

# ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DO SOFTWARE E ANÁLISE DO PROJETO

Cangame Edu

Versão XX

## EQUIPE:

Alex Klênio Ferreira Lopes

Eduardo Luis Vitorio

Fernando Alan Fernandes  
de Almeida

Jorge Alexandre B. Braga

Rilque Rapozo da Cunha

Victor Firmino de Santana

## Historico das revisões

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO
  - 1.1 Objetivos deste documento
  - 1.2 Escopo do Produto/Projeto
    - 1.2.1 *Nome do Produto/Projeto e de seus componentes principais*
    - 1.2.2 *Descrição do Produto/Projeto*
    - 1.2.3 *Missão do Produto*
  - 1.3 Definições e siglas
  - 1.4 Técnica(s) utilizada(s) para levantamento de requisitos
2. DESCRIÇÃO GERAL DO PRODUTO/PROJETO
  - 2.1 Perspectiva do Produto/Projeto
  - 2.2 Usuários e sistemas relacionados
3. REQUISITOS ESPECÍFICOS
  - 3.1 Identificação dos requisitos
  - 3.2 Prioridade dos requisitos
  - 3.3 Descrição dos requisitos
    - 3.3.1 *Requisitos Funcionais*
    - 3.3.2 *Requisitos Não Funcionais*
4. ARQUITETURA DA SOLUÇÃO
5. DIAGRAMAS
  - 5.1 Diagrama de Caso de Uso
  - 5.2 Diagrama de Classes
  - 5.3 Diagrama de Entidade-Relacionamento
  - 5.4 Diagrama de Arquitetura web (MVC)
6. Cronograma do Projeto

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Objetivos deste documento

Este documento descreve os requisitos funcionais e não funcionais do projeto Cangame Edu. Fornecendo aos participantes do projeto o entendimento do escopo definido para a API. Também fornecerá aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes.

### 1.2 Escopo do Produto/Projeto

#### 1.2.1 Nome do Produto/Projeto e de seus componentes principais

Cangame Edu. Terá como principais componentes proposto por nós: Cadastro de Contrato Cadastro de Gestores, Formulário de Solicitação de Licença e Aprovação de Solicitação e Login com Permissões.

#### 1.2.2 Descrição do Produto/Projeto

Este documento se destina á equipe de desenvolvimento do sistema da SOFTEX. O projeto proposto levará em consideração a implementação dos componentes descritos Cadastro de Contrato, Cadastro de Gestores, Formulário de Solicitação de Licença e Aprovação de Solicitação e Login com Permissões. Onde tornará o sistema apto para cadastro das licenças dos gestores e o controle de permissões aos usuarios do sistema. O sistema focará em conteudo educacional, desempenho dos alunos e dados do perfil dos alunos

#### 1.2.3 Missão do Produto

Incluir o Cangame a diferentes setores, avançando significativamente na diversificação como startup e consolidar sua posição como uma ferramenta abrangente e eficaz no suporte ao desenvolvimento de individuos autistas.

### 1.3 Definições e siglas

- API: Application Programming Interface (Interface de Programação de Aplicativos)
- Plataforma de ensino: Plataforma que fornece conteúdo educacional para crianças autistas
- Login de permissões: Acesso dos usuarios validados
- Licença dos gestores: licença criada pelo administrador do cangame para os clientes

- Cadastro de contrato: cadastro do cliente propriamente dito

#### 1.4 Técnica(s) utilizada(s) para levantamento de requisitos

Levantamento de informações de acordo com o ponto de vista verificado pelo Asaffe responsável do Cangame; Desenvolvimento compartilhado em comum acordo e de ideias levantadas através do grupo de trabalho.

## 2. DESCRIÇÃO GERAL DO PRODUTO

### 2.1 Perspectiva do Produto/Projeto

O Cangame Edu surge como um projeto inovador da startup Cangame, ampliando sua atuação para além do modelo atual B2C e introduzindo operações nos segmentos B2G (Business to Government) e B2B (Business to Business). Inicialmente centrada no desenvolvimento B2C, a startup busca agora construir uma robusta camada de software web. Essa iniciativa tem como objetivo adaptar as operações existentes do Cangame para se alinhar com o modelo B2G e B2B, integrando-as ao cenário de negócios da startup.

Atualmente, o Cangame opera no cenário B2C, concentrando-se no desenvolvimento do aplicativo Cangame Maker para atender diretamente a pais, educadores e profissionais no apoio ao desenvolvimento de autistas. No entanto, com o Cangame Edu, a empresa visa estender suas operações para instituições mais amplas, como ONGs, clínicas, empresas e gestores governamentais.

Neste novo modelo de negócios, as entidades interessadas têm a oportunidade de adquirir licenças premium do aplicativo Cangame Maker mediante a formalização de contratos. Ao fazê-lo, essas instituições ganham acesso a uma plataforma web especializada, apresentada na forma de um dashboard. Esse dashboard fornecerá ferramentas e recursos avançados, permitindo uma gestão mais eficiente e personalizada das licenças, além de oferecer insights detalhados sobre o desempenho e progresso dos usuários com transtorno do espectro autista.

Dessa forma, o Cangame Edu visa não apenas diversificar o alcance da startup, mas também oferecer soluções mais abrangentes para organizações e gestores interessados em implementar o Cangame Maker em um contexto mais amplo, adaptando-se às necessidades específicas de cada cliente. Este projeto representa um avanço significativo, promovendo a inclusão do Cangame em diferentes setores

e consolidando sua posição como uma ferramenta abrangente e eficaz no suporte ao desenvolvimento de indivíduos autistas.

## 2.2 Usuários e sistemas relacionados

- Administrador da plataforma
- Gestores contratantes do sistema
- Colaboradores da empresa contratada

## 3. REQUISITOS ESPECÍFICOS

### 3.1 Identificação dos requisitos

Os requisitos foram identificados a partir de conversa com especialistas, da observação de usuários e da análise de documentos.

### 3.2 Prioridade dos requisitos

Os requisitos foram priorizados de acordo com sua importância para o produto

### 3.3 Descrição dos requisitos

#### 3.3.1 Requisitos funcionais

#### **RF 01 – Cadastro das empresas contratantes**

Essencial	Importante	Desejável
-----------	------------	-----------

O cadastro das empresas contratantes se dará por meio do registro dos dados cadastrais: nome da empresa, CNPJ, inscrição estadual, endereço completo com CEP, segmento de atuação da empresa, telefone fixo e celular, e-mail institucional ou de referência. Este cadastro servirá também para gerir as aquisições e utilizações das licenças de uso do app.

#### **RF 02 – Permitir ao gestor do CanGame acesso a todas as funcionalidades do app**

Essencial	Importante	Desejável
-----------	------------	-----------

O gestor do CanGame terá acesso a todas as funcionalidades do app.

#### **RF 03 – Cadastro dos usuários/pacientes**

Essencial	Importante	Desejável
-----------	------------	-----------

Os dados relacionados aos usuários/pacientes, tais como: nome completo, data de nascimento, CPF, filiação, endereço, telefone, e-mail, patologias, uso de medicamentos, hiperfoco, terapias paralelas, escolaridade, grau de comprometimento intelectual e/ou físico, serão armazenados para uso relacional em relatórios e pesquisas solicitadas pelos profissionais, clínicas/estabelecimento vinculado ao usuário/paciente e gestor do app.

#### **RF 04 – Cadastro dos profissionais terapeutas e administrativos**

Essencial	Importante	Desejável
-----------	------------	-----------

Os profissionais terapeutas e administrativos, este último se necessário, vinculados ao estabelecimento contratante, serão cadastrados no banco de dados para que possam ter acesso a algumas das funcionalidades do app, como: relatórios e avaliações do progresso terapêutico dos usuários/pacientes, área destinada a chat e outras funções caso necessário.

#### **RF 05 – Acesso dos profissionais terapeutas as informações dos usuários/pacientes**

Essencial	Importante	Desejável
-----------	------------	-----------

Através do perfil de usuário, os profissionais vinculados a empresa contratante terão acesso a informações relacionadas ao processo terapêutico e as informações pessoais do usuário/paciente.

#### **RF 06 – Registro dos login's e permissões**

Essencial	Importante	Desejável
-----------	------------	-----------

Será criada uma tabela específica para registro das licenças adquiridas, dos login's e permissões relacionadas a cada licença.

## **RF 07 – Gestão das licenças**

<b>Essencial</b>	<b>Importante</b>	<b>Desejável</b>
------------------	-------------------	------------------

A gestão das licenças ficará sob a responsabilidade dos administradores do CanGame, bem como as informações de quantidade total, quantidade adquirida por cada empresa contratante e o uso de cada licença pelo usuário, sua validade, renovação, cancelamento e expiração.

### **3.3.2 – Requisitos não funcionais**

#### **NF 01 – Segurança de dados**

A Api deve ser segura e proteger os dados dos usuários.

#### **NF 02 – Suporte a varios usuarios**

A api deve ser escalável para suporte um grande número de usuários.

#### **NF 02 – Disponibilidade**

A api deve estar disponivel 24 horas por dia, 7 dias por semana.

## **4. ARQUITETURA DA SOLUÇÃO**

A arquitetura da solução é baseada em microsserviços. Cada microsserviço é responsável por uma funcionalidade específica da API.

Os microsserviços que compõem a API são:

- Cadastro do usuario com nivel de acesso
- Cadastro gestor
- Cadastro contratante

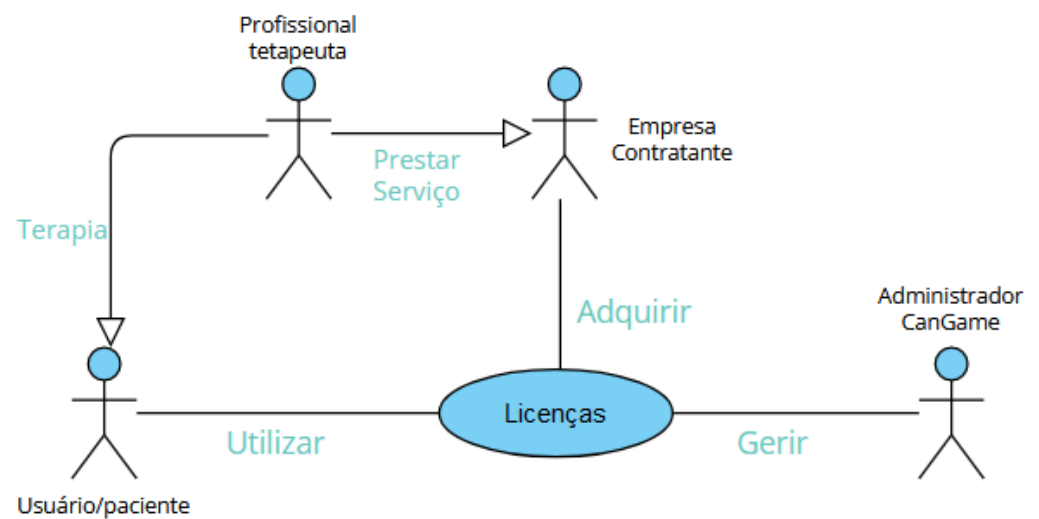


- Cadastro telefone do cliente e endereço

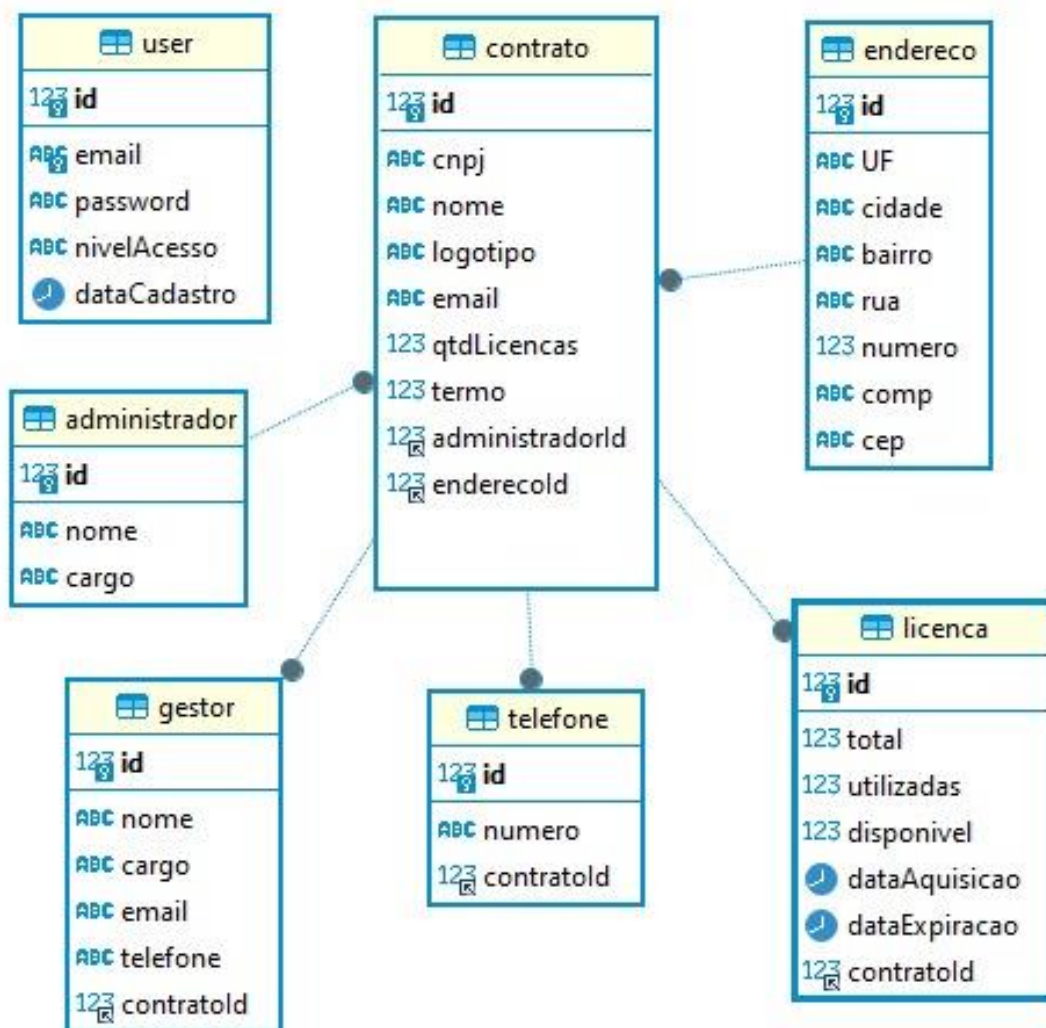
A comunicação entre os microsserviços é realizada por meio de APIs REST.

## 5. DIAGRAMAS

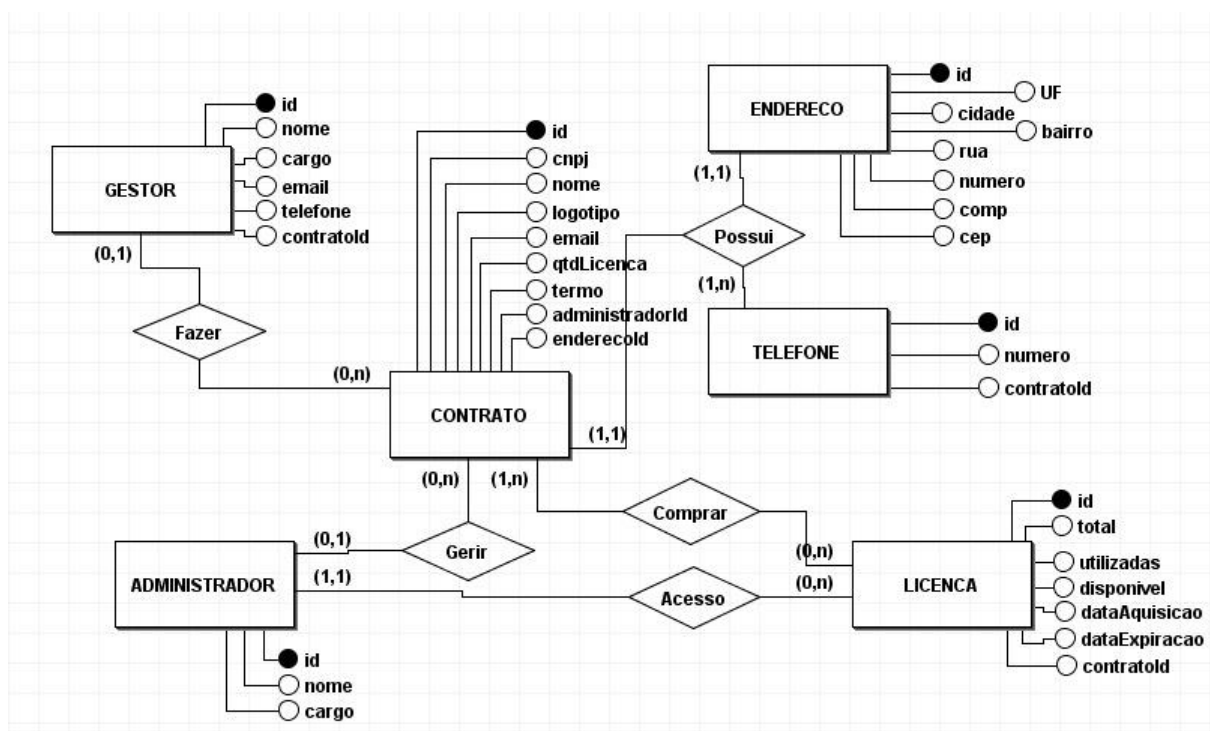
### 5.1 Diagrama de casos de uso.



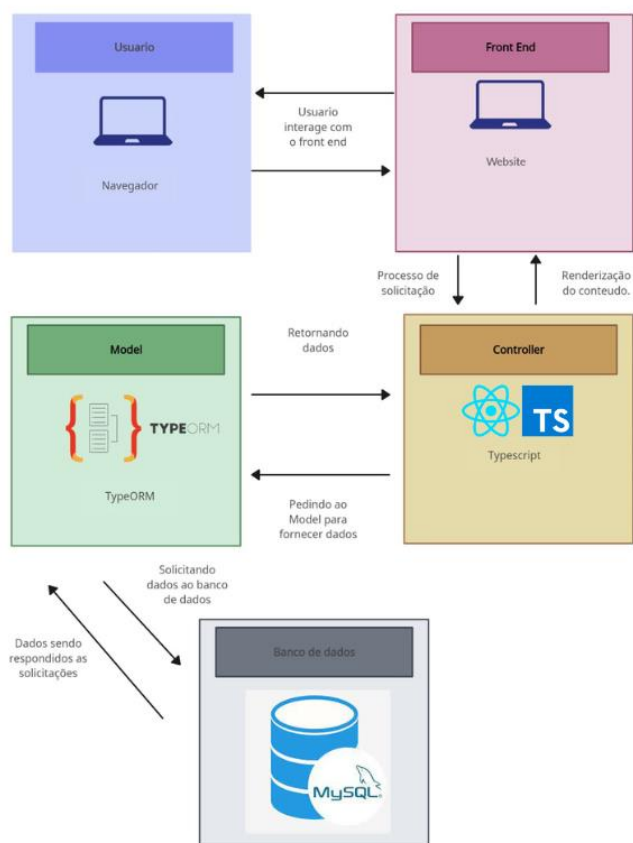
## 5.2 Diagrama de Classes.



### 5.3 Diagrama de Entidade-Relacionamento



## 5.4 Diagrama de Arquitetura web (MVC)



6. CRONOGRAMA DO PROJETO

DATA	SPRINT	ATIVIDADES
06/11/2023 a 10/11/2023	1	Planejamento do projeto, criação das equipes e definição das histórias de usuário.
13/11/2023 a 17/11/2023	1	Início do desenvolvimento.
20/11/2023 a 24/11/2023	1	Entrega do 1º sprint.
27/11/2023 a 01/12/2023	2	Continuação do desenvolvimento.
04/12/2023 a 08/12/2023	2	Entrega do 2º sprint.
11/12/2023 a 15/12/2023	2	Continuação do desenvolvimento.
17/12/2023 a 22/12/2023	3	Entrega do 3º sprint.
02/01/2024 a 05/01/2024	3	Continuação do desenvolvimento.
09/01/2024 a 12/01/2024	3	Ajustes finais.
15/01/2024 a 18/01/2024	4	Entrega do 4º sprint.
22/01/2024 a 26/01/2024	5	Apresentação do pitch e do MVP