



MODELO DE DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Nota sobre o material:

O documento de Especificação de Requisitos do Sistema apresenta as funcionalidades e recursos que o sistema deve fornecer bem como as restrições/limitações que ele deve respeitar. O documento detalha o comportamento do negócio que o software irá apoiar. O documento é a base para todo o planejamento posterior, como o projeto e a codificação, bem como a base para a validação do sistema e documentação do usuário.

Através deste documento:

- Clientes e futuros usuários identificam o que eles podem esperar do sistema a ser entregue;
- A equipe de projeto pode realizar o planejamento e estimativas de cronograma, esforço e recursos necessários para entrega do sistema;
- A equipe de desenvolvimento entende o que deve construir, bem como a equipe de teste pode entender o que deve ser validado.

O modelo de documento de especificação de requisitos explicado a seguir é um **modelo simplificado** criado com base em várias referências da literatura. Todas as seções descritas são obrigatórias. No Moodle há um modelo formatado com todas as seções descritas abaixo. Utilize as explicações deste documento para preencher o modelo disponível no Moodle de acordo com o enunciado do trabalho. **O texto que está em vermelho no modelo foi incluído para orientar o autor e deve ser excluído antes da publicação do documento.**

Elementos pré-textuais

O documento deve conter as seguintes informações iniciais:

- **Título:** **Documento de Especificação de Requisitos**
- **Projeto:** <<substituir pelo nome do projeto>>
- **Autor(es):** <<substituir pelos nomes dos autores do documento>>
- **Histórico de versões:** <<substituir por uma tabela com o histórico de versões>>

Elementos textuais

1 INTRODUÇÃO

Texto breve contendo uma referência ao sistema em desenvolvimento e às técnicas utilizadas na atividade de especificação de requisitos. Falar do problema/necessidade que ocasionou o desenvolvimento do produto. Falar sobre o público-alvo. Dizer o nome do produto de software que está sendo desenvolvido (e utilizar este nome no restante das seções).

2 GLOSSÁRIO

Descreve todas as definições de termos, acrônimos e abreviações necessários para entender a especificação. Lembre-se que o responsável pelo documento não deve fazer suposições sobre a experiência ou as habilidades do leitor. Colocar em ordem alfabética para facilitar a localização dos itens.

3 DEFINIÇÃO DOS REQUISITOS

3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Seção para descrever as funcionalidades do software – lista de todos os requisitos funcionais. Os requisitos devem ser enumerados a partir de 1(um), conforme exemplo abaixo.

Exemplo de descrição de requisito:

RF01. O sistema deve oferecer ao visitante a busca de passagens aéreas.

Regras relacionadas: A busca deve ser realizada considerando apenas “ida” ou “ida e volta”, com um local de origem, um local de destino, uma data de partida maior ou igual à data corrente, uma data de retorno posterior ou igual à data de partida (campo obrigatório apenas no caso de ser “ida e volta”) e quantidade de adultos, crianças e bebês. Caso haja resultado para a consulta, o sistema deve disponibilizar uma listagem de passagens aéreas com seus preços, as companhias disponíveis, escala e conexões (se houver), origem, destino e horário. Caso não haja disponibilidade, deve ser informado que não houve resultado para a consulta. **Protótipo de tela: vide Figura A.1.**

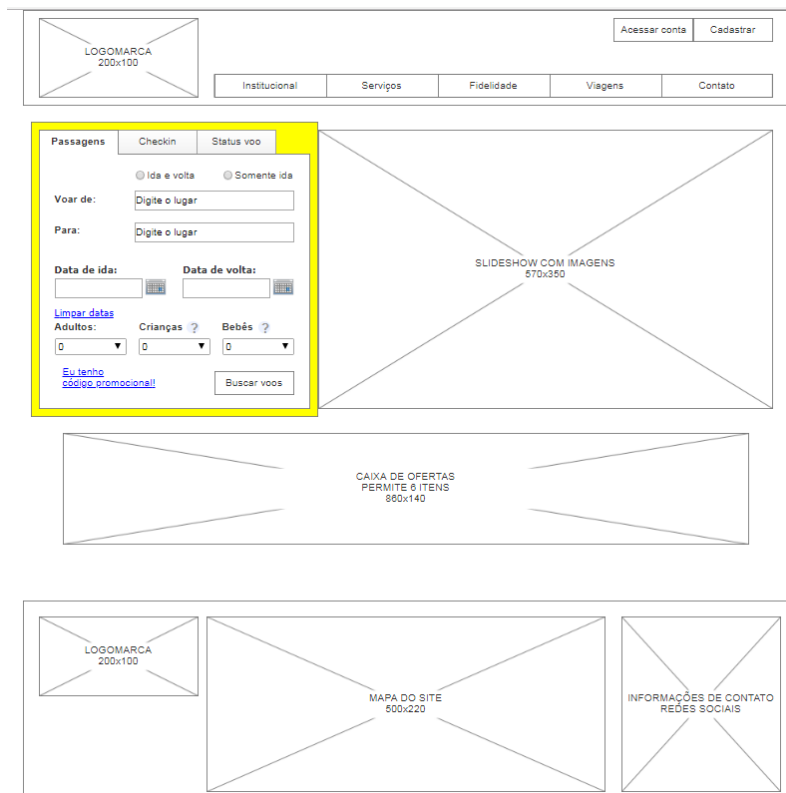
3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Seção para descrever os requisitos de desempenho (velocidade de processamento, tempo de resposta, etc.) e outros requisitos não funcionais (como por exemplo, portabilidade, manutenibilidade, confiabilidade, etc.).

APÊNDICES

Fornecem informações detalhadas e específicas relacionadas à aplicação que está sendo desenvolvida. No caso do trabalho proposto, deve conter os protótipos de tela mais relevantes do sistema. Todo o protótipo de tela deve ter uma legenda e deve ser referenciado durante a descrição dos requisitos (observe texto destacado em amarelo acima). Também, os protótipos de tela devem ser autorais (ou seja, desenvolvidos pelo próprio grupo).

Figura A.1 – Tela inicial com destaque na busca por passagens aéreas.



The wireframe illustrates the initial screen of a flight search application. It is structured as follows:

- Header:** Contains a logo placeholder (200x100) on the left, a navigation menu with links for 'Institucional', 'Serviços', 'Fidelidade', 'Viagens', and 'Contato' in the center, and user action links 'Acessar conta' and 'Cadastrar' on the right.
- Main Content Area:**
 - Search Form (Highlighted in Yellow):** Located on the left, it includes tabs for 'Passagens', 'Checkin', and 'Status voo'. Under 'Passagens', there are radio buttons for 'Ida e volta' and 'Somente ida'. Below these are input fields for 'Voar de:' and 'Para:', each with a 'Digite o lugar' prompt. Further down are date pickers for 'Data de ida:' and 'Data de volta:'. A 'Limpar dados' link is provided. At the bottom of the form are dropdown menus for 'Adultos:', 'Crianças ?' (with a help icon), and 'Bebês ?' (with a help icon), each with a '0' value. A 'Buscar voos' button is at the bottom right of the form. A link 'Eu tenho código promocional' is also present.
 - Slideshow:** A large placeholder (570x350) labeled 'SLIDESHOW COM IMAGENS'.
 - Offers Box:** A placeholder (800x140) labeled 'CAIXA DE OFERTAS PERMITE 0 ITENS'.
- Footer:** Contains three placeholders: a logo (200x100) on the left, a 'MAPA DO SITE' (500x220) in the center, and 'INFORMAÇÕES DE CONTATO REDES SOCIAIS' on the right.

Fonte: <https://i8lmwq.axshare.com/#p=home>