

Universidade Federal da Bahia  
Professora: Rita Suzana Pitangueira Maciel  
Disciplina: Engenharia de Software II  
Equipe: Laise Santa Rosa, Paulo Henrique Alves, Ramon Lima e Meira

## **Trabalho II - Sistema de Apoio a Jogos de RPG de Mesa**

### **1. Objetivo do Documento**

Este documento apresenta as principais características e lista os requisitos de alto-nível do sistema de **Apoio a Jogos de RPG de Mesa**. Estas informações foram acordadas entre os principais patrocinadores do projeto e assume-se que serão de conhecimento de qualquer participante dele.

### **2. Contextualização do Sistema**

A Associação de Jogos de Tabuleiro do Imbui (AJTI) deseja que seja criado um aplicativo para apoio nas sessões de RPG de mesa. De forma simplificada, o RPG de mesa é um jogo interpretativo, onde cada jogador cria um personagem, apontando suas forças, fraquezas e equipamentos, dentro de limites estipulados num sistema de jogo, que é o conjunto de regras que guiam a criação do personagem, além da resolução de conflitos e formas de se jogar. Enquanto um dos jogadores narra uma aventura, contando o que pode ser visto e sentido, os outros dizem como seus personagens reagem as situações apresentadas. E fazem testes usando dados para determinar se as reações são efetivas ou não.

### **Descrição do Problema**

Atualmente o registro das informações dos personagens é feita utilizando papel, e existem vários problemas decorrente disso, como:

- Facilidade para perder o papel ou esquecimento para levá-los aos encontros dos jogos marcados.
- O armazenamento acaba sendo um incômodo também, se alguém se prontifica a ficar responsável pela ficha dos outros.

- Facilidade para danificação do mesmo, tornando ilegíveis partes importantes, seja pelo uso excessivo da borracha para mudança de nível, como descuido da parte do jogador.
- Dificuldade para se fazer o planejamento de níveis mais avançados. Sendo necessário a utilização de mais folhas de papel.

Outros problemas:

- É preciso somar as informações de cada nível como, bônus de ataque, reflexos, perícias, talentos, etc. O que acaba sendo demorado e gerando insegurança se a quantidade de pontos distribuídas foi a correta.
- Não existe um consenso sobre a utilização de miniaturas para exemplificar o campo de batalhas. Alguns usam bonecos estilizados, mas que nem sempre seguem um padrão de tamanho, ou acabam fazendo rabiscos no papel e usando lápis e borracha para fazerem as alterações na vez de cada jogador.
- A iniciativa do combate acaba sendo uma lista anotada numa folha, mas por vezes, existe uma confusão sobre de quem realmente é a vez quando as pessoas começam a discutir qual seria o plano de ação dos companheiros ou quando se empolgam para fazer suas jogadas e acabam se enganam e jogando na vez dos outros.

## **Caracterização dos Usuários do Sistema**

As pessoas que jogam RPG de mesa, esperam participar de um passatempo em que sua criatividade seja estimulada, além de poder passar tempo com pessoas que gostam e poder estreitar esses laços de amizade.

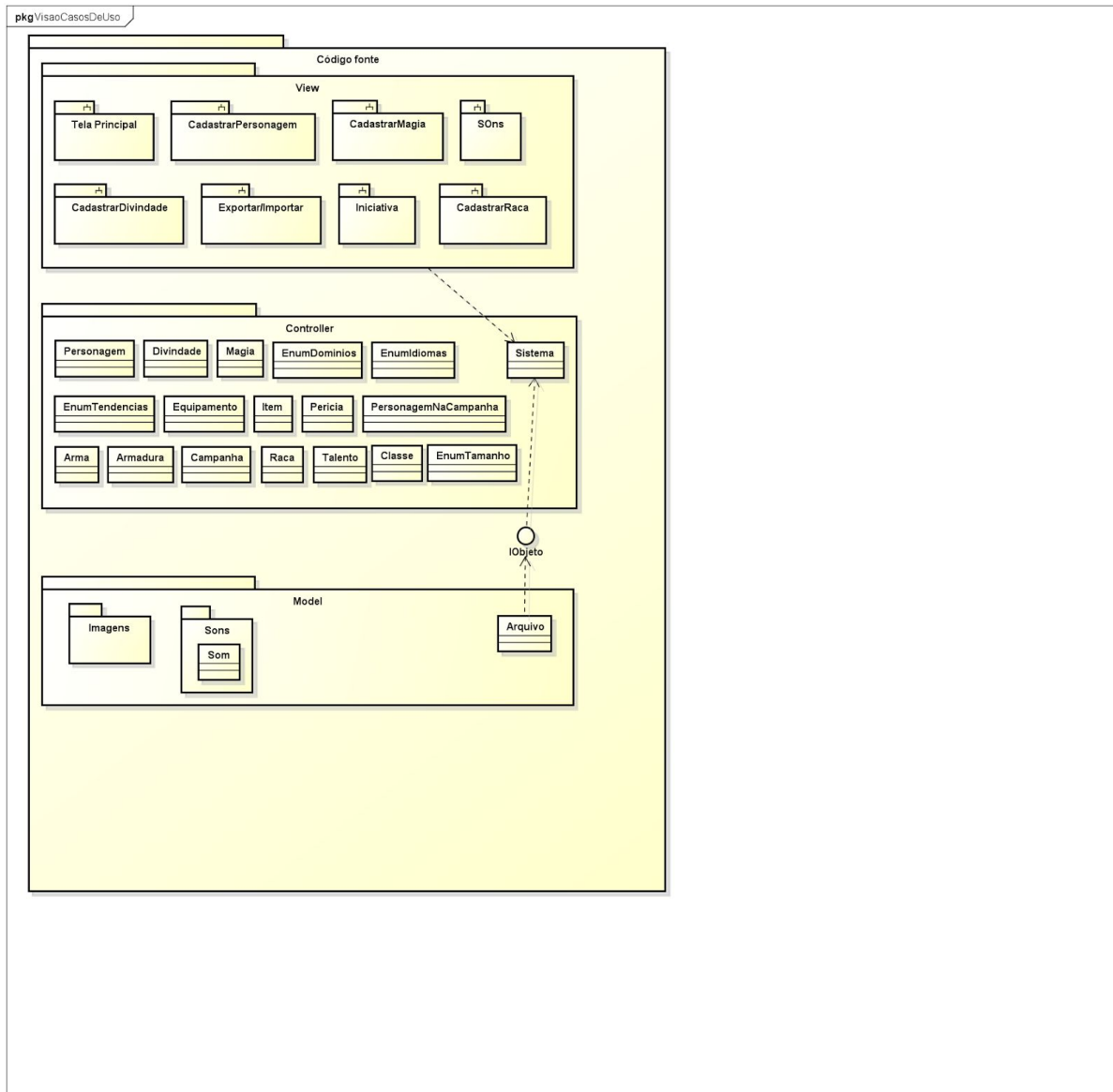
Não existe uma restrição quando a idade ou sexo para se jogar, contudo a maior parte do público se encontra na faixa dos 15-35 anos. E, apesar de parecer que a maioria dos jogadores são homens, atualmente tem se encontrado grupos de jogo onde a maioria dos jogadores são mulheres.

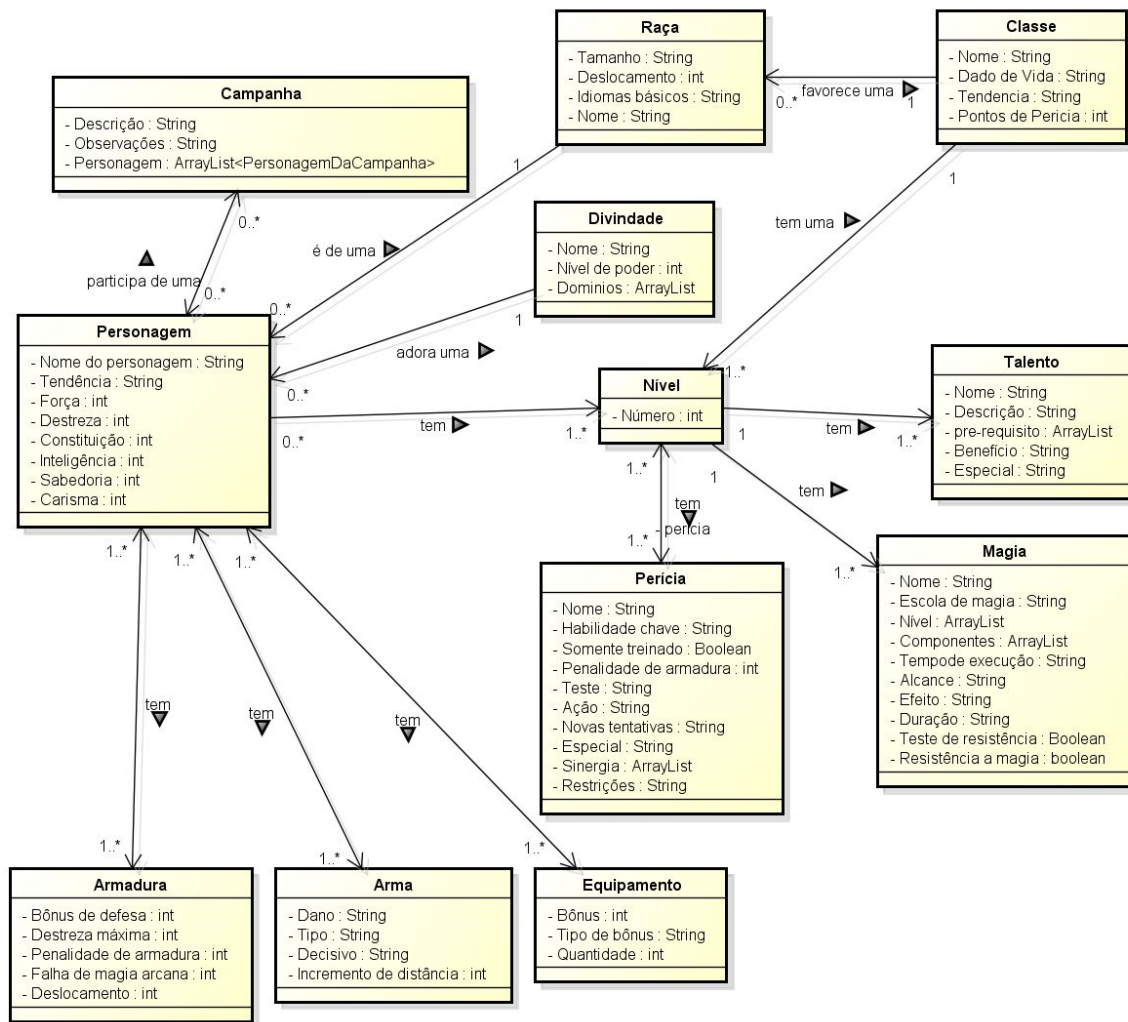
### 3.Funcionalidades do Sistema

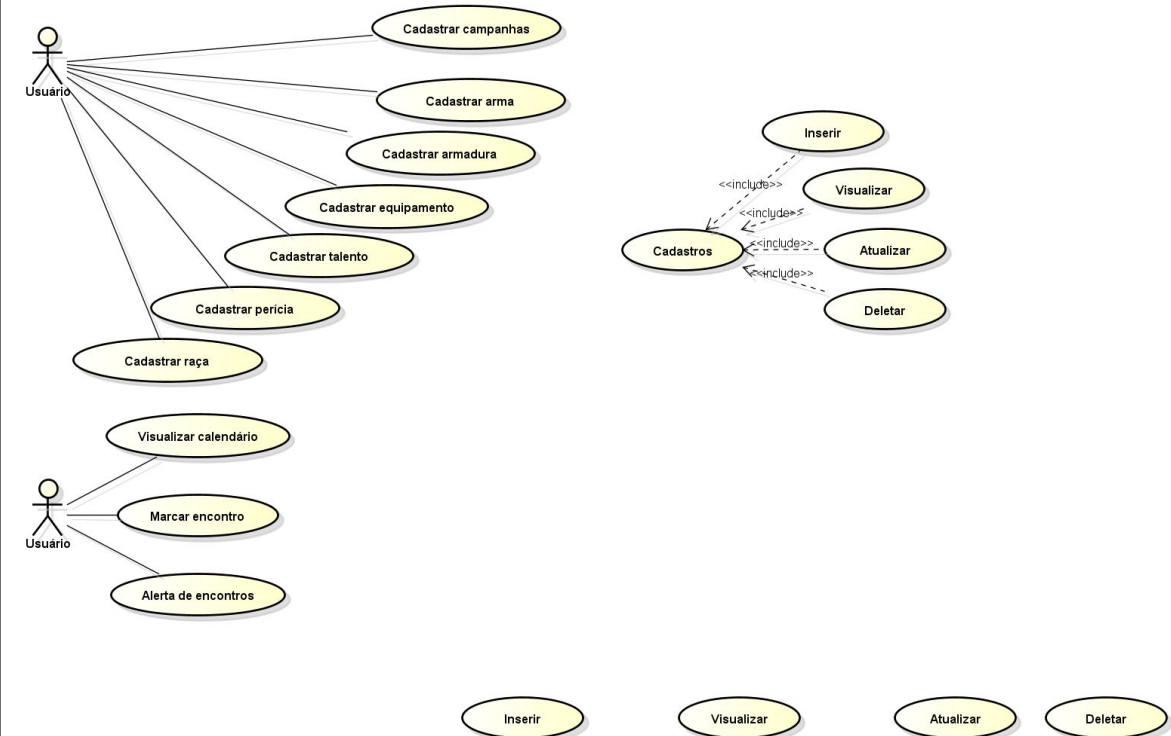
#### a) Requisitos Funcionais de Sistema

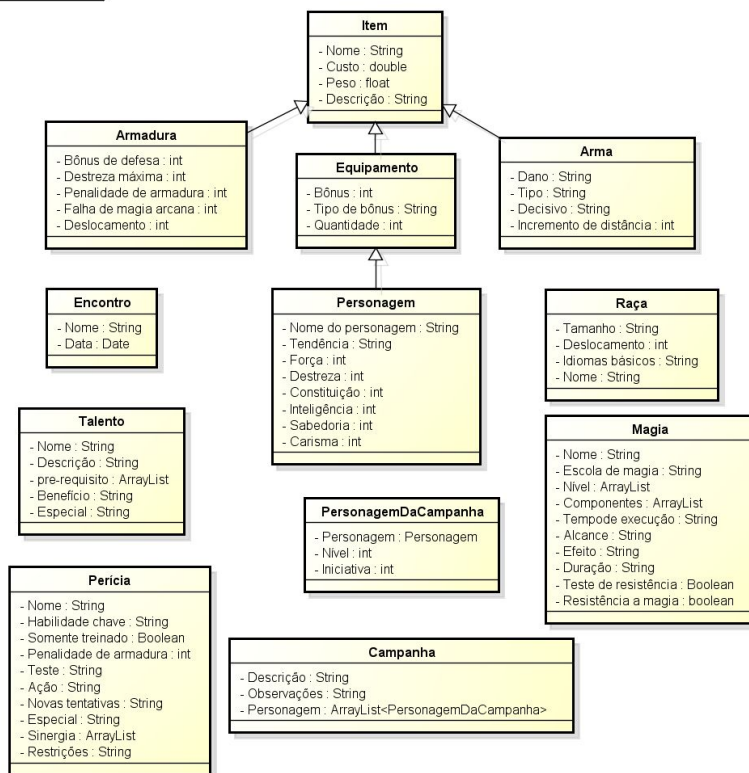
Requisito	Descrição
Cadastrar Arma	CRUD das informações das armas.
Cadastrar Armadura	CRUD das informações das armaduras.
Cadastrar Perícia	CRUD das informações das perícias.
Cadastrar Talento	CRUD das informações dos talentos.
Cadastrar Equipamento	CRUD das informações dos equipamentos.
Cadastrar Raça	CRUD das informações das raças.
Cadastrar Campanha	CRUD das informações das campanhas.
Visualizar calendário	Um calendário é mostrado com as datas marcadas de verde dos compromissos já aceitos e laranja dos novos esperando serem aceitos.
Marcar encontro	Clicando num dia do calendário, um formulário é aberto para cadastrar as informações do encontro: campanha que será jogada, horário, local, etc.
Alertas de encontros	É possível configurar para o sistema emitir um som, se o aplicativo estiver aberto, avisando a pessoa sobre algum encontro marcado no calendário com antecedência preestabelecida.

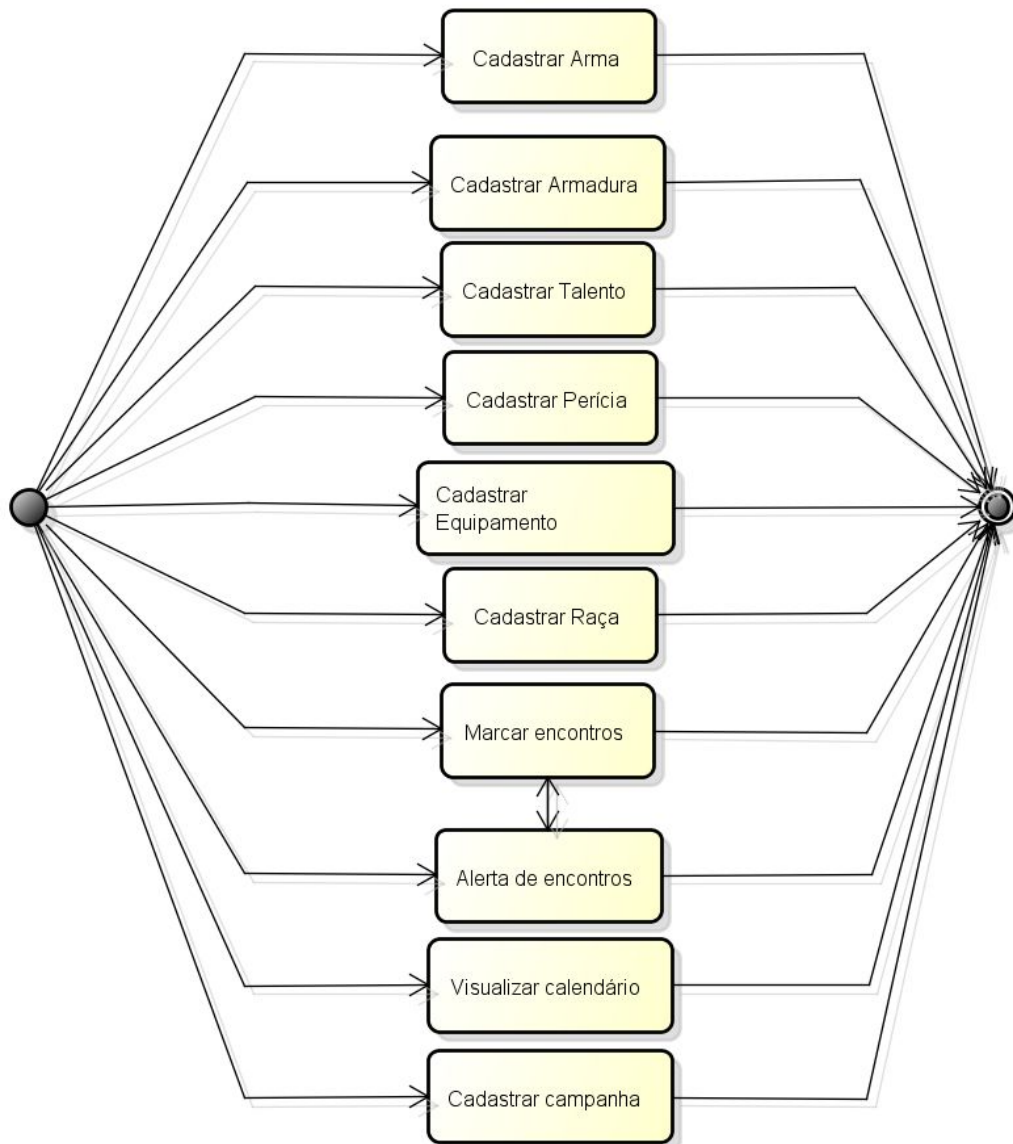
## 4. Especificação dos Requisitos – Diagramas UML



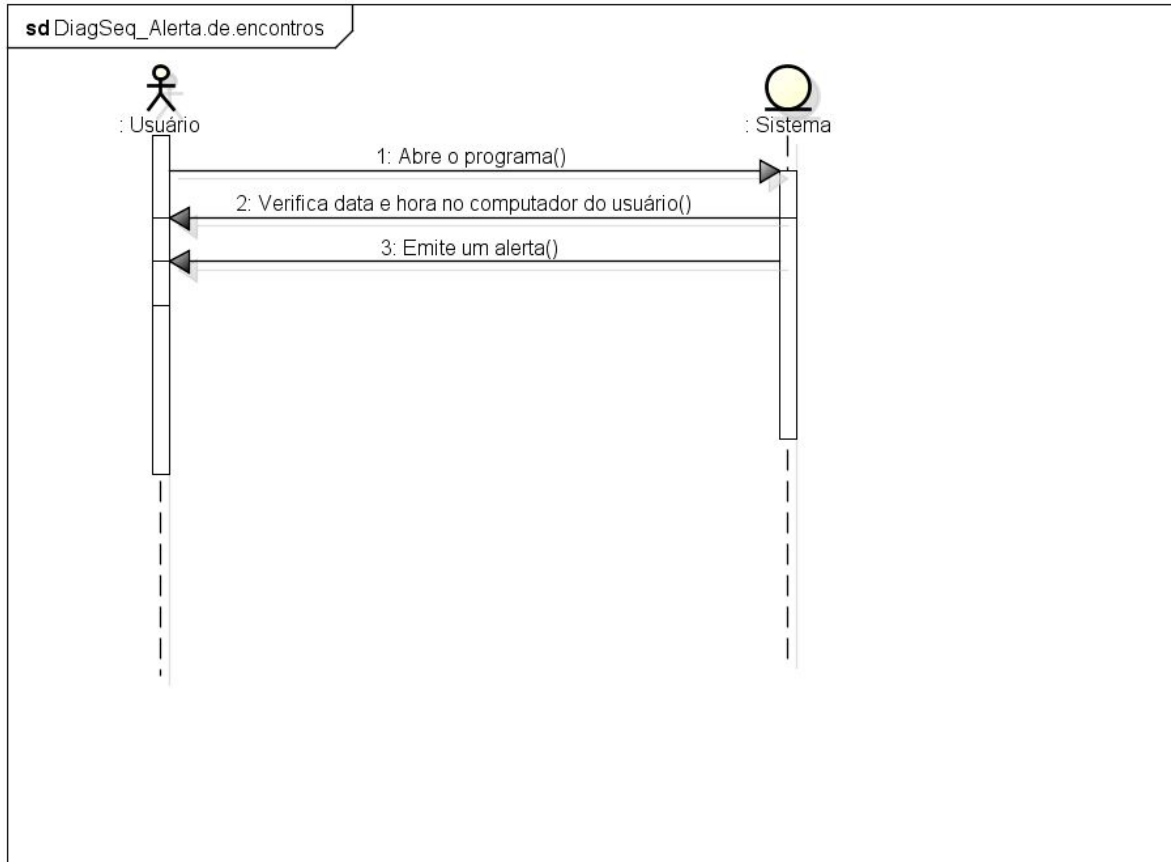


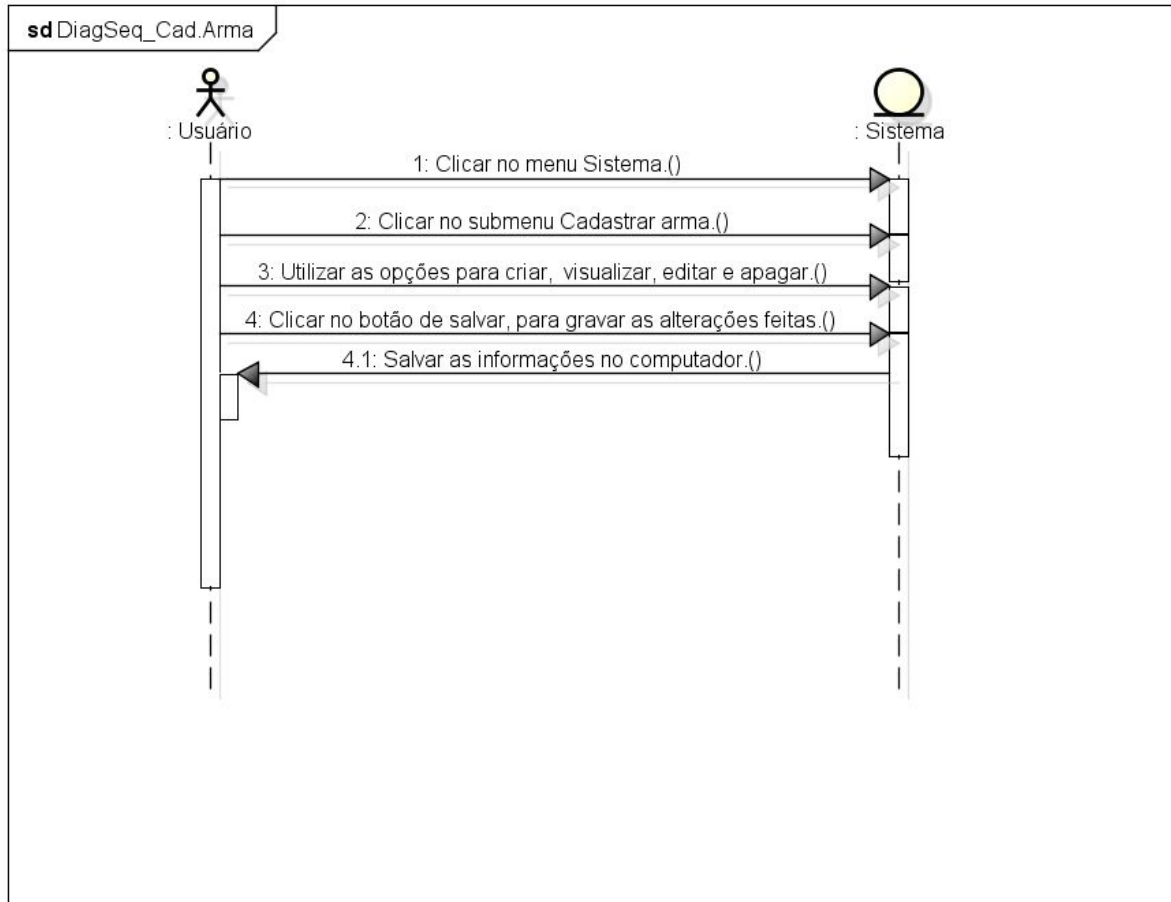


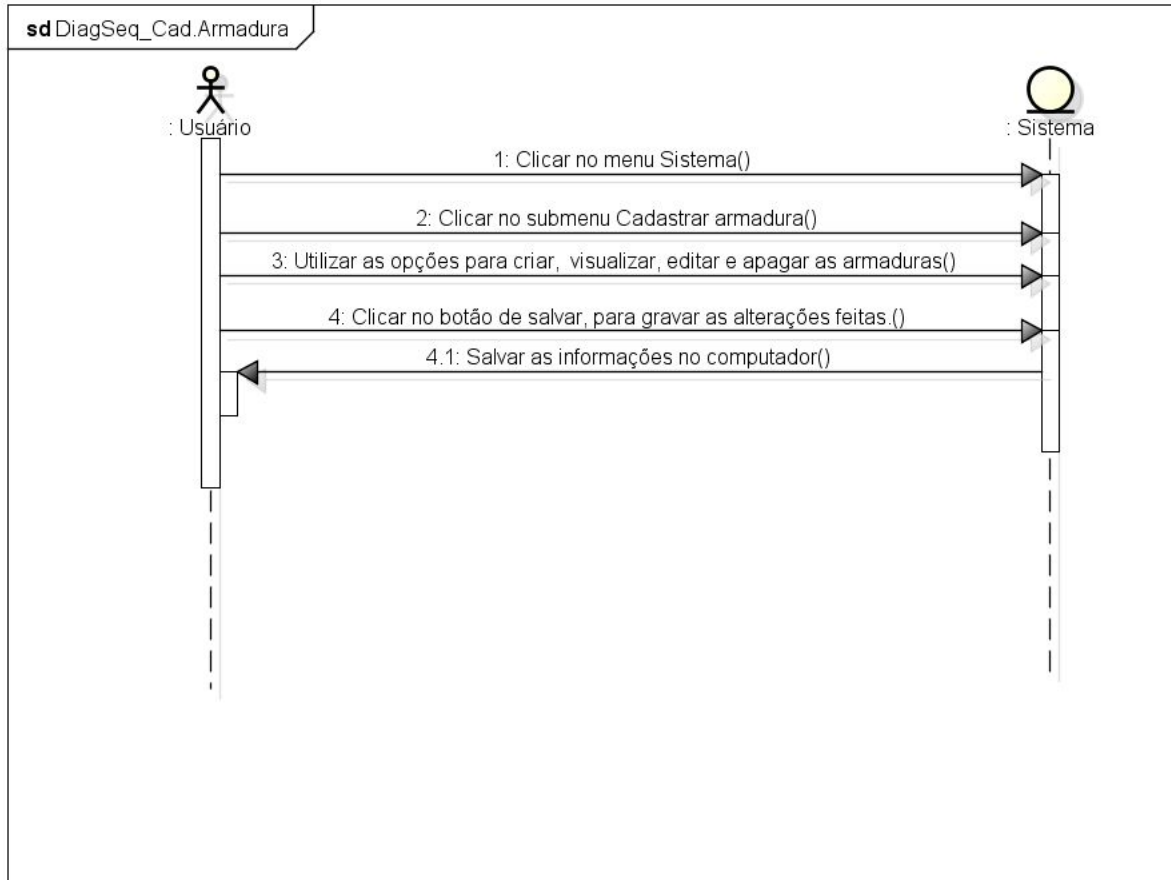


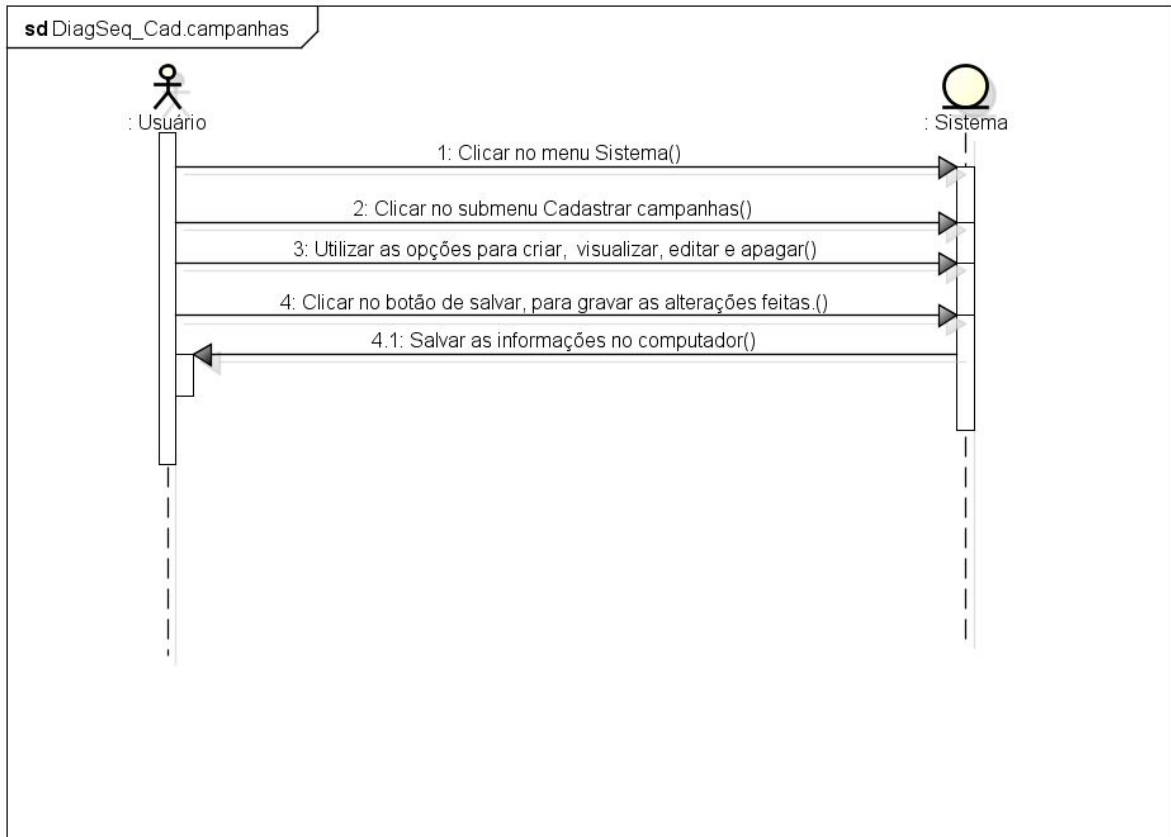




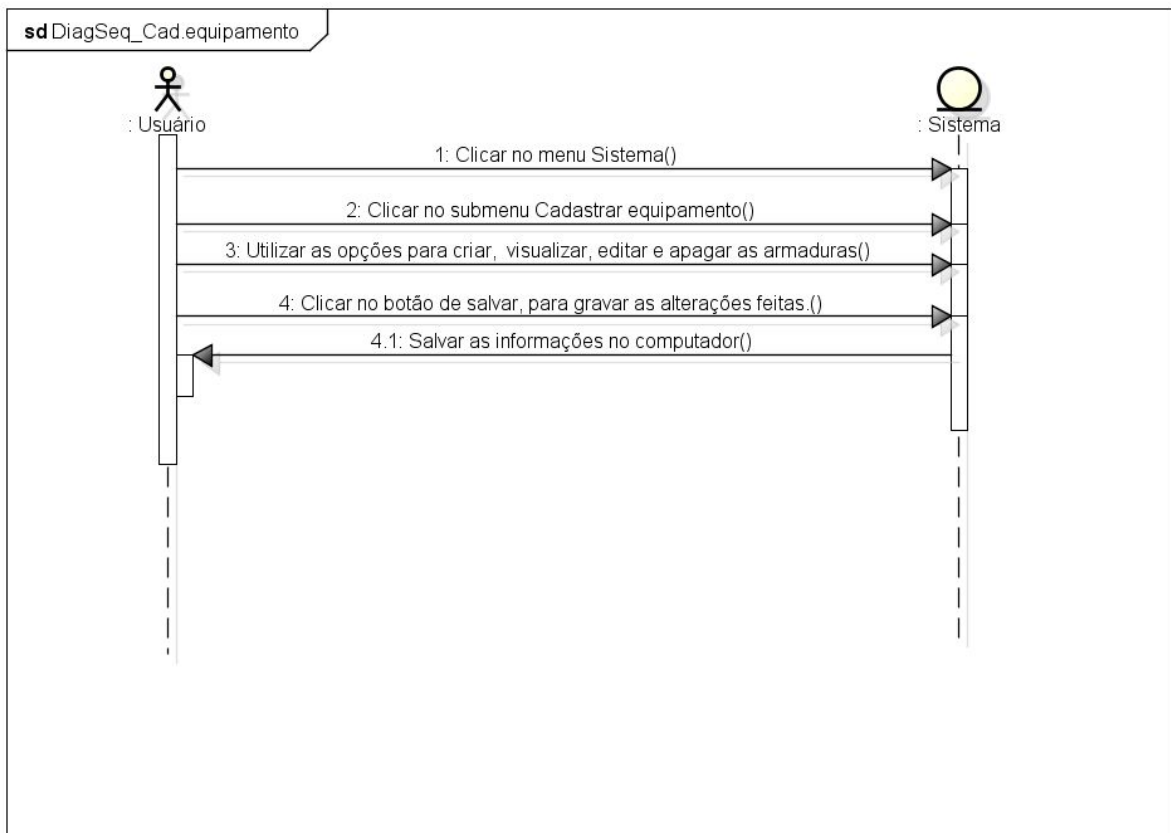




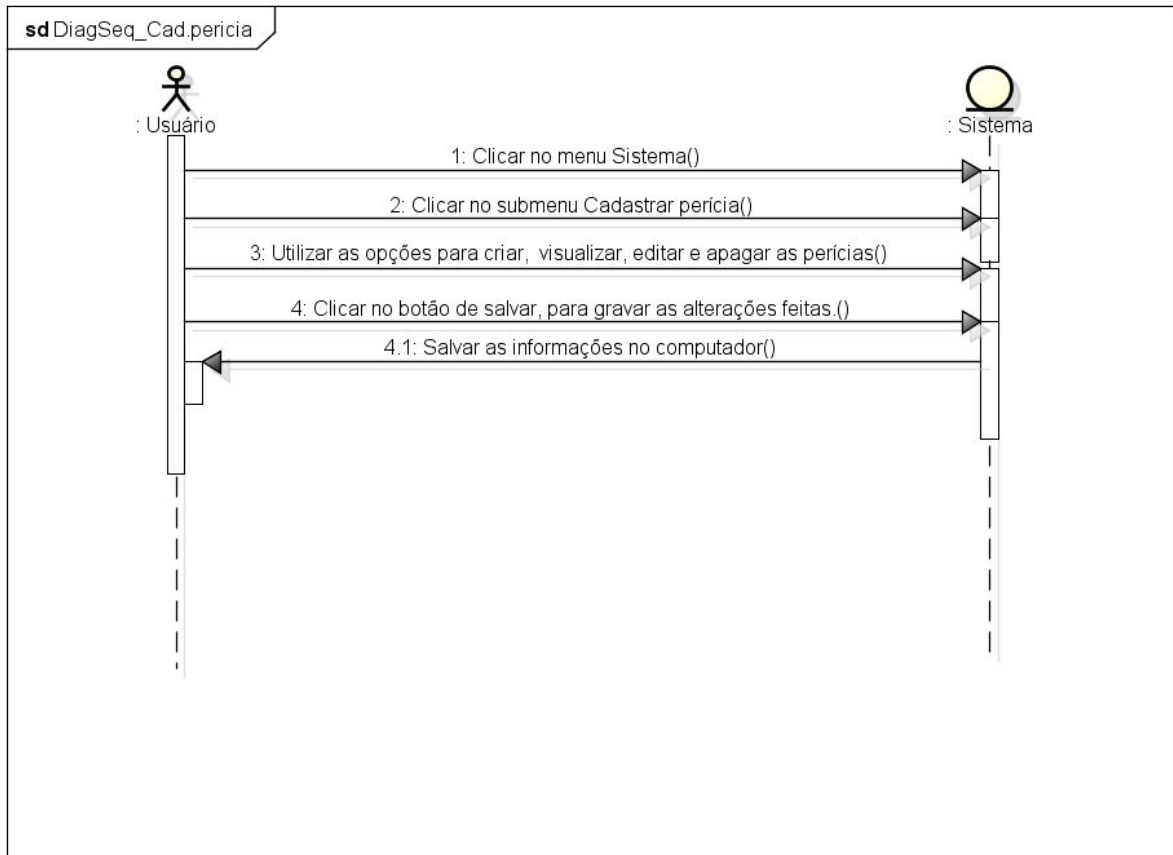


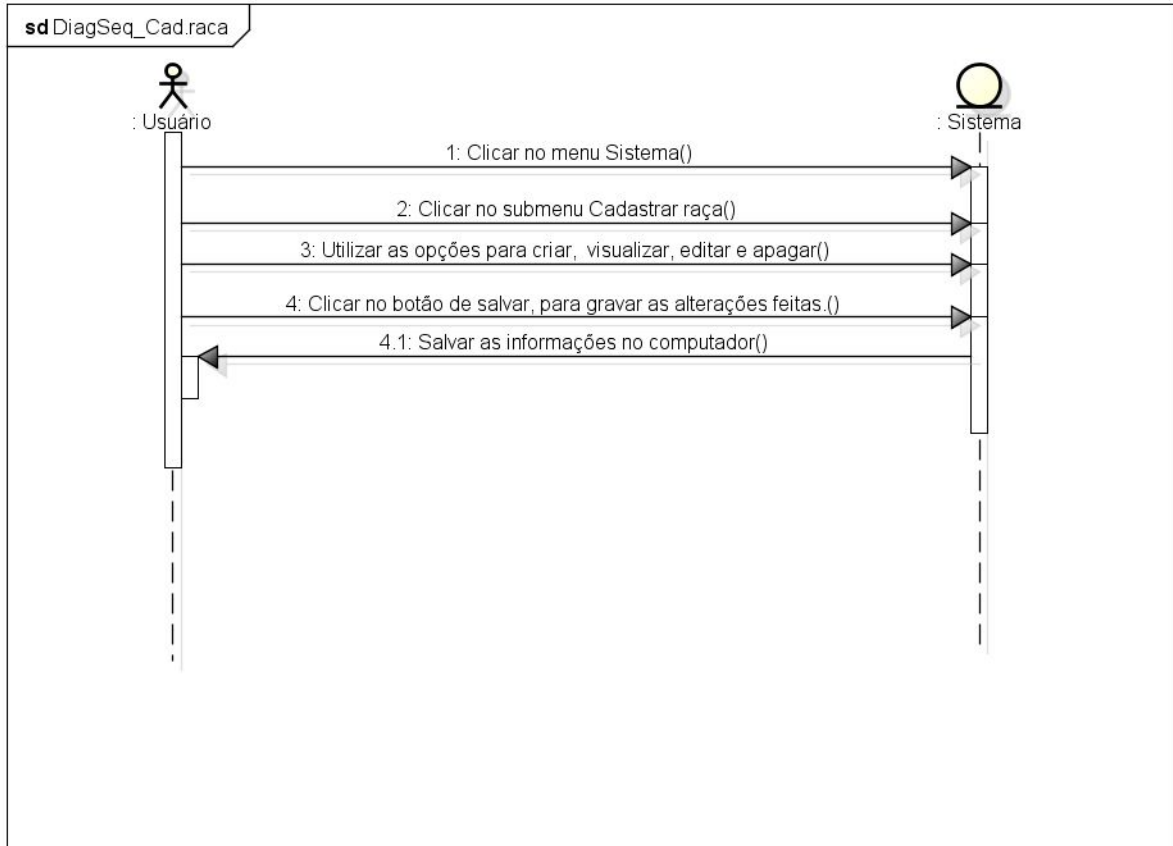


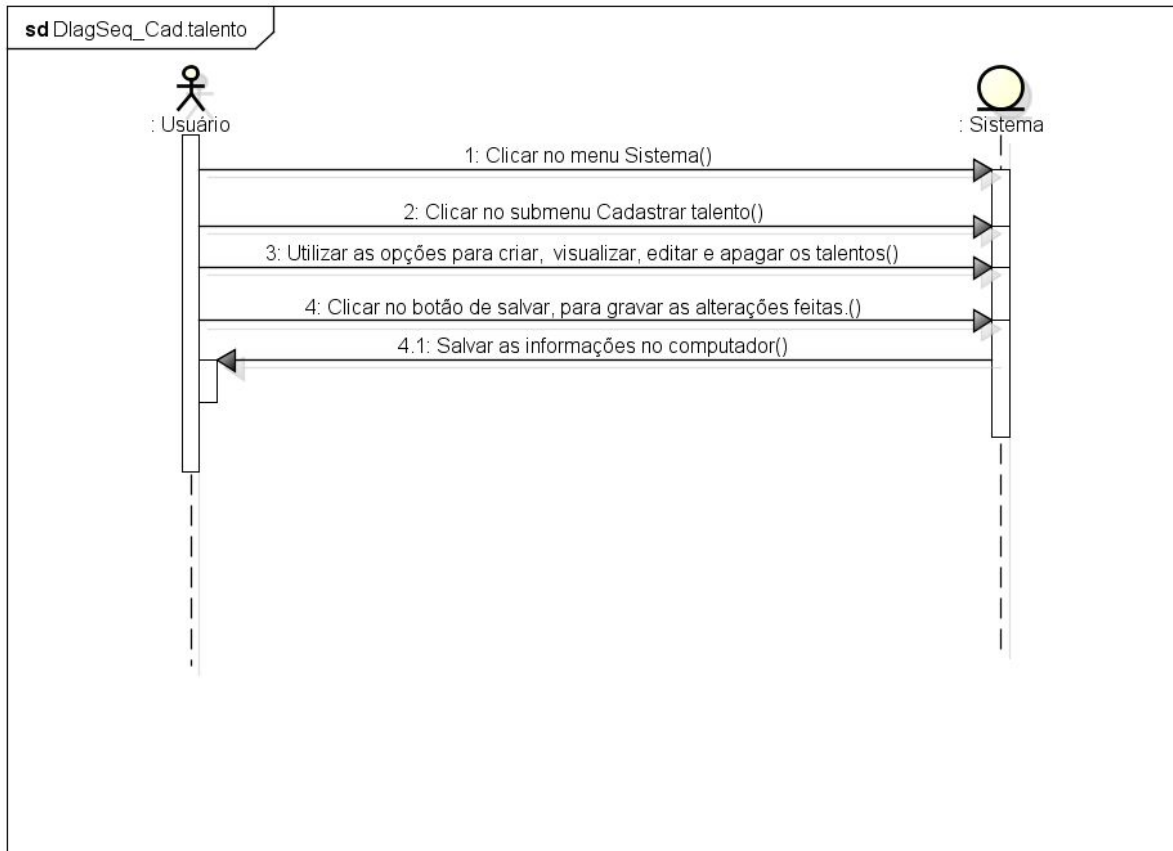
powered by Astah

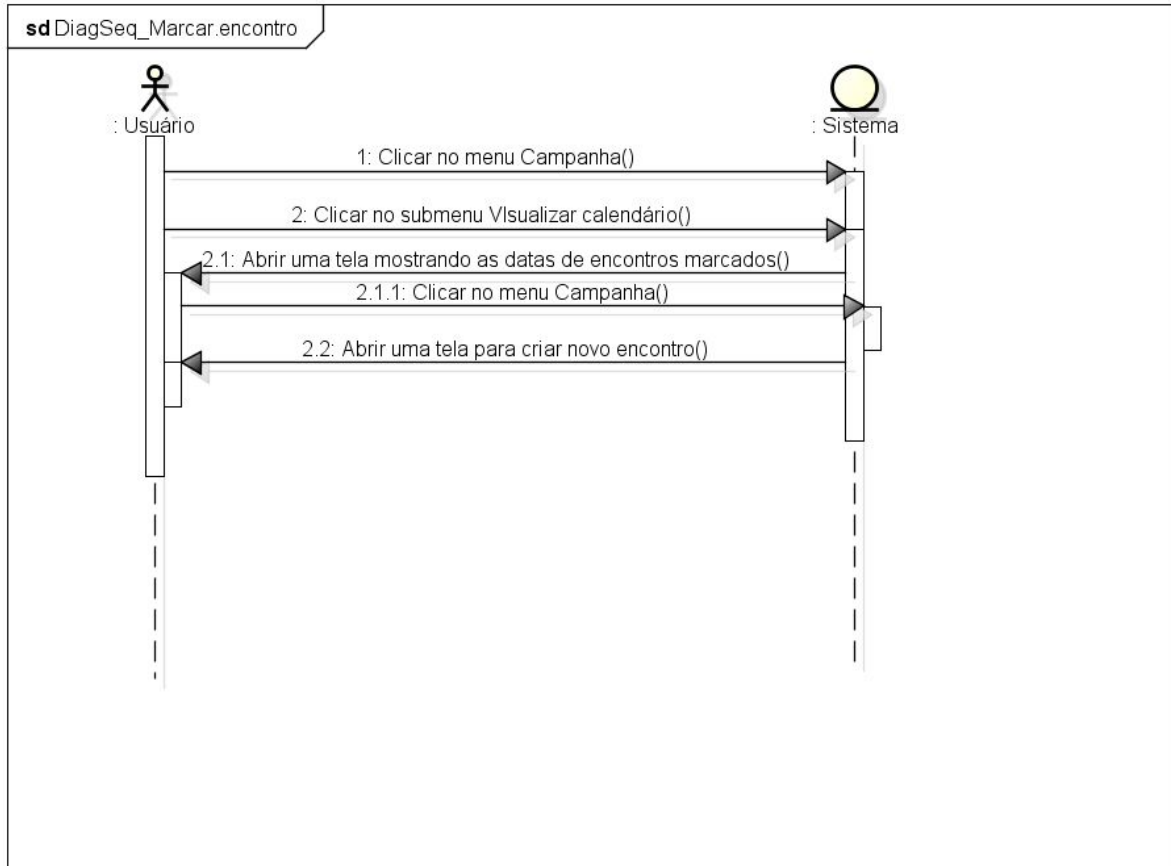


powered by Astah

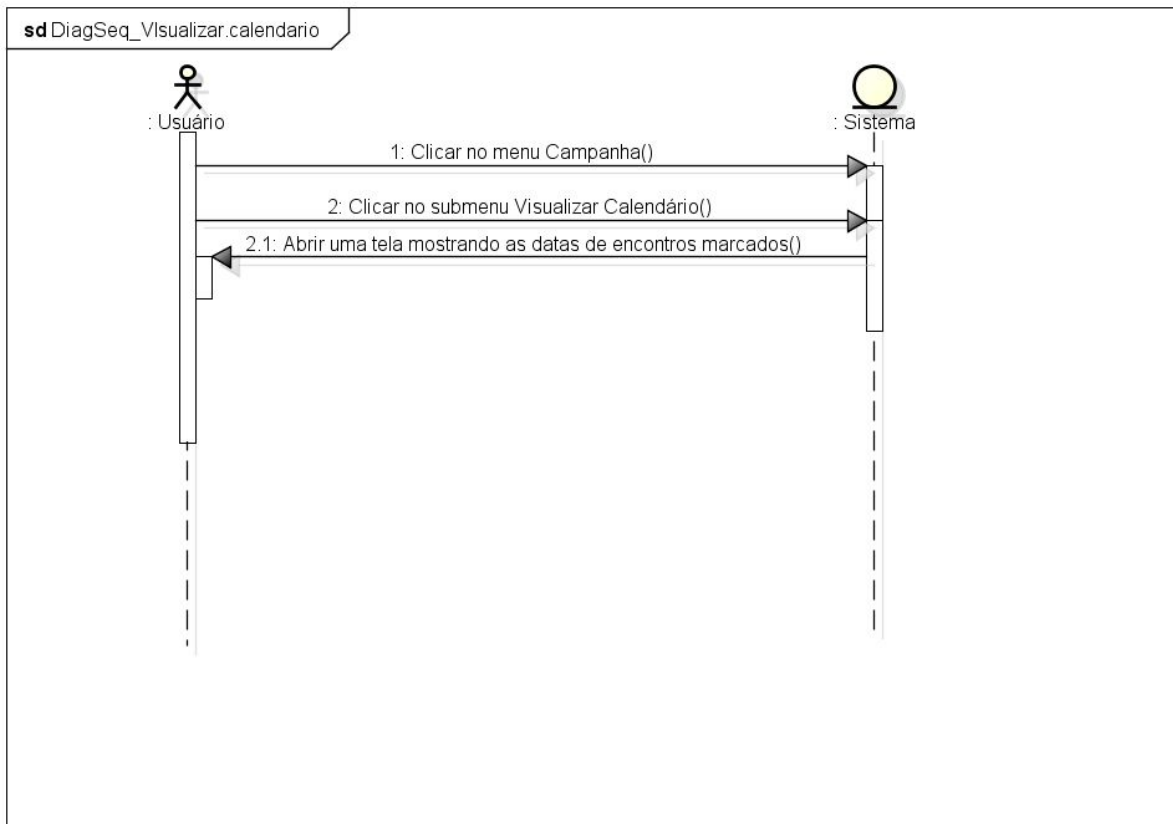












## 5. Tabela para Documentação de cada requisitos do usuário

<b>Nome do caso de uso</b>	Cadastrar Arma
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário manipular as informações das armas.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	As informações sobre um ou mais armas foram vistas. Nenhuma ou mais foram criadas, atualizadas ou deletadas.
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Sistema.	
2. Clicar no submenu de Cadastrar arma.	
3. Utilizar as opções para criar, visualizar, editar e apagar.	
4. Clicar no botão de salvar, para gravar as alterações feitas.	
	5. Salvar as informações no computador.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Cadastrar Armadura
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário manipular as informações das armaduras.
<b>Pré-condições</b>	

<b>Pos-condições</b>	As informações sobre um ou mais armaduras foram vistas. Nenhuma ou mais foram criadas, atualizadas ou deletadas.
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Sistema	
2. Clicar no submenu de Cadastrar armadura.	
3. Utilizar as opções para criar, visualizar, editar e apagar.	
4. Clicar no botão de salvar, para gravar as alterações feitas.	
	5. Salvar as informações no computador.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Cadastrar Perícia
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário manipular as informações das perícias.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	As informações sobre um ou mais perícias foram vistas. Nenhuma ou mais foram criadas, atualizadas ou deletadas.
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Sistema	
2. Clicar no submenu de Cadastrar perícia.	
3. Utilizar as opções para criar, visualizar, editar e apagar.	

4. Clicar no botão de salvar, para gravar as alterações feitas.	
	5. Salvar as informações no computador.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Cadastrar Talento
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário manipular as informações dos talentos.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	As informações sobre um ou mais talentos foram vistas. Nenhuma ou mais foram criadas, atualizadas ou deletadas.
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Sistema	
2. Clicar no submenu de Cadastrar talento.	
3. Utilizar as opções para criar, visualizar, editar e apagar.	
4. Clicar no botão de salvar, para gravar as alterações feitas.	
	5. Salvar as informações no computador.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Cadastrar Equipamento
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário

<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário manipular as informações dos equipamentos.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	As informações sobre um ou mais equipamentos foram vistas. Nenhuma ou mais foram criadas, atualizadas ou deletadas.
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Sistema	
2. Clicar no submenu de Cadastrar equipamento.	
3. Utilizar as opções para criar, visualizar, editar e apagar.	
4. Clicar no botão de salvar, para gravar as alterações feitas.	
	5. Salvar as informações no computador.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Cadastrar Raça
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário manipular as informações das raça.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	As informações sobre um ou mais raças foram vistas. Nenhuma ou mais foram criadas, atualizadas ou deletadas.
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Sistema	

2. Clicar no submenu de Cadastrar raça.	
3. Utilizar as opções para criar, visualizar, editar e apagar.	
4. Clicar no botão de salvar, para gravar as alterações feitas.	
	5. Salvar as informações no computador.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Cadastrar Campanha
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário manipular as informações das campanhas.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	As informações sobre um ou mais campanhas foram vistas. Nenhuma ou mais foram criadas, atualizadas ou deletadas.
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Sistema	
2. Clicar no submenu de Cadastrar campanha.	
3. Utilizar as opções para criar, visualizar, editar e apagar.	
4. Clicar no botão de salvar, para gravar as alterações feitas.	
	5. Salvar as informações no computador.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Visualizar Calendário
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para um usuário visualizar um calendário com as datas de encontros marcados.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de Campanha	
2. Clicar no submenu de Visualizar calendário.	
	3. Abrir uma tela mostrando as datas de encontros marcados.
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Marcar encontro
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	É possível configurar para o sistema emitir um som, se o aplicativo estiver aberto, avisando a pessoa sobre algum encontro marcado no calendário com antecedência preestabelecida.
<b>Pré-condições</b>	
<b>Pos-condições</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Clicar no menu de	

Campanha	
2. Clicar no submenu de Visualizar calendário.	
	3. Abrir uma tela mostrando as datas de encontros marcados.
4. Clicar sobre alguma data.	
	5. Abrir uma tela pra criar novo encontro.
6. Preencher as informações do nome, e quando será disparado o alarme avisando sobre a data (opções como, “no dia”, “um dia antes”, “uma semana antes”)	
7. Clicar no botão de salvar.	
	8. Salvar as informações
<b>Restrições/validações</b>	

<b>Nome do caso de uso</b>	Alerta de encontro
<b>Caso de uso geral</b>	
<b>Ator principal</b>	Usuário
<b>Atores secundários</b>	
<b>Resumo</b>	Este caso de uso descreve os passos para o sistema disparar o alarme de um encontro
<b>Pré-condições</b>	Haver encontro já marcado.
<b>Pos-condições</b>	
<b>Ações do Ator</b>	<b>Ações do sistema</b>
1. Abre o programa	
	2. Verifica data e hora na máquina do usuário
	3. Emite um alerta



<b>Restrições/validações</b>	
------------------------------	--