

# Documento de Requisitos

**Nome dos Membros**

**ARTHUR ALVES DE SOUZA**

**RYAN COLEN REIS ROCHA**

**JOÃO VITOR TACCHI MARTINS LANNA**

**LUIS GUILHERME GODIM DA FONSECA**

**CARLOS HENRIQUE BRAMBATI GOMES SOBRINHO**

## Histórico de Revisões

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
<b>03/07/2023</b>	<b>1.0</b>	<b>Criação do documento de requisitos</b>	<b>EQUIPE</b>
<b>25/07/2023</b>	<b>1.1</b>	<b>Pequenas correções</b>	<b>João Vitor Tacchi</b>
<b>25/07/2023</b>	<b>1.2</b>	<b>Atualizações de requisitos</b>	<b>EQUIPE</b>
<b>13/08/2023</b>	<b>1.3</b>	<b>Atualizações de requisitos</b>	<b>Arthur Alves de Souza</b>

# Sumário

<b>1. Introdução</b>	<b>4</b>
<b>2. Requisitos</b>	<b>6</b>
Requisitos Gerais	6
Requisitos Relacionados às Partidas	7
Requisitos Relacionados aos Times	8
Requisitos Relacionados aos Jogadores	9
Requisitos Relacionados ao Campeonato	10
Requisitos Não funcionais: Banco de Dados	11
Detalhamento dos Casos de Uso	12
<b>3. Iterações de Desenvolvimento</b>	<b>33</b>

# 1. Introdução

## 1.1. Objetivos

O objetivo desse documento é definir os requisitos do projeto e-Coliseu. Os requisitos foram divididos em grupos para melhor entendimento, e são acompanhados por um número entre parênteses indicando a iteração correspondente.

## 1.2. Escopo

O e-Coliseu é um Software Web construído por alunos de graduação do curso de engenharia de computação da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), campus João Monlevade, referente a disciplina de Engenharia de Software I ministrada pelo professor Euler Horta Marinho, que tem como objetivo ensinar para os alunos como funciona o processo de desenvolvimento de um software, passando desde as etapas iniciais, como o documento de requisitos, até a implementação em código do tema apresentado. Baseado nisto, os alunos optaram por escolher um tema relacionado a uma das principais áreas dos dias atuais, que seriam os jogos multiplayer.

O e-Coliseu é um site que tem como objetivo inicial fazer o registro de times, para cada tipo de jogo específico, onde os jogadores (ou players) irão fazer a criação de suas respectivas contas, e posteriormente, registrar nos campeonatos de sua escolha e registrar cada player em sua respectiva equipe. Além disso, cada equipe irá conter um capitão (que será definido de forma automática como o criador da equipe).

- Será armazenada em um banco de dados as informações da partida contendo os times, players, jogo e resultado, onde estes ficarão guardados no histórico de cada jogador de cada equipe.
- Os jogadores poderão consultar suas partidas e baixar o resultado caso ache necessário.
- Serão implementadas algumas funcionalidades adicionais para a análise de perfil do time rival, onde este disponibiliza o nível de conta,

o nível do jogador no respectivo jogo registrado e algumas outras informações.

- Cada campeonato que o jogador participar e for vitorioso terá uma bonificação que irá para sua carteira dentro do site, onde ele poderá trocar e/ou sacar o bônus

### 1.3. Referências

<https://www.faceit.com/pt-br/home>

<https://gamersclub.com.br/>

<https://battlefy.com/>

## 2. Requisitos

### *Requisitos Gerais*

Código	Nome	Descrição	Prioridade
RF-01	Registro de conta	O sistema deve permitir que os jogadores façam o registro de suas contas.	Desejável
RF-02	Criação de equipe	Deve ser possível criar equipes para participar de campeonatos.	Essencial
RF-03	Registro de equipes em campeonatos	Deve ser possível registrar as equipes em campeonatos específicos.	Essencial
RF-04	Registro de players em equipes	Deve ser possível registrar jogadores como membros de uma equipe específica. A equipe deve ser selecionada e o jogador associado a ela.	Essencial
RF-05	Registro de campeonatos	Deve ser possível registrar um campeonato caso queira	Essencial

## ***Requisitos Relacionados às Partidas***

<b>Código</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>	<b>Prioridade</b>
RF-06	Armazenamento de informações da Partida	O sistema deve ser capaz de armazenar informações sobre as partidas.	Essencial
RF-07	Premiação	Ao final de cada partida o time vencedor receberá uma pontuação.	Desejável
RF-08	Download de vídeo	Os jogadores devem ter a opção de baixar os vídeos das partidas.	Desejável

## ***Requisitos Relacionados aos Times***

<b>Código</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>	<b>Prioridade</b>
RF-09	Informações do Time	Será necessária a função de criar um time e guardar todas as suas informações.	Essencial
RF-10	Adicionar jogadores	Poderá ser adicionado um ou mais jogadores à equipe.	Essencial
RF-11	Remover jogadores	Poderá ser adicionado um ou mais jogadores à equipe.	Essencial
RF-12	Transferência de capitania	O capitão poderá ter a função de transferir o título para outro jogador do time.	Desejável



## ***Requisitos Relacionados aos Jogadores***

<b>Código</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>	<b>Prioridade</b>
RF-13	Informações do perfil	O sistema deverá exibir as informações de todos os jogadores registrados no site	Essencial
RF-14	Sistema de pontuação	Cada jogador poderá consultar as informações relacionadas a pontuação de sua equipe	Desejável
RF-15	Retrospecto	Deve ser possível fazer um consulta das partidas que seu time jogou	Desejável
RF-16	Lista de amizades	Os jogadores poderão adicionar outros jogadores à sua lista de amigos.	Desejável

## ***Requisitos Relacionados ao Campeonato***

<b>Código</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>	<b>Prioridade</b>
RF-17	Distinção de modalidades	O criador do campeonato deverá identificar qual a modalidade de jogo.	Essencial
RF-18	Descrição do jogo	Deverá ser identificado qual será o jogo através das informações passadas	Essencial

## ***Requisitos Não funcionais: Banco de Dados***

<b>Código</b>	<b>Nome</b>	<b>Descrição</b>	<b>Prioridade</b>
RF-19	Dados das entidades representados	Os dados devem ser arquitetados de modo a permitir sua exibição	Essencial
RF-20	Atualizações automáticas no banco de dados	Quando o usuário editar uma informação, este será salvo automaticamente no banco de dados	Essencial

## ***Detalhamento dos Casos de Uso***

**Caso de Uso:** *(RF-01)Registro de Conta.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- O sistema deve permitir que os jogadores façam o registro de suas contas, contendo
  1. Nome de usuário;
  2. Email;
  3. Senha;
  4. CPF;

**Pré-Condições:**

1. Ter conexão com internet.

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. A conta é criada com sucesso

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso o e-mail cadastrado já esteja em uso, imprime na tela uma mensagem de erro e solicita um novo e-mail
2. Caso o nome de usuário já esteja em uso, imprime na tela uma mensagem de erro e solicita um novo nome de usuário

**Alterações feitas:**

- Foi requisitado que o website seja uma aplicação local, onde não seria necessário a criação de contas utilizando usuário e senha, por isso foi passado para desejável

**Caso de Uso:** *(RF-02) Criação de Equipe.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Os jogadores devem ter a capacidade de criar uma equipe para participar de campeonatos. A equipe deve conter:
  1. Nome de equipe;
  2. Limite máximo de 5 jogadores.
  3. Logo
  4. ID da equipe

**Pré-Condições:**

1. Os usuários precisam ter uma conta de usuário

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. A equipe é criada com sucesso e os usuários poderão concorrer em campeonatos.

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso o nome da equipe já esteja em uso, imprime na tela uma mensagem de erro e solicita um novo nome de equipe;
2. Caso o nome de usuário não exista, imprime na tela uma mensagem de erro e solicita um novo nome de usuário;
3. Caso o número de usuários adicionados no grupo seja igual o número máximo de usuários possíveis em um grupo, não será permitido adicionar mais usuários;

**Caso de Uso:***(RF-03) Registro de Equipes em Campeonatos.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Os jogadores devem ser capazes de registrar suas equipes em campeonatos específicos.

**Pré-Condições:**

1. O campeonato deve existir;
2. A equipe deve estar completa;
3. A equipe tem que cumprir com os requisitos do campeonato;

**Pós-Condições:**

1. Imprimir na tela mensagem pedindo confirmação do usuário para entrar no campeonato.

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. A equipe consegue se inscrever no campeonato.

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso a equipe não cumpra com os pré-requisitos do campeonato, imprime na tela uma mensagem de erro mostrando os pré-requisitos não cumpridos.
2. Caso a equipe esteja incompleta, imprime na tela uma mensagem de erro dizendo que a equipe não poderá se inscrever por estar incompleta;

**Caso de Uso:** *(RF-04) Registro de Player em Equipes.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Os jogadores devem poder registrar-se como membros de uma equipe específica. A equipe deve ser selecionada e o jogador associado a ela

**Pré-Condições:**

1. A equipe deve existir;
2. O capitão (criador) da equipe deve aprovar a entrada

**Pós-Condições:**

1. Imprimir na tela mensagem pedindo confirmação do usuário para entrar na equipe.

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. Caso o capitão aceite, o player que solicitou fará parte da equipe e poderá ver as informações de campeonatos vencidos e perdidos, quais outras pessoas fazem parte da equipe e poderá participar de campeonatos com a equipe.

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso a equipe que o player tentou se registrar não exista, exibe uma mensagem de erro informando que a equipe não existe
2. Caso o capitão negue a entrada, o player que solicitou receberá uma notificação de pedido negado.

**Caso de Uso:***(RF-05) Registro de Campeonato.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- A empresa ou usuário deve ser capaz de registrar um campeonato caso queira que possui os seguintes atributos:
  1. Premiação
  2. Nome
  3. Data de início
  4. Jogo relacionado
  5. Fórum de inscrição

**Pré-Condições:**

1. O usuário/empresa deverá ter uma conta criada

**Pós-Condições:**

1. O campeonato deverá aparecer na área de campeonatos para poder ser divulgado.

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O campeonato é criado com sucesso

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso o nome do campeonato já esteja em uso, imprime na tela uma mensagem de erro e solicita um novo nome para o campeonato;
2. Caso a data escolhida pelo campeonato não exista, imprimir na tela uma mensagem de erro e solicita uma nova data para o campeonato;
3. Caso a data marcada já tenha passado, exibe mensagem de erro falando sobre data já ultrapassada



**Caso de Uso:** *(RF-06) Armazenamento de Informações da partida.*

**Ator Principal:** Servidor.

**Interessados e Interesses:**

- O sistema deve ser capaz de armazenar informações sobre as partidas. A partida deve conter as seguintes informações::
  1. O nome de usuário dos players da partida;
  2. Qual time venceu a partida;
  3. O placar de cada player;
  4. O placar da partida
  5. O jogo que foi jogado na partida;
  6. Duração da partida;

**Pré-Condições:**

1. O usuário deve ter um perfil;
2. O usuário deve ter jogado uma partida

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O usuário terá acesso ao histórico de partidas participadas.

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso o usuário não possua partidas jogadas, imprime na tela uma mensagem de que não há histórico para ver.

**Caso de Uso:***(RF-07) Premiação*

**Ator Principal:** Servidor.

**Interessados e Interesses:**

- Ao final de cada partida o time vencedor receberá uma pontuação.

**Pré-Condições:**

1. A equipe deve ter jogado uma partida e ganhado;

**Pós-Condições:**

1. Informar a quantidade de pontos ganhos e a pontuação atual do player após o incremento dos pontos;

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. Os pontos são adicionados ao perfil de usuário do player;

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso o player perca uma partida ele perderá pontos e será impresso na tela o valor perdido e a pontuação atual do player após a perda dos pontos;
2. Caso não tenha jogado nenhuma partida, não ganha e nem perde pontuação.
3. Caso perca a primeira partida, não será decrescido pontos em sua pontuação

**Alterações Feitas:**

- Por ser um servidor local e ser eliminatório, o sistema de premiação passou a ser opcional.

**Caso de Uso:** *(RF-08)Download de vídeo.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Os jogadores devem ter a opção de baixar os vídeos das partidas

**Pré-Condições:**

1. Ser registrado em um time
2. Ter jogado uma partida de algum campeonato.

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O vídeo é instalado no diretório principal do usuário

**Fluxos Alternativos:**

1. Caso o usuário tente instalar um vídeo que não seja de seu histórico, uma mensagem de erro irá ser exibida
2. Caso o usuário não tenha partidas jogadas, irá aparecer um mensagem dizendo que o jogador não possui partidas

**Caso de Uso:** *(RF-09) Informações de time.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Usuários que desejam criar um time
- Usuários que desejam acessar e gerenciar as informações do time

**Pré-Condições:**

1. Ser registrado em um time

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O Usuário acessa a função de criação de time no sistema.
2. O Sistema exibe um formulário para o usuário preencher as informações do time, incluindo nome, descrição e logotipo.
3. O Usuário preenche as informações do time.
4. O Sistema valida e salva as informações do time no banco de dados.
5. O Sistema exibe uma mensagem de confirmação de que o time foi criado com sucesso.
6. O usuário pode acessar e gerenciar as informações do time, incluindo atualizar os dados do time, adicionar ou remover membros, e visualizar estatísticas do time.

**Fluxos Alternativos:**

1. No passo 4, se o Sistema detectar informações inválidas ou em falta, exibirá uma mensagem de erro específica e solicitará que o Usuário corrija as informações antes de salvar o time.
2. Se o usuário tentar acessar a função de criação de time sem estar registrado na plataforma, o Sistema exibirá uma mensagem de erro informando que é necessário estar registrado na plataforma para criar um time.

**Caso de Uso:** *(RF-10) Adicionar jogadores.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Capitães de times que desejam adicionar jogadores à sua equipe

**Pré-Condições:**

1. Ser o capitão do time
2. Ter acesso à função de gerenciamento de jogadores

**Pós-Condições:** Os jogadores são adicionados com sucesso à equipe

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O Capitão do Time acessa a função de gerenciamento de jogadores no sistema.
2. O Sistema exibe uma lista dos jogadores disponíveis para adicionar à equipe.
3. O Capitão do Time seleciona um ou mais jogadores da lista.
4. O Capitão do Time confirma a seleção de jogadores para adicionar à equipe.
5. O Sistema valida a seleção e adiciona os jogadores à equipe.
6. O Sistema exibe uma mensagem de confirmação de que os jogadores foram adicionados com sucesso à equipe.

**Fluxos Alternativos:**

- No passo 3, se o Capitão do Time não encontrar os jogadores desejados na lista, pode utilizar uma função de pesquisa para localizar os jogadores específicos.
- Se o Capitão do Time tentar adicionar jogadores que já fazem parte de outra equipe, o Sistema exibirá uma mensagem de erro informando que esses jogadores já estão associados a outra equipe e não podem ser adicionados novamente.
- Caso haja algum erro no processo de adição de jogadores, o Sistema exibirá uma mensagem de erro indicando o problema específico e orientando o Capitão do Time sobre como resolver a situação.

**Caso de Uso:** (RF-11) *Remover jogadores.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Capitães de times que desejam remover jogadores à sua equipe

**Pré-Condições:**

1. Ser o capitão do time
2. Ter acesso à função de gerenciamento de jogadores

**Pós-Condições:** Os jogadores são removidos com sucesso da equipe

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O Capitão do Time acessa a função de gerenciamento de jogadores no sistema.
2. O Sistema exibe uma lista dos jogadores disponíveis para remover da equipe.
3. O Capitão do Time seleciona um ou mais jogadores da lista.
4. O Capitão do Time confirma a seleção de jogadores para adicionar à equipe.
5. O Sistema valida a seleção e adiciona os jogadores à equipe.
6. O Sistema exibe uma mensagem de confirmação de que os jogadores foram adicionados com sucesso à equipe.

**Fluxos Alternativos:**

1. No passo 3, se o Capitão do Time não encontrar os jogadores desejados na lista, pode utilizar uma função de pesquisa para localizar os jogadores específicos.
2. Se o Capitão do Time tentar remover jogadores que não fazem parte da equipe, o Sistema exibirá uma mensagem de erro informando que esses jogadores não estão associados à equipe e não podem ser removidos.
3. Caso haja algum erro no processo de remoção de jogadores, o Sistema exibirá uma mensagem de erro indicando o problema específico e orientando o Capitão do Time sobre como resolver a situação.

**Caso de Uso:** (RF-12) *Transferência de capitania.*

**Ator Principal:** Usuário.

**Interessados e Interesses:**

- Capitães de times que desejam transferir a função de capitão para outros membros do time.

**Pré-Condições:**

1. Ser o capitão do time
2. Ter acesso à função de gerenciamento de jogadores

**Pós-Condições:** O título de capitão é transferido com sucesso para o novo jogador selecionado.

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O Capitão do Time acessa a função de gerenciamento de jogadores no sistema.
2. O Sistema exibe a lista de jogadores que fazem parte da equipe.
3. O Capitão do Time seleciona o jogador desejado para transferir o título de capitão.
4. O Capitão do Time confirma a seleção do novo jogador como capitão.
5. O Sistema valida a seleção e transfere o título de capitão para o novo jogador.
6. O Sistema exibe uma mensagem de confirmação de que o título de capitania foi transferido com sucesso.

**Fluxos Alternativos:**

1. No passo 3, se o Capitão do Time não encontrar o jogador desejado na lista, pode utilizar uma função de pesquisa para localizar o jogador específico.
2. Se o Capitão do Time tentar transferir o título de capitania para um jogador que não faz parte da equipe, o Sistema exibirá uma mensagem de erro informando que o jogador selecionado não está associado à equipe.
3. Caso haja algum erro no processo de transferência de capitania, o Sistema exibirá uma mensagem de erro indicando o problema específico e orientando o Capitão do Time sobre como resolver a situação.

**Caso de Uso:** *(RF-13) Informações de perfil.*

**Ator Principal:** Usuário

**Interessados e Interesses:**

- Jogadores que desejam visualizar e atualizar suas informações de perfil

**Pré-Condições:**

1. Estar registrado no sistema.
2. Ter acesso à função de gerenciamento de jogadores.

**Pós-Condições:** As informações do perfil são visualizadas e atualizadas com sucesso.

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O jogador acessa a função de gerenciamento de perfil no sistema.
2. O Sistema exibe as informações atuais do perfil do jogador, como nome, idade, localização, foto de perfil, entre outros.
3. O jogador tem a opção de atualizar as informações do perfil.
4. O jogador faz as alterações desejadas nas informações do perfil.
5. O jogador confirma as alterações realizadas no perfil.
6. O Sistema valida as alterações e atualiza as informações do perfil.
7. O Sistema exibe uma mensagem de confirmação de que as informações do perfil foram atualizadas com sucesso.

**Fluxos Alternativos:**

1. No passo 3, o jogador pode optar por não fazer alterações e simplesmente visualizar as informações do perfil.
2. Se houver informações inválidas ou faltantes no perfil, o Sistema exibirá uma mensagem de erro específica e solicitará que o jogador corrija as informações antes de confirmar as alterações.
3. Caso haja algum erro no processo de atualização do perfil, o Sistema exibirá uma mensagem de erro indicando o problema específico e orientando o jogador sobre como resolver a situação.

**Alterações Feitas:**

- Por ser um servidor local, não seria possível a visualização das informações do seu perfil pessoal uma vez que ele não foi criado. Isso seria necessário caso a RF-01, como um tópico desejável tenha sido feita, onde cada usuário possui uma conta com login e senha e poderia ver seu perfil.



**Caso de Uso:** (RF-14) Sistema de pontuação.

**Ator Principal:** Usuário

**Interessados e Interesses:**

- Jogadores que desejam consultar suas informações de pontuação

**Pré-Condições:**

1. Estar registrado no sistema.
2. Estar registrado em um time
3. Ter participado de partidas ou competições que geram pontuação

**Pós-Condições:** As informações de pontuação são visualizadas com sucesso.

**Cenário de Sucesso Principal:**

1. O jogador acessa a função de consulta de pontuação no sistema.
2. O Sistema exibe as informações de pontuação do jogador, que podem incluir pontuação total, pontuação por partida, classificações em competições, entre outros.
3. O jogador pode visualizar as informações de pontuação detalhadas, como histórico de pontuação ao longo do tempo.
4. O jogador tem a opção de filtrar as informações de pontuação por período, tipo de partida ou competição.
5. O Sistema aplica os filtros selecionados e exibe as informações de pontuação atualizadas.

**Fluxos Alternativos:**

1. No passo 4, se o Jogador não selecionar nenhum filtro, o Sistema exibirá as informações de pontuação completas sem aplicar nenhum filtro adicional.
2. Caso não haja informações de pontuação disponíveis para o jogador, o Sistema exibirá uma mensagem indicando que não há dados de pontuação disponíveis no momento.
3. Se houver algum erro no processo de consulta de pontuação, o Sistema exibirá uma mensagem de erro indicando o problema específico e orientando o Jogador sobre como resolver a situação.

**Alterações Feitas:**

- Por ser um servidor local e ser eliminatório, o sistema de premiação passou a ser opcional.

**Caso de uso:** (RF-15) Retrospecto

**Ator principal:** Servidor

**Interessados e interesses:**

- Armazenar as informações (como placares, jogadores participantes, etc.) de cada partida, e, após o seu encerramento, permitir que os respectivos jogadores que participaram de uma partida possam visualizar essas informações.
- As informações da partida ficam armazenadas em um histórico pessoal para cada jogador, no qual ele pode acessar as informações de qualquer uma das partidas na qual já participou (um número máximo de partidas armazenadas pode ser definido).

**Pré-Condições:**

1. A partida deve ter ocorrido.
2. O jogador deve ter participado de uma determinada partida para visualizar as informações da mesma.

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de sucesso principal:**

1. Após a realização de alguma partida, registrá-la no histórico dos jogadores que participaram na mesma
2. O jogador que participou da partida, caso deseje, pode acessar as informações da mesma após sua finalização
3. O jogador pode analisar as informações disponíveis por tempo indeterminado, até que decida sair dessa aba
4. Assim que o usuário sair da aba que contém as informações de uma partida, ele volta para a janela do histórico de partidas

**Fluxos alternativos:**

1. Caso o usuário ainda não tenha participado de nenhuma partida, é exibida uma mensagem que não há partidas registradas em sua conta

**Alterações Feitas:**

- Deverá ser possível fazer consulta especificando o nome do time em que queira ver todas as partidas jogadas por ele

- Alteração feita em consequência da não obrigatoriedade da RF-01, pois uma vez que não possui um usuário com login e senha, não possui um usuário específico para consultar suas partidas. Entretanto, pesquisando um nome de usuário, poderá ver as partidas que ele participa

**Caso de uso:** (RF-16) Lista de amizades

**Ator principal:** Usuário

**Interessados e interesses:**

- Usuários que desejem verificar ou adicionar outro usuário à sua lista de amizades
- Cada usuário deve ter sua própria lista de amizades onde ele pode:
  1. Adicionar outros usuários como amigos, por meio de seu nome de usuário
  2. Verificar quem está presente na sua lista de amizades
  3. Remover algum usuário da sua lista de amizades

**Pré-Condições:**

1. O usuário deve possuir uma conta
2. O usuário a ser adicionado na lista também deve possuir uma conta e seu nome de usuário deve ser de conhecimento do usuário original

**Pós-Condições:**

1. Deve ser possível, para o usuário, remover qualquer outro usuário que esteja presente na lista de amizades

**Cenário de sucesso principal:**

1. O usuário entra na sua lista de amizades e, imediatamente, o nome de usuário dos usuários adicionados a ela serão exibidos
2. Caso o usuário deseje adicionar alguém à sua lista de amizades, ele deve pesquisar o usuário que deseja adicionar pelo seu nome de usuário. Assim que encontrado, deve ser oferecida a opção de adicionar este usuário a lista de amizades
3. Caso o usuário deseje remover alguém de sua lista de amizades, ele pode procurar por essa pessoa manualmente ou pesquisar pelo seu nome de usuário na barra de pesquisa da lista de amizades. Assim que encontrado, o usuário deve clicar no nome de usuário da pessoa que deseja remover e a opção “Remover da lista de amizades” deve ser disponibilizada

**Fluxos alternativos:**

1. Se o usuário ainda não possui ninguém em sua lista de amizades, uma mensagem deve ser exibida o informando disso

2. Se a pessoa que o usuário deseja adicionar à sua lista de amizades não possui uma conta, ou, por qualquer outro motivo, não foi encontrado durante a pesquisa, uma mensagem deve ser exibida informando o usuário sobre isso e o orientando a conferir se o nome de usuário está digitado corretamente

**Caso de uso:** (RF-17) Distinção de modalidades

**Ator principal:** Usuário

**Interessados e interesses:**

- Usuários que desejam realizar a criação de campeonatos
- No momento da criação de uma campeonato, o usuário deve escolher uma dentre as opções disponíveis para as modalidades de jogo

**Pré-Condições:**

1. O usuário deve possuir uma conta

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de sucesso principal:**

1. O usuário escolhe uma opção dentre as diversas disponíveis que representam as modalidades de jogo existentes
2. Após escolher uma opção, uma mensagem de confirmação deve ser exibida para o usuário. Em seguida, caso ele tenha certeza de que escolheu a opção desejada, ele deve confirmar sua escolha
3. O campeonato é criado com jogos que correspondem a modalidade escolhida pelo usuário

**Fluxo alternativo:**

1. Se o usuário selecionar a opção “Não” na hora de confirmar sua escolha, as opções disponíveis devem ser exibidas novamente para que ele escolha alguma. Isso deve se repetir até ele confirmar sua escolha ou saia dessa aba

**Caso de uso:** (RF-18) Jogo

**Ator principal:** Usuário

**Interessados e interesses:**

- Para usuários que desejem criar um campeonato
- O usuário deverá identificar qual será o jogo jogado no campeonato, através dos seguintes aspectos:
  1. Nome do jogo
  2. Descrição
  3. ID do jogo

**Pré-Condições:**

1. Ter uma conta criada no servidor
2. Ser o criador de um campeonato

**Pós-Condições:** Nenhum

**Cenário de sucesso principal:**

1. O usuário escolhe uma opção de jogo com a intenção de suprir o objetivo de seu campeonato
2. Após escolher a opção, irá levar ele para uma tela onde terá que passar as informações do jogo
3. É criado um campeonato com base na descrição do jogo passada pelo usuário, juntamente com a modalidade especificado por tal, na RF-17

**Fluxo alternativo:**

1. Caso o usuário tente passar um jogo não tendo criado um campeonato, exibe uma mensagem de erro para ele

**Caso de uso:** (RF-19) Dados das entidades representados

**Ator principal:** Servidor

**Interessados e interesses:**

- Usuários que desejem ver os dados das partidas de maneira gráfica
- Os dados devem ser analisados, interpretados e exibidos de forma gráfica

**Pré-Condições:**

1. O usuário deve ter jogado uma partida

**Pós-Condições:**

1. Os dados devem ser exibidos graficamente

**Cenário de sucesso principal:**

1. Os dados devem ser extraídos da partidas e arquitetados para serem exibidos por meio de tabelas
2. O usuário, caso deseje, pode escolher alguma partida que foi realizada e observar seus dados por meio de gráficos.

**Fluxo alternativo:**

1. Caso haja algum erro no momento da visualização, por qualquer motivo, o usuário deve ser informado e orientado a corrigi-lo

**Caso de uso:** (RF-20) Atualizações automáticas no banco de dados

**Ator principal:** Servidor

**Interessados e interesses:**

- Atualizar o banco de dados automaticamente, assim que o usuário realizar alguma modificação em suas informações

**Pré-Condições:**

1. O usuário realizar alguma alteração em suas informações
2. O usuário ser registrado no servidor

**Pós-Condições:**

1. Essas informações devem ser atualizadas e salvas automaticamente

**Cenário de sucesso principal:**

1. O usuário realiza alguma modificação em seus dados
2. Os novos dados são automaticamente salvos no banco de dados

**Fluxo alternativo:**

1. Se, por qualquer motivo, os dados não puderem ser alterados e salvos automaticamente no banco de dados de imediato, cancela o processo e exibe uma mensagem de erro para que o usuário digite novamente os dados

### 3. Iterações de Desenvolvimento

Iteração	Requisitos
1ª	
2ª	
3ª	
PRIMEIRO RELEASE	
4ª	
5ª	



6 <sup>a</sup>	
SEGUNDO RELEASE	