

Documento de Requisitos MMO

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

Matheus Silva Gonçalves
Mathias Silva Sousa
Olivia Campos

Público Alvo

Este manual destina-se aos administradores do sistema MMO e para usuários que fazem o consumo de jogos online.

Sumário

| | |
|--|----------|
| Visão geral deste documento | 1 |
| Glossário, Siglas e Acrogramas | 1 |
| Definições e Atributos de Requisitos | 1 |
| • Identificação dos Requisitos | 1 |
| • Prioridades dos Requisitos | 2 |
| Abrangência e sistemas relacionados..... | 1 |
| Relação de usuários do sistema..... | 1 |
| Foram identificados dois usuários do sistema MMO denominados de Administrador e Usuário..... | 1 |
| Diagrama de Caso de Uso | 2 |
| • Visão do Administrador..... | 2 |
| • Visão do Usuário | 3 |
| Requisitos Funcionais..... | 1 |
| [RF001] <Realizar Cadastro> | 1 |
| [RF002] <Realizar Login> | 1 |
| [RF003] <Alterar Dados de Cadastro> | 2 |
| [RF004] <Pesquisar usuário> | 3 |
| [RF005] <Cadastrar jogo no sistema> | 3 |
| [RF006] <Alterar dados do jogo> | 4 |
| [RF007] <Pesquisar um jogo>..... | 4 |
| [RF008] <Excluir jogo> | 5 |
| [RF009] <Comprar jogo> | 5 |
| [RF010] <Enviar solicitação de jogo>..... | 6 |
| [RF011] <Cadastrar venda>..... | 6 |
| [RF012] <Pesquisar venda>..... | 7 |
| Segurança | 1 |
| [RNF001] <Necessidade de Login> | 1 |
| Confiabilidade..... | 1 |
| [RNF002] <Sistema Online 24h> | 1 |
| Hardware e software..... | 1 |

[RNF003] <Navegador> 1

MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES..... 1

PROTOTIPAÇÃO DA INTERFACE 1

Introdução

Este documento especifica o sistema MMO, 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 MMO 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

Usuário – é responsável por realizar compras no sistema ou apenas verificar os preços dos jogos.

Administrador – é responsável por alterar dados do sistema, assim como alterar dados dos jogos, vendas e clientes (caso houver erro).

Painel de Vendas - painel no qual é possível visualizar todas as vendas realizadas no sistema, incluindo os usuários que realizaram a compra e a data de transação.

Painel de Clientes – painel que exibe informações dos clientes cadastrados.

Painel de Jogos – painel com as informações de cada jogo, incluindo preço e descrição.

Jogos Indie - Jogos de baixo orçamento, geralmente criados apenas por uma pessoa.

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 vem acompanhada de um número que é o identificador único do 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.

Capítulo 1 Descrição geral do sistema

O sistema MMO é uma rede de vendas de jogos indie, que foi criado com o intuito de facilitar e viabilizar criadores independentes e pequenas desenvolvedoras a expor seu trabalho e entrar no mercado de jogos.

Abrangência e sistemas relacionados

O usuário poderá fazer o cadastro/login. Sua principal função será a de comprar algum jogo, poderá enviar solicitação de adição de um jogo que seja desenvolvedor ou apenas olhar os preços e jogos da biblioteca.

A análise das solicitações será feita pelo próprio administrador, que poderá aceitar ou negar a solicitação. É importante ressaltar que a venda de jogos será feita de forma fictícia, sem a função de transação. Além disso, o sistema contará com uma biblioteca fixa de jogos, na qual o usuário poderá realizar a compra, mesmo que nenhum desenvolver tenha publicado ainda seu jogo.

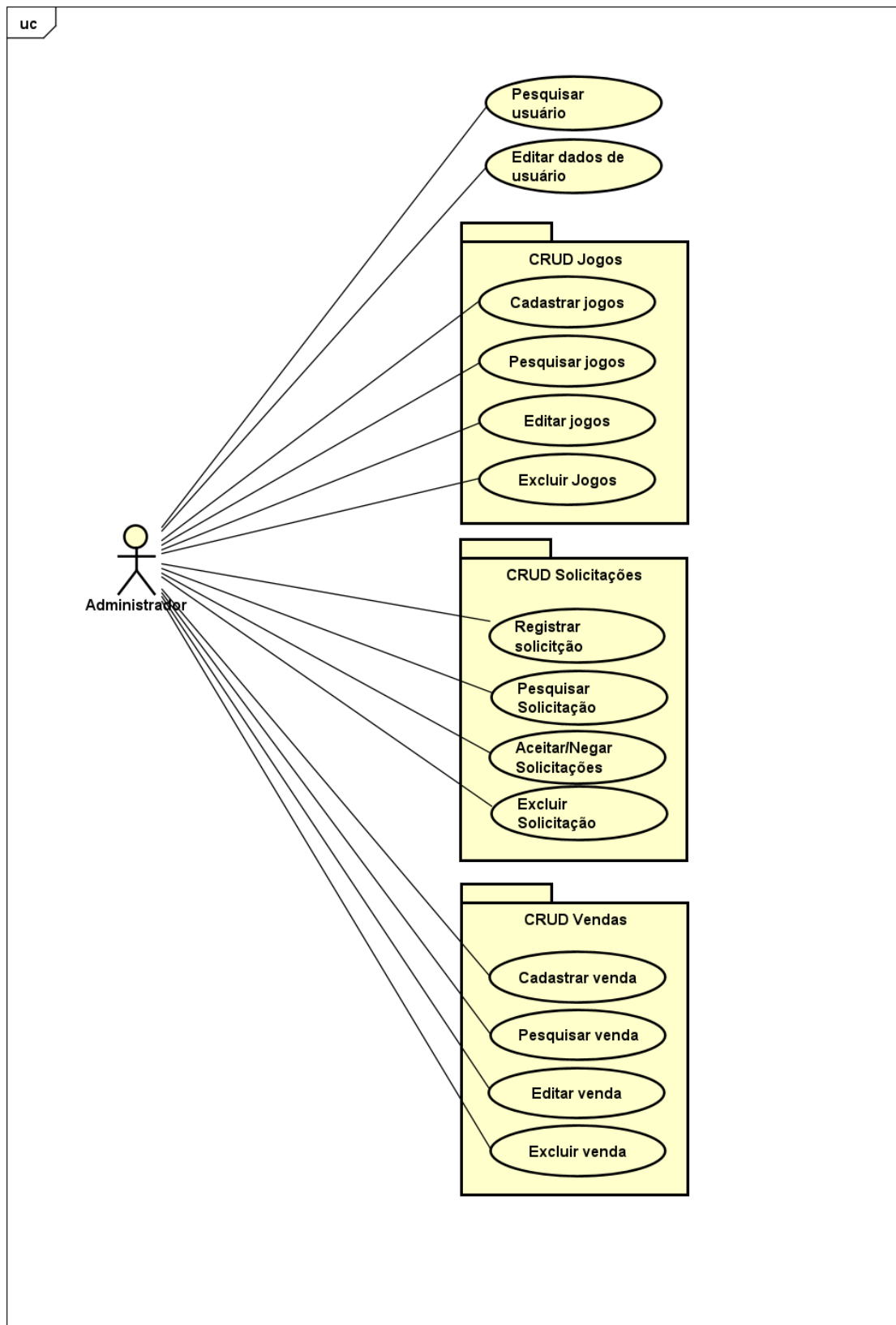
Relação de usuários do sistema

Foram identificados dois usuários do sistema MMO denominados de Administrador e Usuário.

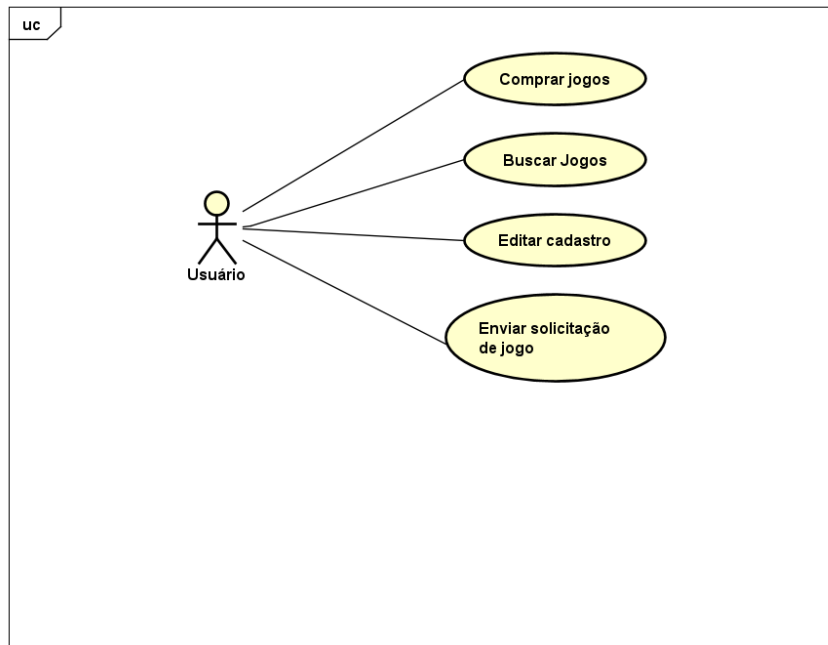
- **Administrador**
O Administrador do sistema é responsável por adicionar jogos, editar informações do sistema, tais como: jogos, clientes, lista de vendas e aceitar/negar solicitações de jogos.
- **Usuário**
O usuário é responsável por comprar os jogos, se o usuário se cadastrou como desenvolver, então ele pode enviar solicitações de jogos.

Diagrama de Caso de Uso

- Visão do Administrador



- **Visão do Usuário**



Requisitos funcionais (casos de uso)

Capítulo

2

Requisitos Funcionais

[RF001] <Realizar Cadastro>

| | | |
|------------------------------|--|---|
| RF 001 | Realizar cadastro | |
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Usuário | |
| Resumo: | O usuário pode realizar o cadastro no sistema. | |
| Pré-condição: | Um usuário não cadastro deseja realizar o cadastro. | |
| Pós-condição: | O sistema redireciona para tela inicial | |
| Restrições de campos: | E-mail: deve ser um e-mail válido. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1- Acessa o sistema 3- Clicar em registrar. 5- Preenche os campos e-mail, senha e nome. | Sistema: 2- Apresenta a tela de login 4- Redireciona para página de cadastro. 6- Valida os dados. 7- Salva os dados do usuário no banco de dados. 8- Sistema exibe uma tela de confirmação de registro. 9- Sistema direciona para a tela inicial. |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 5- Caso o e-mail inserido seja considerado inválido, uma mensagem de erro será impressa na tela: “Digite um e-mail válido”. 5- Caso o usuário deixe de preencher algum campo, uma mensagem de erro será impressa na tela: “Preencha todos os campos”. |

[RF002] <Realizar Login>

| | | |
|--------------------|--|--|
| RF 002 | Realizar login | |
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Usuário | |
| Resumo: | O usuário realiza o login no sistema. | |

| | | |
|---------------------------|--|---|
| Pré-condição: | O usuário precisa estar cadastrado no sistema. | |
| Pós-condição: | O sistema emite confirmação e vai para tela inicial. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1- Acessa o sistema. 3- Digita e-mail e senha. | Sistema: 2- Apresenta tela de login. 4- Valida as informações 5- Redireciona para tela inicial. |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 3- Caso os dados sejam considerados inválidos, o sistema exibirá a mensagem “E-mail e/ou senha incorretos”. 3- Caso o usuário deixe de preencher algum campo, uma mensagem de erro será impressa na tela: “Preencha todos os campos”. |

[RF003] <Alterar Dados de Cadastro>

| | | | |
|------------------------------|--|---|--|
| RF 003 | Alterar dados de cadastro | | |
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | | |
| Atores: | Administrador e Usuário | | |
| Resumo: | O Administrador e Usuário podem alterar os dados cadastrais. | | |
| Pré-condição: | O usuário e administrador devem estar logados no sistema. | | |
| Pós-condição: | Redireciona para tela inicial. | | |
| Restrições de campos: | E-mail: deve ser um e-mail válido. | | |
| Fluxo principal: | Usuário e Administrador: 1- Acessar as informações da conta. 3- Altera o(s) campo(s) desejados. | Sistema: 2- Exibe a tela com os dados para o usuário alterar. 4- Valida as alterações. 5- Salva os novos dados no banco de dados. 6- Exibe uma mensagem indicando que as alterações foram realizadas com sucesso. 7- Redireciona para tela inicial. | |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 3- Caso os dados sejam considerados inválidos, o sistema exibirá a mensagem “E-mail e/ou senha incorretos”. | |

[RF004] <Pesquisar usuário>

| RF 004 | Pesquisar usuário | |
|---------------------------|--|---|
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Administrador | |
| Resumo: | O administrador pode pesquisar os usuários cadastrados | |
| Pré-condição: | 1- O usuário a ser pesquisado tem que estar cadastrado 2- O administrador deve estar logado no sistema. | |
| Fluxo principal: | Administrador: 1- O admin irá acessar a tabela de usuários cadastrados 3- Acessa a aba de pesquisa 4- Procura pelo nome do usuário | Sistema: 2- Exibe tabela de usuários. 5- Acessa o banco de dados. 6- Procura pelo nome desejado. 7- Retorna o usuário. |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 4- Caso o usuário não exista no banco de dados, o sistema exibirá uma mensagem indicando que o usuário não existe. |

[RF005] <Cadastrar jogo no sistema>

| RF 005 | Cadastrar jogo no sistema | |
|-------------------------|---|--|
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Administrador | |
| Resumo: | O Administrador pode cadastrar um jogo na loja. | |
| Pré-condição: | O administrador deve estar logado no sistema. | |
| Pós-condição: | O sistema adiciona o jogo na biblioteca. | |
| Fluxo principal: | Administrador: 1- Acessa o painel de jogos. 3- Clica em Adicionar Jogo. 5- Preenche as informações do jogo. 6- Clica em adicionar. | Sistema: 2- Exibe a tabela de jogos. 4- Exibe a tabela para que o jogo seja cadastrado. 7- Valida os dados. 8- Salva os dados no banco de dados. 9- Exibe uma mensagem na tela indicando que o jogo foi adicionado na biblioteca. 10- Redireciona para o painel de jogos. |

| | | |
|---------------------------|--|--|
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 6- Se o jogo já existir na biblioteca, o sistema exibe uma mensagem de que não foi possível registrar o jogo. 7- Retorna para o painel de jogos. |
|---------------------------|--|--|

[RF006] <Alterar dados do jogo>

| | | |
|------------------------------|--|--|
| RF 006 | Alterar dados do jogo | |
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Administrador | |
| Resumo: | O Administrador pode alterar informações relacionadas aos jogos. | |
| Pré-condição: | O Administrador deve estar logado no sistema | |
| Pós-condição: | As informações do jogo serão alteradas. | |
| Restrições de campos: | O jogo deve estar cadastrado na biblioteca. | |
| Fluxo principal: | Administrador: 1- Acessa o painel de jogos. 3- Procura pelo jogo a ser alterado. 4- Clica na opção de editar 6- Editar as informações 7- Clica em concluir | Sistema: 2- Exibe a biblioteca de jogos. 5- Exibe informações do jogo 8- Valida os dados. 9- Salva os novos dados no banco de dados. 10- Exibe uma mensagem dizendo que as alterações foram realizadas com sucesso. 11- Redireciona para o painel de jogos. |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 8- Caso não seja feita nenhuma alteração, o sistema retorna ao painel de jogos. |

[RF007] <Pesquisar um jogo>

| | | |
|--------------------|--|--|
| RF 007 | Pesquisar um jogo | |
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Administrador, Usuário | |
| Resumo: | O admin/usuário pode procurar um jogo na biblioteca da loja. | |

| | | |
|---------------------------|--|--|
| Pré-condição: | O usuário/admin deve estar logado no sistema. | |
| Pós-condição: | O jogo é exibido na biblioteca. | |
| Fluxo principal: | Administrador: 1- Acessa a aba de pesquisa 2- Digita o nome do jogo | Sistema: 3- Acessa o banco de dados. 4- Procura pelo jogo desejado. 5- Retorna o jogo. |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 3- Caso o jogo não esteja cadastrado no banco de dados, o sistema exibe uma mensagem indicando que o jogo não existe. |

[RF008] <Excluir jogo>

| | | | |
|-------------------------|---|---|---------------|
| RF 008 | Excluir jogo | | |
| Prioridade: | (x) Essencial | () Importante | () Desejável |
| Atores: | Administrador | | |
| Resumo: | O Admin deseja excluir um jogo. | | |
| Pré-condição: | O jogo estar cadastrado na loja. O admin está logado no sistema na loja. | | |
| Fluxo principal: | Administrador: 1- Acessa o painel de jogos 3- Procura pelo jogo a ser excluído e clica em apagar. 5- Confirma a exclusão. | Sistema: 2- Exibe as informações dos jogos. 4- Cria uma mensagem pop-up perguntando se o usuário tem certeza da exclusão. 6- Exclui o jogo do banco de dados. 7- Imprime uma mensagem indicando que o jogo foi excluído com sucesso. 8- Retorna para o painel de jogos. | |

[RF009] <Comprar jogo>

| | | | |
|----------------------|---|----------------|---------------|
| RF 009 | Comprar jogo | | |
| Prioridade: | (x) Essencial | () Importante | () Desejável |
| Atores: | Usuário | | |
| Resumo: | O usuário pode comprar os jogos disponíveis na biblioteca | | |
| Pré-condição: | Estar logado no sistema. | | |

| | | |
|-------------------------|--|--|
| Pós-condição: | Jogo fica disponível para download. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1- Acessa a lista de jogos. 3- Escolhe o jogo desejado. 5- Finaliza o carrinho de compras | Sistema: 2- Exibe os jogos disponíveis. 4- Sistema indica que o jogo foi adicionado ao carrinho. 6- Sistema informa que a compra foi efetuada. 7- O sistema disponibiliza o jogo para download. |

[RF010] <Enviar solicitação de jogo>

| | | |
|------------------------------|---|---|
| RF 010 | Enviar Solicitação de Jogo | |
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Usuário | |
| Resumo: | O usuário manda para o sistema uma solicitação para seu jogo ser adicionado a biblioteca da loja. | |
| Pré-condição: | O usuário estar logado ao sistema | |
| Pós-condição: | Uma solicitação é enviada para o sistema sobre a integração do jogo na biblioteca | |
| Restrições de campos: | Os dados do formulário a ser preenchido serem válidos. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1- O usuário abre o painel de enviar solicitação 3- O usuário preenche com as informações necessárias 4- Clica em enviar solicitação | Sistema: 2- Exibe uma página para preencher os dados 5- Sistema exibe uma mensagem dizendo que a solicitação foi enviada com sucesso |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 5- Caso tenha alguma informação faltando, o sistema impede que a solicitação seja enviada e pede para que o usuário corrija os dados necessários |

[RF011] <Cadastrar venda>

| | | |
|--------------------|--|--|
| RF 011 | Cadastrar Venda | |
| Prioridade: | (x) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Admin | |
| Resumo: | O admin pode cadastrar uma venda no sistema | |

| | | |
|-------------------------|---|--|
| Pré-condição: | O admin deve estar logado no sistema | |
| Pós-condição: | O jogo fica disponível pra quem comprou | |
| Fluxo principal: | Admin: 1- O usuário indica que comprou o jogo 2- O admin recebe a solicitação de compra 3- O admin faz a compra com os dados do usuário | Sistema: 4- Valida as informações no banco de dados. 5- Salva as informações. 6- O sistema exibe para o usuário uma mensagem informando que a compra foi efetuada 7- Redireciona para tela inicial. |

[RF012] <Pesquisar venda>

| | | | |
|---------------------------|--|---|---------------|
| RF 012 | Pesquisar Vendas | | |
| Prioridade: | (x) Essencial | () Importante | () Desejável |
| Atores: | Administrador | | |
| Resumo: | O administrador pode pesquisar uma venda dentro do histórico de vendas da loja | | |
| Pré-condição: | 1- A venda ter ocorrido 2- O administrador estar logado | | |
| Pós-condição: | | | |
| Fluxo principal: | Administrador: 1- O administrador acessa a tabela de vendas 2- Seleciona o botão de pesquisa 3- Digita o ID da venda | Sistema: 2- Exibe a tabela de vendas. 4- Acessa o banco de dados. 5- Procura pelo ID da venda. 6- Retorna a venda. | |
| Fluxo alternativo: | | Sistema: 4- O sistema exibe uma mensagem indicando que não há resultados relacionados com o que foi pesquisado. | |

Capítulo 3

Requisitos não funcionais

Segurança

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados do sistema.

[RNF001] <Necessidade de Login>

Apenas os usuários autorizados podem acessar e alterar os dados do sistema.

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 corretude do sistema.

[RNF002] <Sistema Online 24h>

O sistema foi feito para funcionar 24h por dia, durante todos os dias da semana.

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.

[RNF003] <Navegador>

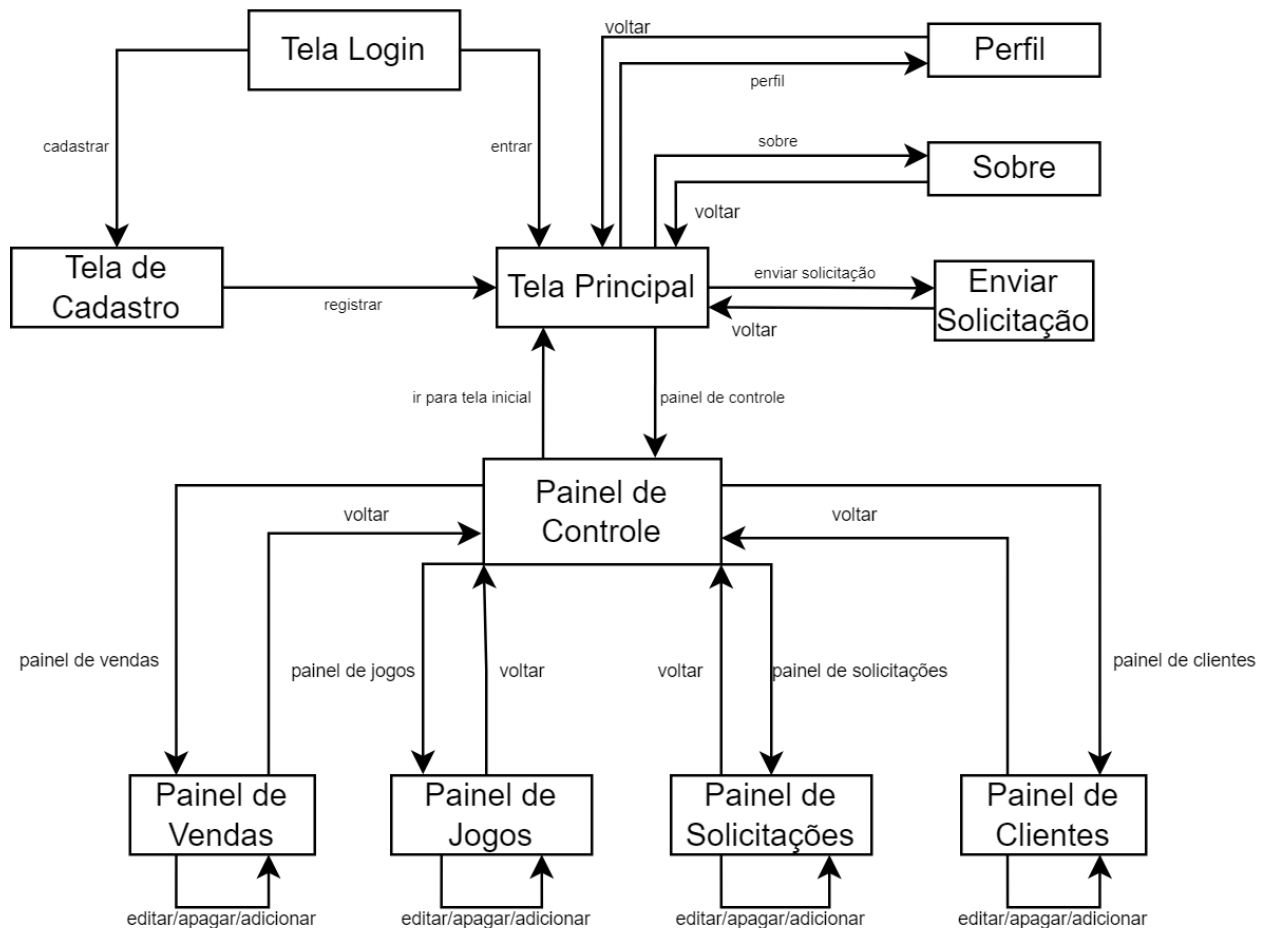
O sistema foi criado para funcionar em navegadores diversos, como Opera GX, Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, entre outros.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Capítulo 4

Descrição da interface com o usuário

MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES



PROTOTIPAÇÃO DA INTERFACE

[Link do protótipo no FIGMA](#)