

Universidade Federal de Ouro Preto



Engenharia de Software II

Sistema de *Loja de Jogos*

Grupo: *CDGMV*

Alunos:	Carlos Eduardo Gonzaga Romaniello Daniel Monteiro Valério Gabriel Mace dos Santos Ferreira Marcus Vinícius Souza Fernandes Vinicius Gabriel Angelozzi Verona de Resende
Professor:	Msc prof. Johnatan Oliveira
Horário:	Ter & Qui - 15:20 - 17:00

Ouro Preto, 04 de Novembro de 2021

Conteúdo

1	Histórico de Revisões	1
2	Processo e Software	1
3	Cronograma	1
4	Levantamento de Requisitos	1
5	Especificação de Requisitos	2
5.1	Requisitos Funcionais	2
5.2	Requisitos Não Funcionais	5
5.3	Diagrama de Casos de Uso	5
6	Plano de VVT	7
6.1	Requisitos a serem testados	7
6.2	Estratégias e ferramentas de teste	7
6.3	Equipe e infra-estrutura	7
6.4	Execução do Plano de Teste	7
7	Medição e Qualidade de Software	7
8	Observações	8
9	Referências	9

1 Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
01/11/2021	1.0	Início da escrita do documento	Grupo
12/11/2021	1.1	Especificação de Requisitos	Grupo

Tabela 1: Revisões do Documento

2 Processo e Software

Para este projeto, o modelo de processo de software escolhido foi o SCRUM no qual o projeto deve ser dividido em pequenos ciclos de atividades, denominados *sprints*, sendo necessária a realização de reuniões periódicas com o intuito de planejar o projeto, analisar as ideias propostas e finalmente é feita uma averiguação dos resultados.

3 Cronograma

Nome	Tarefa	Prazo
CDGMV	Justificativa do processo de desenvolvimento escolhido	01/11 a 04/11
CDGMV	Especificação e Levantamento de requisitos	04/11 a 18/11
CDGMV	Plano de verificação, validação e teste de software	18/11 a 25/11
CDGMV	Planejar a medição e qualidade do software	18/11 a 25/11
CDGMV	Desenvolvimento do protótipo	25/11 a 28/11
CDGMV	Desenvolvimento do front-end e do back-end	25/11 a 14/12

Tabela 2: Cronograma

4 Levantamento de Requisitos

Independente da metodologia de desenvolvimento utilizada, o levantamento de requisitos é o ponto de partida de qualquer projeto de software, pois é a partir dos resultados obtidos durante esta etapa que será possível definir como as próximas etapas do desenvolvimento serão executadas.

Apresente a técnica que a sua equipe irá utilizar, explique porquê de tal técnica e quais os resultados obtidos.

Para o levantamento de requisitos, o analista dispõe de algumas técnicas que são utilizadas de acordo com o perfil do cliente. Existem diversas técnicas, cada uma adequada para um cenário específico, e dentre as comumente utilizadas podemos citar as seguintes técnicas:

1. Descoberta de Requisitos (Pontos de vista)
2. Entrevistas
3. Cenários
4. Casos de Uso
5. Etnografia

5 Especificação de Requisitos

5.1 Requisitos Funcionais

RF01– O portal deve oferecer a busca de jogos no catálogo. **Informações:** Título do jogo. **Regras:** O cliente ou visitante tem permissão para executar uma pesquisa de jogo fornecendo as informações mencionadas. Caso haja resultado, devem ser listados os resultados da pesquisa, isso é, o(s) jogo(s), contendo foto, nome e descrição do(s) jogo(s). Caso não haja resultado de pesquisa, deve ser retornada uma mensagem informando que o título não faz parte do catálogo da loja.

- O portal deve validar se o título do jogo ou título similar está registrado na plataforma.
- O portal deve fornecer uma janela para inserção de data de nascimento caso o jogo possua uma faixa classificatória indicativa para maiores de 16 anos. Após inserção do dado, deve ser feita a verificação de faixa etária.

RF02– O portal deve oferecer o aluguel de jogos. **Informações:** ID do jogo e ID do usuário. **Regras:** O cliente tem permissão para executar um aluguel de jogo ao clicar no botão de aluguel. Caso seja um visitante o sistema não permitirá a realização do aluguel e redirecionará o usuário para a tela de login. Caso o cliente possua uma conta será feito o aluguel após a validação dos dados pessoais da conta e o pagamento do valor do aluguel.

- O portal deve verificar se o usuário está de acordo com as condições de aluguel, ou seja, se o cliente pertence a faixa etária indicativa do jogo.

RF03– O portal deve permitir o login de usuários. **Informações:** Email e senha. **Regras:** O visitante tem permissão de fazer login no sistema. Caso este possua uma conta cadastrada o login será efetuado, caso contrário o sistema deverá informar que houve um erro.

- O portal deve validar se o email e senha pertencem a uma mesma conta cadastrada.

RF04– O portal deve permitir o cadastro de usuários. **Informações:** Nome completo, email, senha, data de nascimento e CPF. **Regras:** O email e CPF não devem pertencer a uma conta existente. No caso de um administrador adicionar uma conta, deverá disponibilizar a opção de transformar o novo usuário em administrador. Caso seja um visitante, deve ser disponibilizado o mesmo formulário do administrador, mas sem a opção mencionada. Caso o suposto usuário exista, deverá ser fornecida uma mensagem de notificação.

- O portal deve validar quem está realizando o cadastro, ou seja, caso o usuário que esteja conectado seja administrador, a operação não deverá desconectar o usuário de sua conta.
- O portal deve validar quem está realizando o cadastro, ou seja, caso o usuário que esteja conectado seja administrador, a operação não deverá desconectar o usuário de sua conta.

RF05– O portal deve permitir o acesso as informações dos jogos. **Informações:** ID do jogo desejado. **Regras:** O ID do jogo deve ser válido e deve estar cadastrado corretamente. Para acessar jogos com faixa etária restrita, o usuário deve confirmar que está ciente de que está acessando uma página com conteúdo para a faixa definida.

- O portal deve verificar o ID fornecido para poder abrir a nova página com todas as informações do jogo indicado.
- O portal deve verificar a idade do usuário para poder abrir a nova página e caso a idade não seja suficiente, o portal deverá pedir a confirmação do usuário.

RF06– O portal deve permitir alterações no perfil do usuário. **Informações:** Os dados que se deseja alterar. **Regras:** O portal deve verificar se os novos dados ainda estão no mesmo domínio dos dados antigos.

- O portal deve verificar se os dados atualizados estão corretos como por exemplo verificar se a data de nascimento alterada continua sendo uma data válida.

RF07– O portal deve permitir que o administrador realize o CRUD (Create, Read, Update e Delete) dos jogos. **Informações:** Para novos cadastros deve-se informar todos os dados do novo jogo, para o update de um jogo existente deverão ser fornecidos os dados que se deseja alterar e para as outras operações deve-se fornecer o id correspondente. **Regras:** O portal deverá verificar se os dados novos ou atualizados estão corretos.

- O portal deve verificar no momento do cadastro se aquele jogo já existe. Em caso positivo deve-se informar ao administrador sobre a existência desse jogo (CREATE);
- No caso do delete o portal não poderá excluir um jogo caso ele esteja alugado naquele momento (DELETE);
- Na operação read deve-se verificar se o ID fornecido é valido (READ);
- Na operação de update, o portal deve verificar o domínio dos novos dados para ver se eles estão corretos (UPDATE).

RF08– O portal deve permitir que o administrador realize o CRUD (Create, Read, Update e Delete) dos usuários. **Informações:** Para novos cadastros deve-se informar todos os dados do usuário, para a edição de um usuário existente deverão ser fornecidos os dados que se deseja alterar e para as outras operações deve-se fornecer o CPF correspondente. **Regras:** O portal deverá verificar se os dados novos ou atualizados estão corretos.

- O portal deve verificar no momento do cadastro se aquele usuário já existe. Em caso positivo deve-se informar ao administrador sobre a existência desse usuário (CREATE);
- No caso do delete, apenas o administrador inicial pode excluir outros administradores (DELETE);
- Na operação de read deve-se verificar se o CPF fornecido está cadastrado (READ);
- Na operação de atualização, o portal deve verificar se o domínio dos novos dados estão corretos (UPDATE).

RF09– O portal deve permitir ao administrador visualizar o histórico de aluguéis gerais ou de um usuário específico. **Informações:** O ID do usuário, caso ele queira visualizar os aluguéis específicos de um usuário. **Regras:** O portal deve mostrar os usuários em ordem dos mais recentes aos mais antigos e deve verificar se o ID do usuário fornecido é válido.

- O portal deve fazer a verificação do ID do usuário para poder buscar o seu histórico de alugueis.

RF10– O portal deve oferecer a busca de jogos no histórico de aluguel do usuário. **Informações:** Título do jogo. **Regras:** O cliente ou administrador tem permissão para executar uma pesquisa de jogos no histórico fornecendo as informações mencionadas. Caso haja resultado, devem ser listados os resultados da pesquisa, isso é, os históricos de alugueis com o(s) jogo(s) definido(s), contendo usuário, data de aluguel e nome do(s) jogo(s). Caso não haja resultado de pesquisa, deve ser retornada uma mensagem informando que o título não possui histórico registrado.

- O portal deve validar se o título do jogo ou título similar está registrado no histórico de alugueis.

5.2 Requisitos Não Funcionais

RNF01. Efetivação de login. **Informações:** usuário e senha. **Regras:** O cliente terá acesso para alugar um jogo, acessar e alterar suas informações, excluir conta, acessar e consultar o histórico de transações relativos à mesma conta.

RNF02. Tratamento de dados de entrada. **Regras:** A plataforma deverá ser capaz de devidamente tratar os dados de entrada escritos por cada usuário de forma a impossibilitar a inserção de comandos, pois estes resultariam na existência de vulnerabilidades (XSS, por exemplo).

RNF03. Efetivação de cadastro. **Informações:** Nome, data de nascimento, CPF, email e senha. **Regras:** A plataforma deverá validar informações de email e CPF. O email não poderá ser repetido de uma outra conta existente, assim como o CPF. Além disso, deverá ser validado o CPF inserido de acordo com as regras definidas pela Receita Federal do Brasil.

RNF04. Efetivação de pagamento. **Informações:** Dados de pagamento. **Regras:** A plataforma deverá utilizar uma API externa para aprovação de pagamentos realizados durante o aluguel. Recomenda-se a utilização do *Mercado Pago*.

5.3 Diagrama de Casos de Uso

Abaixo encontra-se o diagrama de casos de uso para cada um dos atores do sistema: Visitante, Usuário e Administrador.

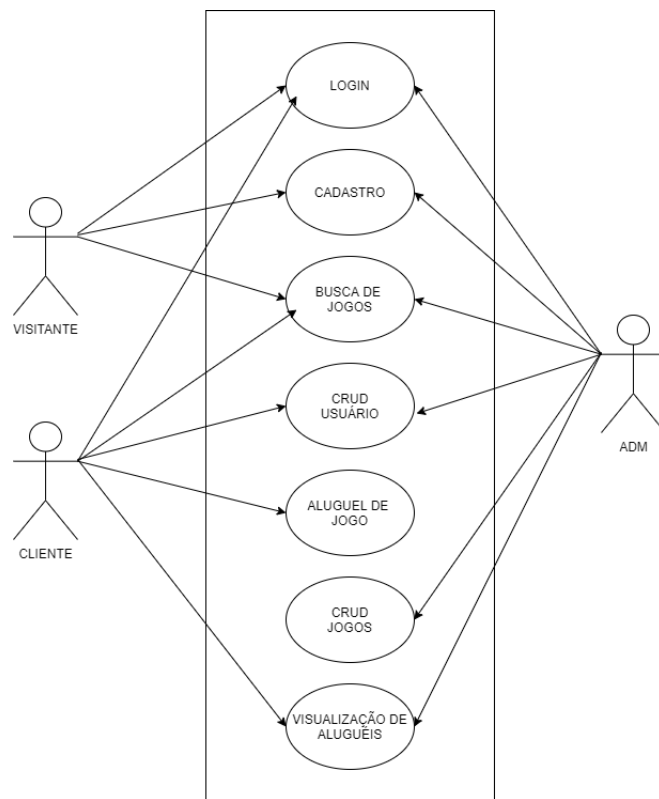


Figura 1: Diagrama de Casos de Uso

- Visitante: Caso o usuário não esteja devidamente logado ele terá permissão para realizar o login, se cadastrar e buscar por jogos no catálogo da loja;
- Usuário: Caso o usuário esteja devidamente logado, ele poderá realizar um novo login, buscar por jogos, fazer um CRUD em seu perfil, efetuar o aluguel de jogos e visualizar seu histórico de aluguéis;
- Administrador: Caso o usuário esteja devidamente logado e seja um administrador ele terá permissão para cadastrar, pesquisar, editar e deletar de jogos e outros usuários, sendo possível decidir se o novo usuário será um cliente ou administrador. Além disso, é permitida a visualização do histórico de aluguéis a partir do mais recente ao mais antigo;

6 Plano de VVT

Asseguram que o software cumpra com suas especificações e atenda às necessidades dos usuários. Você deve apresentar um plano de testes, ferramentas que serão utilizadas e coisas do tipo.

Veja um exemplo no link: https://www.cin.ufpe.br/~gta/rup-vc/extend.formal_resources/guidances/examples/resources/test_plan_v1.htm

6.1 Requisitos a serem testados

Esta seção descreve em linhas gerais o conjunto de requisitos a serem testados no projeto a ser desenvolvido, comunicando o que deve ser verificado. Exemplos de requisitos a serem testados são: desempenho, segurança, interface de usuário, controle de acesso, funcionalidades.

6.2 Estratégias e ferramentas de teste

Apresenta um conjunto de tipos de testes a serem realizados, respectivas técnicas empregadas e critério de finalização de teste. Além disso, é listado o conjunto de ferramentas utilizadas.

6.3 Equipe e infra-estrutura

Contém descrição da equipe e da infra-estrutura utilizada para o desenvolvimento das atividades de testes, incluindo: pessoal, equipamentos, software de apoio, materiais, dentre outros. Isto visa garantir uma estrutura adequada para a execução das atividades de testes previstas no plano.

6.4 Execução do Plano de Teste

7 Medição e Qualidade de Software

Apresente aqui o formato da Medição e qualidade de software. Você deve mostrar os meios que irá avaliar a qualidade do seu software. Apresente o plano e os resultados a partir da prática de ferramentas de detecção de code smells, por exemplo. Em Java, temos uma ferramenta chamada JDEODORANT. Você pode avaliar as métricas de qualidade também, por exemplo, em Java, temos CKMetrics¹

¹<https://github.com/mauricioaniche/ck>

Funcionalidade: Envelope		Tempo Despendido(h): 1h
Contador: 02		Criticidade: Baixa

Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Validar uso do assistente para criar documento no modelo Envelope. ➤ Verificar impressão usando um envelope. 		
Descrição do Caso de Teste: <ul style="list-style-type: none"> ➤ O aplicativo deverá atender corretamente a configuração fornecida pelo usuário (nas 3 abas: Envelope, Formato e Impressora). ➤ A impressão no envelope deverá ser realizada com sucesso. 		
Pré-Condição: <ul style="list-style-type: none"> ➤ O usuário deverá informar dados do Destinatário e Remetente. ➤ Existir uma impressora compatível para impressão no envelope. 		
Dados de Entrada:		
ID	Passo	Procedimento
1	P1	Executar o aplicativo LibreOffice 4.2 (Opção texto)
	P2	Selecionar a opção Texto
	P3	Acessar o menu a opção Envelope (Inserir>>Envelope)
	V1	O aplicativo deverá exibir a tela do assistente para Envelope
	P3	Preencher os dados do campo Destinatário e Remetente
	P4	Clicar no botão Inserir
	P5	Se necessário ajustar a largura da caixa de texto do Destinatário e Remetente
2	P7	Clicar no ícone da Impressora
	V2	Verificar se o envelope foi impresso corretamente.
Resultado Esperado: As operações deverão funcionar corretamente cumprindo todas as regras acima citadas.		

Figura 2: Exemplo

8 Observações

Apresente aqui as dificuldades na disciplina, trabalho prático e coisas do tipo.

9 Referências

- [1] Chapman, S.J. – Electric Machinery Fundamentals, 4th Edition;
- [2] Fitzgerald, A. E. – Máquinas Elétricas, 2da Edição;