

Documento de Requisitos FLF

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

Rafael Porto Vieira de Moura

Diego Marques

Eduardo Cezar Carvalho

Público Alvo

Este manual destina-se à todos colaboradores do sistema e gerenciamento de campeonatos da Federação Lavrense de Futebol.

Sumário

Visão geral deste documento	1
Glossário, Siglas e Acrogramas	1
Definições e Atributos de Requisitos	2
• Identificação dos Requisitos	2
• Prioridades dos Requisitos	2
Formulários coletados	2
Abrangência e sistemas relacionados	1
Relação de usuários do sistema	1
Foram identificados cinco usuários do sistema XXX denominados de GardenAdmin, Caixa, Investidor, Cliente Pessoa Física e Cliente Pessoa Jurídica, abaixo detalhados.	1
• GardenAdmin	1
• Caixa –	1
• Investidor –	2
• Cliente Pessoa Física –	2
• Cliente Pessoa Jurídica –	2
Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário	2
• Visão do GardenAdmin	2
• Visão do Vendedor	3
Requisitos do Estoque <Nome de subseção para agrupar requisitos correlacionados>	1
[RF001] <Nome do requisito/caso de uso>	1
[RF002] <Nome de outro caso de uso>	2
Usabilidade	1
[NF001] <Nome do requisito>	1
[NF...] <Nome do requisito>	1
Confiabilidade	1
[NF005] <Nome do requisito>	1
Desempenho	2
[NF...] <Nome do requisito>	2
Segurança	2
[NF...] <Nome do requisito>	2
Distribuição	2

[NF...] <Nome do requisito>	2
Padrões	2
[NF...] <Nome do requisito>	3
Hardware e software	3
[NF...] <Nome do requisito>	3
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES	1
I_Login <Identificador de uma interface>	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin	2
Informações críticas da interface	2
IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>	2

Introdução

Este documento especifica o sistema FLF, 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 FLF 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

FLF - Federação Lavrense de Futebol

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 acompanhadas 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**Descrição geral do sistema**

A cidade de Lavras localizada no sul de Minas Gerais possui uma longa tradição com o esporte futebol. Na cidade é muito comum haver campeonatos amadores com uma boa presença de público para assistir. Em 2022 visando organizar esses campeonatos surgiu a FLF - Federação Lavrense de Futebol. O objetivo deste sistema é proporcionar uma interface para que a FLF possa organizar os campeonatos com suas partidas, estádios, times, jogadores e gols.

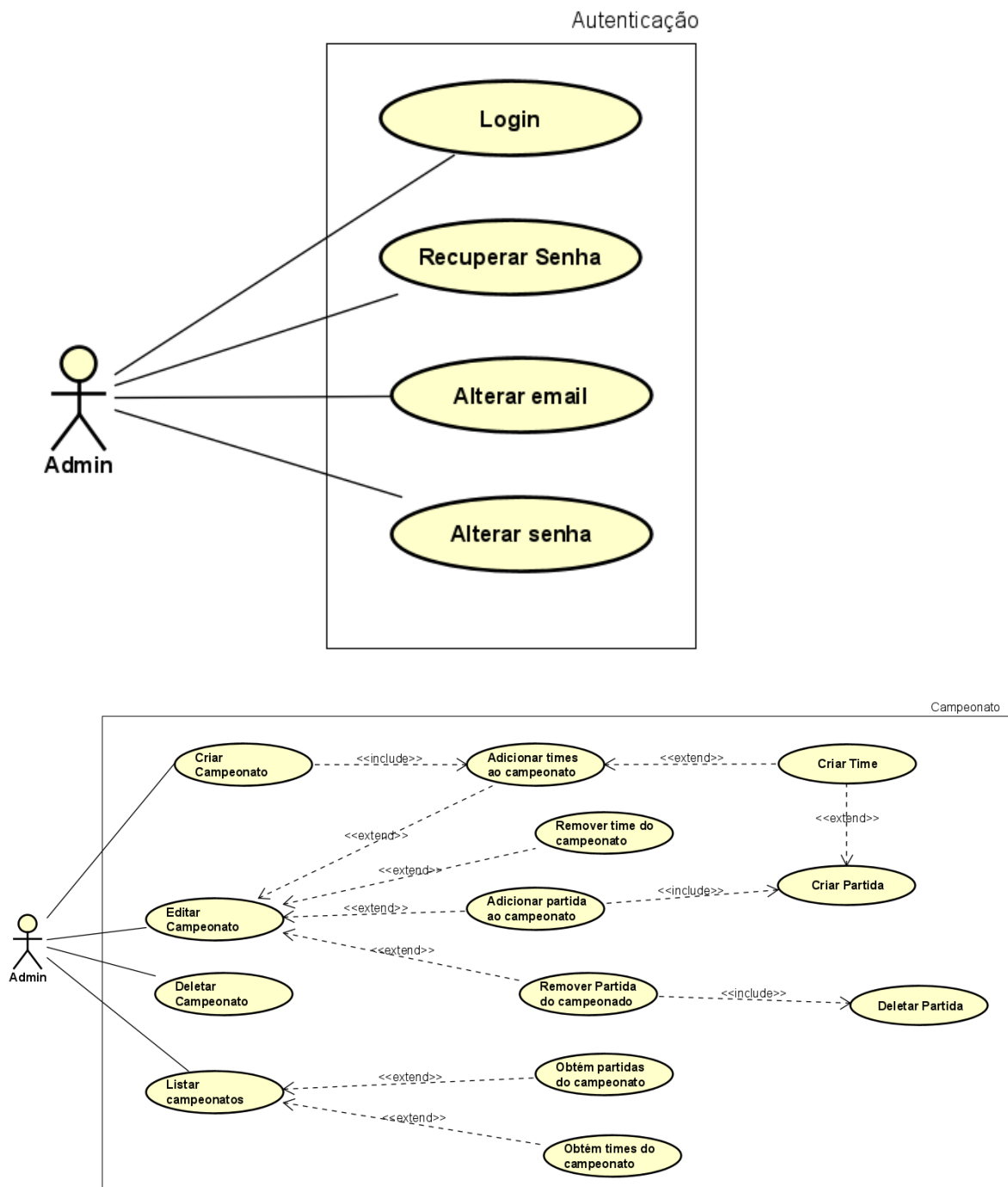
Relação de usuários do sistema

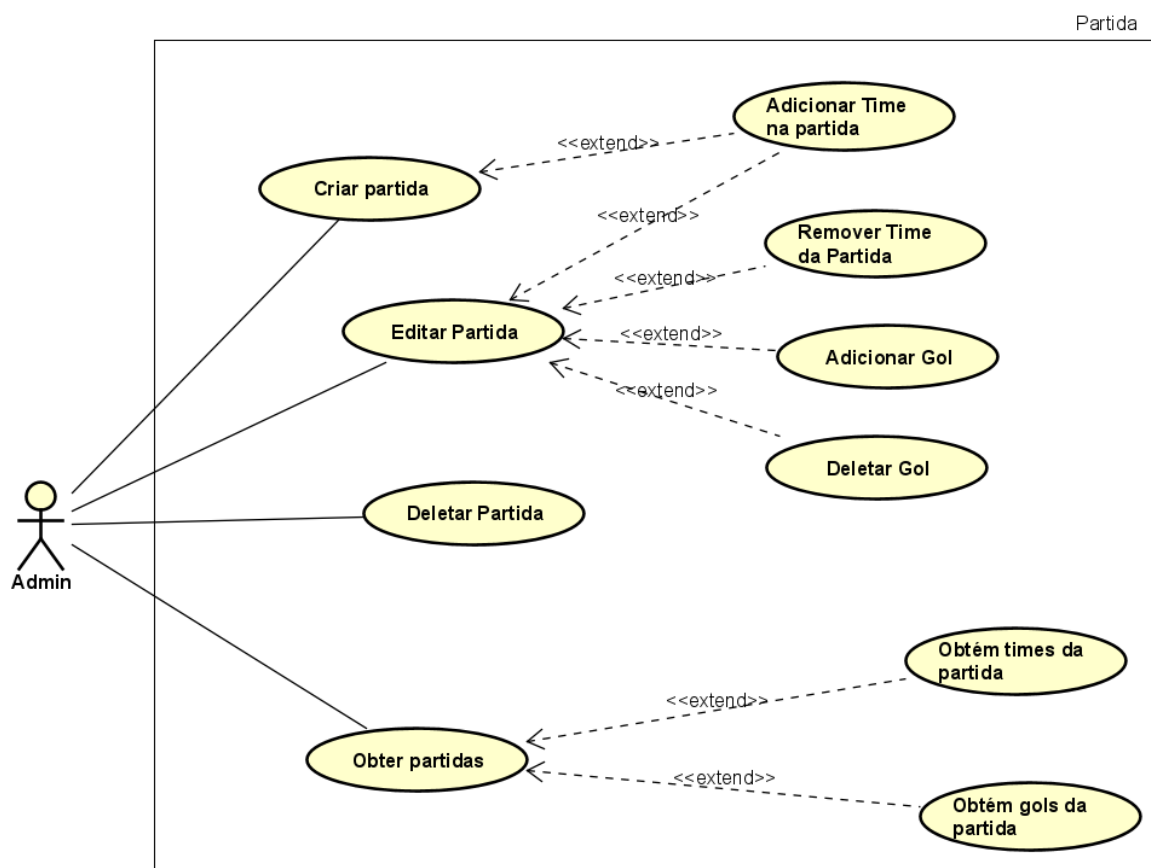
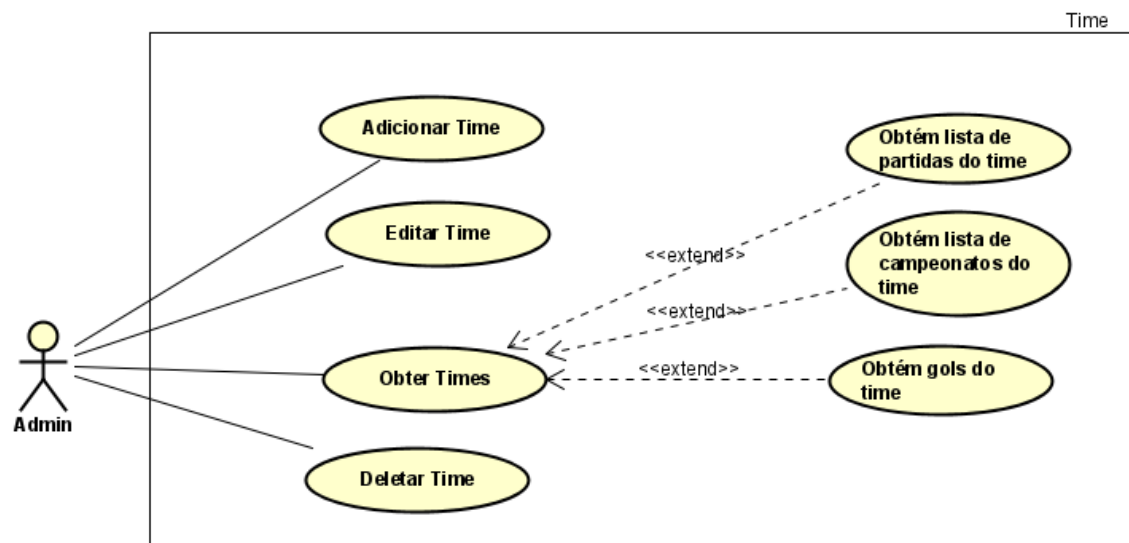
Foram identificados apenas um usuário do sistema que é capaz de executar todas as funcionalidades.

- **Admin**

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

- Visão do Admin





Capítulo

Requisitos funcionais (casos de uso)

Requisitos do time

Seção destinada a todos os requisitos referente aos times.

[RF001] Cadastrar time

RF 001	Cadastrar time	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Um novo time será cadastrado no sistema	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Time Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona a opção de de time na navbar. 3. Seleciona o botão de adicionar times. 5. Preenche os dados e clica em salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a listagem de times. 4. Sistema apresenta tela para cadastro de time. 6. Sistema apresenta mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona a opção de de time na navbar. 3. Seleciona o botão de adicionar times. 5. Preenche os dados e clica em salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a listagem de times. 4. Sistema apresenta tela para cadastro de time. 6. Sistema apresenta mensagem de erro.

[RF002] Editar time

RF 002	Editar time.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin.	
Resumo:	Um time será editado.	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Time: Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de time na navbar. 3. Seleciona o time que quer editar. 5. Seleciona o botão de editar o time. 7. Preenche os dados e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de times. 4. Mostra o detalhamento do time. 6. Apresenta tela de edição para preenchimento dos dados. 8. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de time na navbar. 3. Seleciona o time que quer editar. 5. Seleciona o botão de editar o time. 7. Preenche os dados e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de times. 4. Mostra o detalhamento do time. 6. Apresenta tela de edição para preenchimento dos dados. 8. Sistema apresenta tela de erro.

[RF003] Listar time

RF 003	Listar time
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Todos os times serão listados

Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Time Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de time na navbar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de times.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de time na navbar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tabela vazia, caso não tenham times.

[RF004] Deletar time

RF 004	Deletar time
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Deleta o time desejado
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>
Restrições de campos:	Entidade Time Nome deve possuir no máximo 80 caracteres. Lista de partidas; Lista de campeonatos;

Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de time na navbar. 3. Seleciona o time que quer deletar. 5. Seleciona o botão de deletar o time. 7. Seleciona confirmar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de times. 4. Mostra o detalhamento do time. 6. Apresenta tela pedindo confirmação para deletar. 8. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de time na navbar. 3. Seleciona o time que quer deletar. 5. Seleciona o botão de deletar o time. 7. Seleciona confirmar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de times. 4. Mostra o detalhamento do time. 6. Apresenta tela pedindo confirmação para deletar. 8. Sistema apresenta tela de erro.

Requisitos do campeonato

Seção destinada a todos os requisitos referente aos campeonatos.

[RF005] Cadastrar campeonato

RF 005	Cadastrar campeonato		
Prioridade:	(X) Essencial	() Importante	() Desejável
Atores:	Admin		
Resumo:	Um novo campeonato será cadastrado no sistema		
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.		
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.		
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>		
Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;		
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona a opção de campeonato na navbar. 3. Seleciona o botão de adicionar campeonatos. 5. Preenche os dados e clica em salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a listagem de campeonatos. 4. Sistema apresenta tela para cadastro de campeonato. 6. Sistema apresenta mensagem de sucesso.	

Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona a opção de campeonato na navbar. 3. Seleciona o botão de adicionar campeonatos. 5. Preenche os dados e clica em salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a listagem de campeonatos. 4. Sistema apresenta tela para cadastro de campeonato. 6. Sistema apresenta mensagem de erro.
---------------------------	---	--

[RF006] Editar campeonato

RF 006	Editar campeonato.	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin.	
Resumo:	Um campeonato será editado.	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de campeonato na navbar. 3. Na linha do campeonato que quer editar, seleciona o botão de editar.. 5. Preenche os dados e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de campeonatos. 4. Apresenta tela de edição para preenchimento dos dados. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de campeonato na navbar. 3. Na linha do campeonato que quer editar, seleciona o botão de editar.. 5. Preenche os dados e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de campeonatos. 4. Apresenta tela de edição para preenchimento dos dados. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.

[RF007] Listar campeonato

RF 007	Listar campeonato	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Todos os campeonatos serão listados	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de campeonato na navbar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de campeonatos.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de campeonato na navbar.	Sistema: 2. Sistema apresenta uma tabela vazia se não existirem campeonatos..

[RF008] Deletar campeonato

RF 008	Deletar campeonato	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Deleta o campeonato desejado	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	

Restrições de campos:	Entidade Campeonato Nome deve possuir no máximo 45 caracteres. Lista de times; Time vencedor podendo conter 80 caracteres. Lista de partidas;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de campeonato na navbar. 3. Na linha do campeonato que quer deletar, seleciona o botão de deletar. 5. Seleciona confirmar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de campeonatos. 4. Apresenta tela de confirmação para deletar.. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de campeonato na navbar. 3. Na linha do campeonato que quer deletar, seleciona o botão de deletar. 5. Seleciona confirmar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de campeonatos. 4. Apresenta tela de confirmação para deletar.. 6. Sistema apresenta tela de erro.

Requisitos das Partidas

Seção destinada a todos os requisitos referente às partidas.

[RF009] Cadastrar partida

RF 009	Cadastrar partida
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Um nova partida será cadastrado no sistema
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss Lista de gols;

	Admin: 1. Seleciona a opção de partida na navbar. 3. Seleciona o botão de adicionar partida. 5. Preenche os dados e clica em salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela para cadastro de partida. 6. Sistema apresenta mensagem de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona a opção de partida na navbar. 3. Seleciona o botão de adicionar partida. 5. Preenche os dados e clica em salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela para cadastro de partida. 6. Sistema apresenta mensagem de sucesso.

[RF010] Editar partida

RF 010	Editar partida.	
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 deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss Lista de gols;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de partida na navbar. 3. No card da partida que quer editar, seleciona o botão de editar. 5. Preenche os dados e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de partidas. 4. Apresenta tela de edição para preenchimento dos dados. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.

Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de partida na navbar. 3. No card da partida que quer editar, seleciona o botão de editar. 5. Preenche os dados e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de partidas. 4. Apresenta tela de edição para preenchimento dos dados. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.
---------------------------	---	---

[RF011] Listar partidas

RF 011	Listar partidas	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Todos os campeonatos serão listados	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss Lista de gols;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de partida na navbar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de partidas.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de partida na navbar.	Sistema: 2. Sistema apresenta uma tela sem cards se não houverem partidas cadastradas.

[RF012] Deletar partida

RF 012	Deletar partida
---------------	------------------------

Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Deleta a partida desejada	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
Interfaces:	I001, I003, I012 <ou inserir o nome das interfaces>	
Restrições de campos:	Entidade Partida Tipos de partida que deve possuir no máximo 45 caracteres. Campeonato. Lista de Times. Data no formato dd/mm/yyyy hh:mm:ss _Lista de gols;	
Fluxo principal:	Admin: 1. Seleciona o item de partida na navbar. 3. No card da partida que quer deletar, seleciona o botão de deletar. 5. Selecione confirmar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de partidas. 4. Apresenta tela de confirmação para deletar. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona o item de partida na navbar. 3. No card da partida que quer deletar, seleciona o botão de deletar. 5. Selecione confirmar.	Sistema: 2. Sistema apresenta tela de listagem de partidas. 4. Apresenta tela de confirmação para deletar. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.

Requisitos do Gol

Seção destinada a todos os requisitos referente aos gols.

[RF013] Cadastrar Gol

RF 013	Cadastra Gol
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável
Atores:	Admin
Resumo:	Um novo gol será cadastrado no sistema
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.

Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
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 vincular o gol. 5. Adicionar gol à partida e selecionar salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a página de listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela de edição de partida. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona a opção de partidas na navbar. 3. Seleciona o botão de editar no card da partida que desejamos vincular o gol. 5. Adicionar gol à partida e selecionar salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a página de listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela de edição de partida. 6. Sistema apresenta tela de erro.

[RF014] Editar gol

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 deverá encerrar a conexão e exigir novo login.
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 gole seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a página de listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela de edição de partida. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	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 gole seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a página de listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela de edição de partida. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.

[RF015] Listar Gols

RF 015	Listar gols	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Todos os gols serão listados	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
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.	Sistema: 2. Sistema apresenta a página de listagem de partidas, e consequentemente a listagem de gols.

Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona a opção de partidas na navbar.	Sistema: 2. Caso não existam partidas, consequentemente não existem gols, não listando nenhum..
---------------------------	--	---

[RF016] Deletar Gol

RF 016	Deletar gol	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Atores:	Admin	
Resumo:	Deleta o gol desejado	
Pré-condição:	O Admin precisa estar logado no sistema para executar tal ação.	
Pós-condição:	O sistema deverá encerrar a conexão e exigir novo login.	
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 deletar o gol. 5. Remove o gol e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a página de listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela de edição de partida. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.
Fluxo alternativo:	Admin: 1. Seleciona a opção de partidas na navbar. 3. Seleciona o botão de editar no card da partida que desejamos deletar o gol. 5. Remove o gol e seleciona salvar.	Sistema: 2. Sistema apresenta a página de listagem de partidas. 4. Sistema apresenta tela de edição de partida. 6. Sistema apresenta tela de sucesso.

Capítulo

Requisitos não funcionais

Esta seção contém todos os requisitos não funcionais do sistema.

Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

[NF001] Utilização do sistema

O usuário deve conseguir utilizar todas as funcionalidades permitidas após um treinamento de 2 horas.

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 correção do sistema.

[NF002] Disponibilidade do sistema

O sistema deve estar 99% do tempo disponível para utilização pelos usuários, ou seja, não deve ficar fora do ar.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

[NF003] Tempo de requisições

As requisições do sistema como um todo devem ser executadas trazendo a resposta da mesma em até 10 segundos.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Segurança

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

[NF004] Criptografia

Para que seja efetuado o login do usuário no sistema o usuário deverá ter uma senha cadastrada que passará por uma criptografia SHA-256.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Distribuição

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à distribuição da versão executável do sistema.

[NF005] Alocação do executável

O executável do sistema será disponibilizado apenas à federação lavrense de futebol, e estará disponível em um sistema cloud para o funcionamento do mesmo na web.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Padrões

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados a padrões ou normas que devem ser seguidos pelo sistema ou pelo seu processo de desenvolvimento.

[NF006] Padrão de arquitetura

O sistema deve seguir um padrão de arquitetura utilizando middlewares.

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.

[NF007] Deverá ser responsivo a diferentes dispositivos

Deverá ser responsivo em diferentes dispositivos, se ajustando ao tamanho de sua tela, qualquer que ela seja.

Prioridade: ☐ Essencial Importante ☐ Desejável

Capítulo

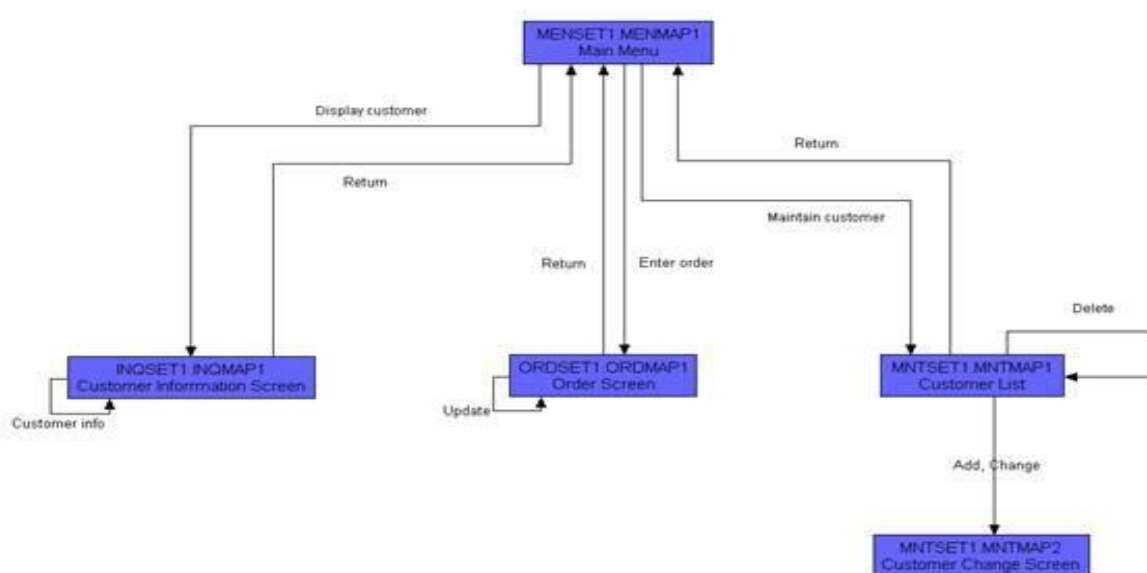
Descrição da interface com o usuário

<Esta seção deve conter desenhos ou rascunhos das telas do sistema que forem necessários ou convenientes para esclarecer algum dos requisitos do sistema. O aluno pode utilizar ferramentas como Balsamiq para prototipar a interface, apesar de não ser a melhor opção. Mais ferramentas podem ser encontradas em <https://dcrazed.com/best-free-wireframe-tools/>. A melhor opção RECOMENDADA FORTEMENTE é para o aluno fazer a prototipação da interface em HTML, Angular ou qualquer outra tecnologia que o permita fazer a interface de sistemas WEB e reaproveitá-la na fase de projeto. Assim evita-se o fato de fazer desenhos de interface os quais serão jogados fora por não ser a interface propriamente dita. Use nomes significativos para identificar cada interface como I_Login, I_Erro_login, I_CadastrarCliente. Descreva cada interface em uma subseção. O aluno deverá utilizar templates já prontos caso queira, fazendo uma interface agradável.>

Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identificar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”. A interface de erro do login para um username inválido e uma senha inválida é nomeada respectivamente como “IE_LoginUsername” e “IE_LoginSenhaInválida”.

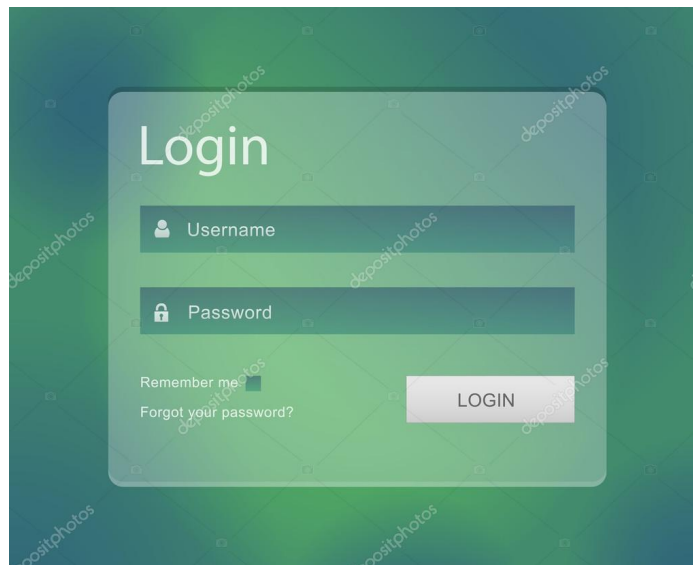
MAPA DE NAVEGAÇÃO DE INTERFACES

<Em cada seta, deve estar escrito o nome do botão ou comando a ser dado para sair de uma tela para outra. Então se no “Main Menu” a pessoa clicar num botão chamado “Display customer”, será aberta a tela “Customer Information Screen”, como mostrado na figura abaixo.>



<O nome dado as interfaces, abaixo, deve ser o mesmo nome que aparecerá na descrição dos Casos de Uso e nas caixas dos mapa de navegação acima.>

I_Login <Identificador de uma interface>



Informações críticas da interface

- O campo username deve ser um email válido.
- A senha deve conter pelo menos uma letra maiúscula e uma minúscula
- A senha deve conter pelo menos um número
- A senha deve conter pelo menos um caracter especial.
- A senha deve conter no máximo 50 caracteres.

IE_LoginUserNameLogin

<Prossiga no detalhamento das interfaces do sistema, descrevendo todas que for necessário, cada uma em uma subseção.>

Informações críticas da interface

- <Informação 1>.
- <Informação 2>.

IE_LoginUserNameLogin<Identificador de outra interface>

<Prossiga no detalhamento das interfaces do sistema, descrevendo todas que for necessário, cada uma em uma subseção.>