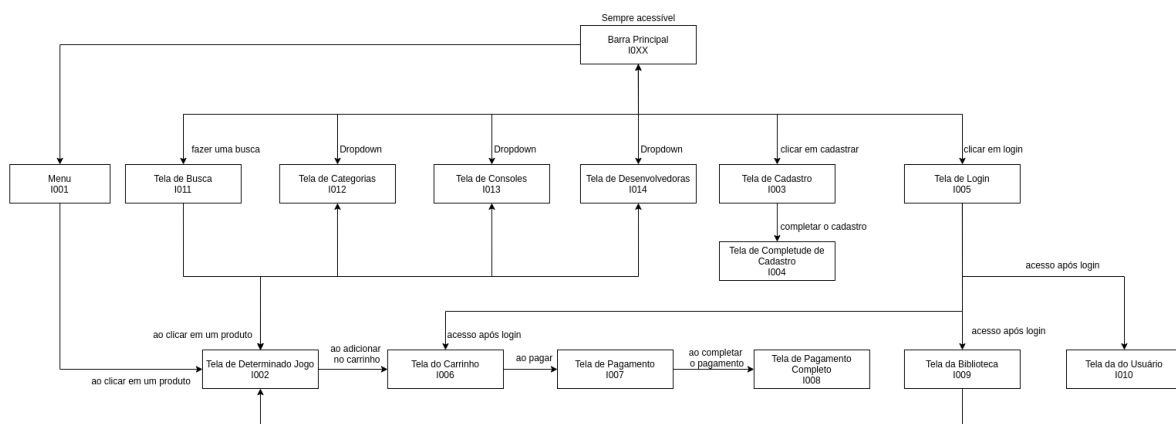
Para maior facilidade de manutenção é pedido que o sistema seja implementado em um servidor linux fedora-server 35 e na linguagem PHP versão 7.4 ou posterior.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

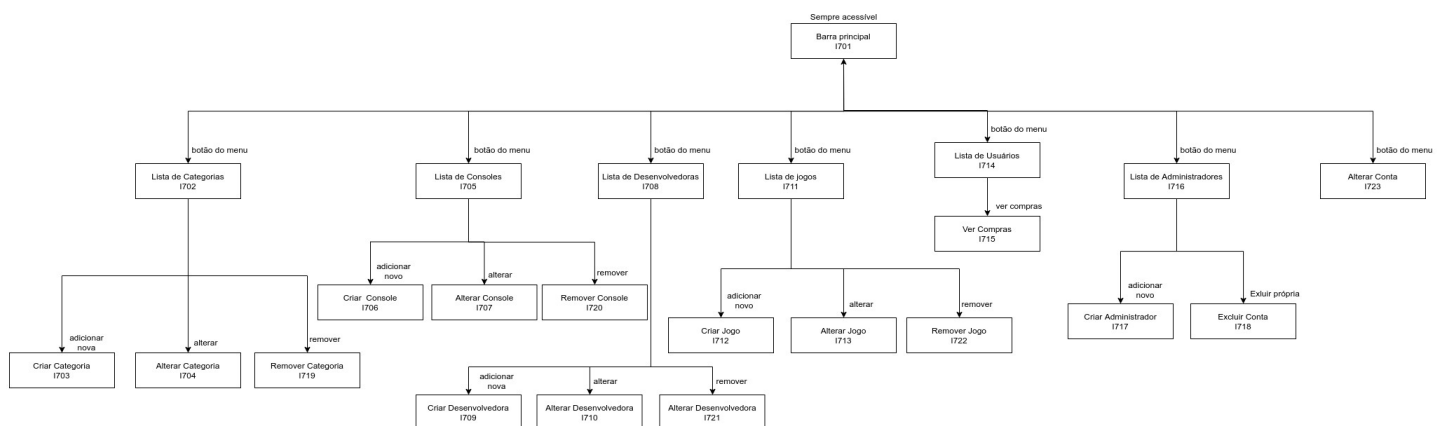
.Descrição da interface com o usuário

.MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

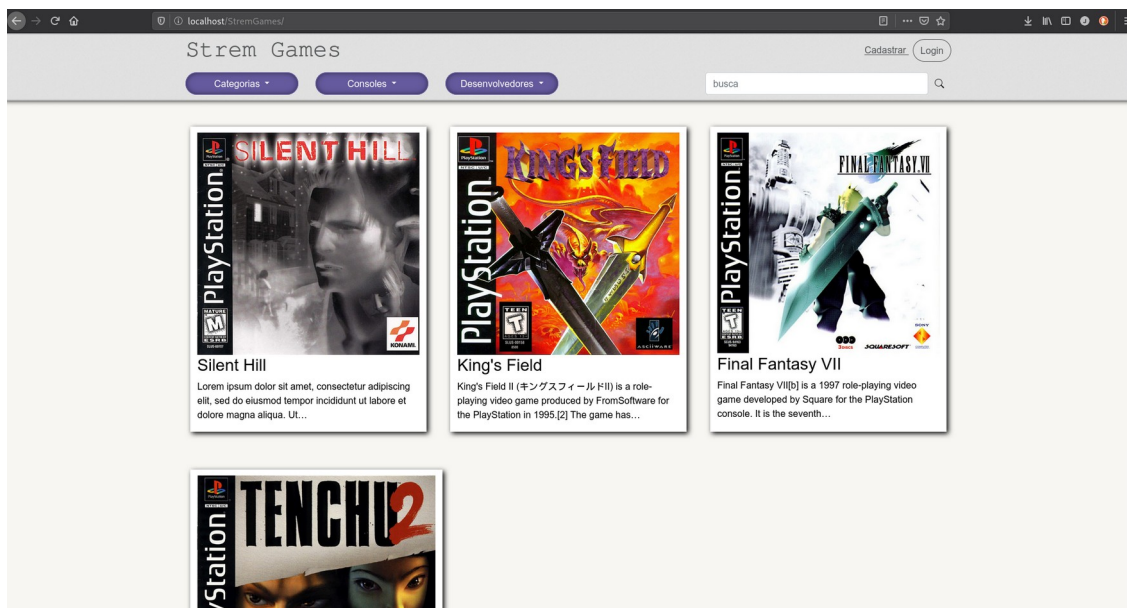
Visão do Cliente



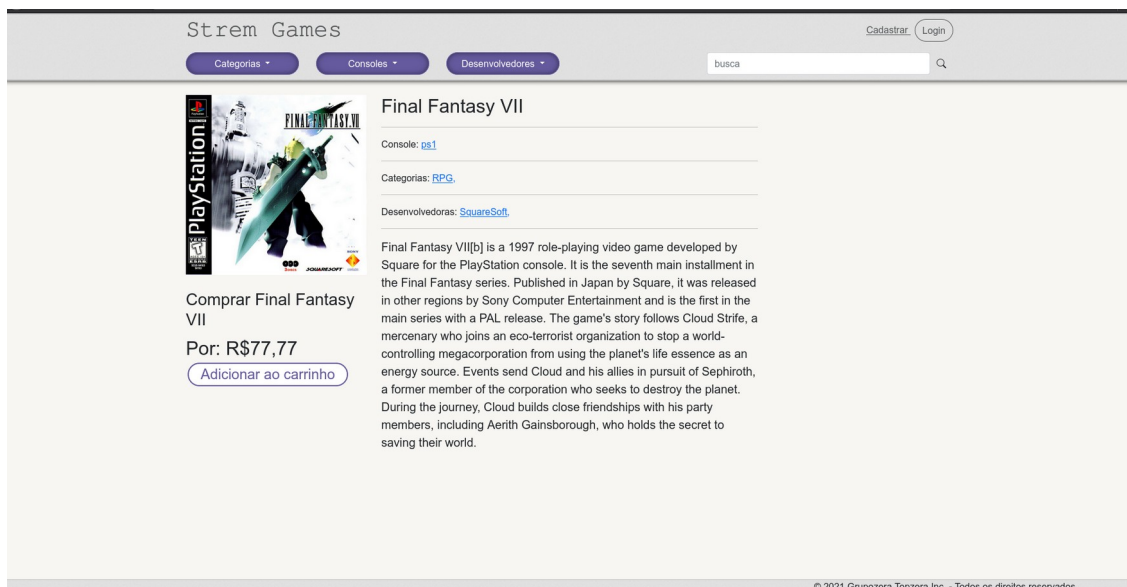
Visão do Administrador



.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](#)

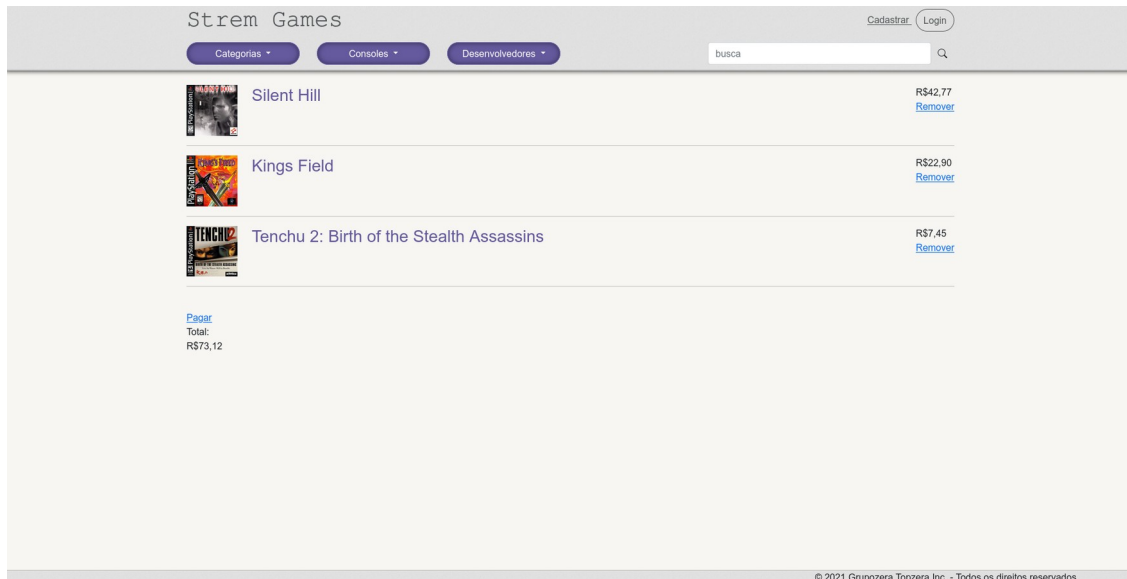
© 2021 Grupozera Topzera Inc. - Todos os direitos reservados.

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.