

Regras de verificação e Análise de requisitos

1.Criação de todos os requisitos seguindo um padrão (imagem 1), através da disposição dos mesmos em tabelas, descrevendo fluxos, dados e descrevendo o mesmo.

| RF 014 | Editar gol. | |
|-----------------------|--|---|
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | |
| Atores: | Admin. | |
| Resumo: | Uma partida será editada. | |
| Pré-condição: | O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação. | |
| Pós-condição: | O sistema deve apresentar a tela de listagem de partidas. | |
| Interfaces: | I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces> | |
| Restrições de campos: | Entidade Gol Partida; Time; | |
| Fluxo principal: | Admin: 1. Seleciona a opção de partidas na navbar. 3. Seleciona o botão de editar no card da partida que desejamos editar o gol. 5. Troca os dados da partida, consequentemente trocando dados do <u>gole</u> seleciona salvar. | Sistema: 2. Apresenta a página de listagem de partidas. 4. Apresenta tela de edição de partida. 6. Valida os dados inseridos. 7. <u>Persiste</u> os dados no banco de dados. 8. Apresenta tela de sucesso. |
| Fluxo alternativo: | Admin: 5. Troca os dados da partida, consequentemente trocando dados do <u>gole</u> seleciona salvar. | Sistema: 6. Valida os dados inseridos, porém estão incorretos.. 7. Apresenta mensagem de erro. |

imagem1

2. Devem ser priorizados a criação de requisitos curtos e com menor complexidade, facilitando o entendimento e leitura dos mesmos como

por exemplo:

- 1. Cliente loga no sistema;**
- 2. Sistema apresenta a sessão home para o cliente.**

3. Separação de todos os requisitos em grandes grupos vinculados às suas respectivas entidades, agrupando os mesmos por seções.

4. A própria prototipação deverá ser capaz de mapear todos os fluxos do sistema, através da utilização da ferramenta de simulação dos fluxos (figma).

5. Criação de um glossário de palavras desconhecidas buscando evitar problemas com palavras específicas nos requisitos