Documento de Requisitos

Guess the Country Game

# Controle de Versões

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Versão | Data |
| Raphael Zaneti | V.1 | 19.04.2022 |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Sumário

[Controle de Versões 1](#_Toc100746292)

[Sumário 2](#_Toc100746293)

[Introdução 3](#_Toc100746294)

[Cenário Atual 3](#_Toc100746295)

[Restrições 3](#_Toc100746296)

[Premissas 3](#_Toc100746297)

[Descrição dos Requisitos 3](#_Toc100746298)

[Requisitos Funcionais 4](#_Toc100746299)

[Requisitos Não Funcionais 5](#_Toc100746300)

# Introdução

Este documento tem como objetivo principal descrever o cenário atual para o desenvolvimento do Guess the Country Game. O jogo, que funciona ao estilo de um Quiz, foi inspirado em outros semelhantes disponíveis na Internet, como é o caso do Jetpunk (https://www.jetpunk.com/)

## Cenário Atual

Jogos do tipo Quiz existem há anos, e desde o início da popularização da Internet vêm sendo explorados em meio digital. De um modo geral, esses jogos se limitam a dar um resultado objetivo, sem muita margem para customização por parte do usuário e, em alguns casos, sem nem mesmo uma análise estatística básica de seu desempenho.

O objetivo do Guess the Country é ser um jogo relativamente simples, acessível a qualquer usuário que esteja disposto a adivinhar o país com base em dicas sobre ele, e que permita uma delimitação por continente, área, população, dentre outros critérios.

## Restrições

Para este projeto temos algumas restrições:

- A aplicação deverá ser responsiva, devendo se autoajustar a dispositivos de diversos tamanhos (largura mínima de 360px+);

- O desempenho da aplicação deve garantir um uso satisfatório para usuários que possuam conexão 3G regular;

- Considerando a variabilidade dos dados sobre países com o passar dos anos, deve ser possível a modificação de algumas informações por parte do usuário.

## Premissas

O sistema deve ser flexível e, ao mesmo tempo, robusto a ponto de permitir um cruzamento de dados adequado para a geração de estatísticas.

Os níveis de dificuldade atribuídos a cada país serão inicialmente fixados pelo desenvolvedor, porém é preciso que, com o passar do tempo e o input dos usuários (acertos ou erros sobre o país), seja feita uma manipulação dinâmica sobre a dificuldade de acertar aquela resposta.

# Descrição dos Requisitos

Nesta seção serão descritos cada um dos requisitos funcionais e não funcionais que foram coletados ao longo da entrevista.

## Requisitos Funcionais

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| RQ01 | O sistema deve possuir uma tela inicial que possua rotas para: (i) início do jogo, (ii) consulta de regras do jogo (renderizada em modal), (iii) consulta às estatísticas de jogo (talvez renderizada em modal), (iv) configurações de jogo (nível de dificuldade e limitações) e (v) alteração de dados dos países. | NECESSÁRIO |
| RQ02 | Regras do jogo, renderizadas em modal, apresentando texto que conste em arquivo de texto próprio. | NECESSÁRIO |
| RQ03 | Geração de banco de dados a partir dos arquivos em JSON que contêm as informações sobre os países e que serão utilizados para a geração das dicas. | NECESSÁRIO |
| RQ04 | No banco de dados, além das informações sobre os países, inserir campos para “dificuldade”, “número de acertos” e “número de erros” | ÚTIL |
| RQ05 | No banco de dados, inserir campo para “total de dicas geradas”, correspondendo ao total de dicas utilizadas pelo usuário antes de dar uma resposta (correta ou incorreta). | DESEJÁVEL |
| RQ06 | Ao iniciar a rodada, gerar automaticamente uma dica aleatória e não nula para o usuário. | NECESSÁRIO |
| RQ07 | As dicas eventualmente indisponíveis devem ficar “apagadas” na tela e não devem ser geradas “em branco” ao usuário. | ÚTIL |
| RQ08 | Botão de gerar nova dica, a qual será criada de forma aleatória pelo programa. | NECESSÁRIO |
| RQ09 | Botão que permita gerar todas as dicas sobre o país de uma vez só. | ÚTIL |
| RQ10 | Controle de pontos do usuário, de forma decrescente conforme as dicas forem sendo geradas. | NECESSÁRIO |
| RQ11 | Apresentação da pontuação atual ao usuário em tempo real. | NECESSÁRIO |
| RQ12 | Badge de resposta correta ou incorreta logo após a tentativa de resposta. | NECESSÁRIO |
| RQ13 | Possibilidade de o usuário ter mais de uma tentativa sobre o mesmo país, o que deve ser customizado nas preferências de jogo. | DESEJÁVEL |
| RQ14 | Conforme as tentativas forem sendo realizadas, apresentar ao usuário, em tempo real, um quadro dos países corretos e incorretos | ÚTIL |
| RQ15 | Mapa mundi que destaque a apresentação de cada país respondido pelo usuário. | ÚTIL |
| RQ16 | Nas preferências, permitir que o usuário fixe o número de países que gostaria de jogar (ex.: 10 países, 40 países, todos países, etc.). | ÚTIL |
| RQ17 | Nas preferências, permitir que o usuário filtre os países que deseja jogar por continente, área, população, idioma e religião. | ÚTIL |
| RQ18 | Nas preferências, permitir que o usuário filtre os países que deseja jogar por nível de dificuldade. | NECESSÁRIO |
| RQ19 | Controle em banco de dados sobre as respostas corretas e incorretas sobre os países, com uma fórmula que calcule o nível de dificuldade a partir dessas premissas | NECESSÁRIO |
| RQ20 | Apresentação de bandeira do país em tamanho pequeno. | NECESSÁRIO |
| RQ21 | Na tabela de estatísticas, apresentar os pontos dos melhores jogadores e as respostas corretas/incorretas, além de dados como “melhor continente”, “acertos em países difíceis”. | ÚTIL |
| RQ22 | Na tabela de estatísticas, apresentar um quadro geral sobre os países mais fáceis e mais difíceis, além de dados gerais sobre idiomas/continente/população de maior acerto/erro | ÚTIL |
| RQ23 | Controlar em qual dica o usuário dá a resposta, no sentido de avaliar “quais as dicas mais úteis” | DESEJÁVEL |

## Requisitos Não Funcionais

|  |  |
| --- | --- |
| RNF01 | O tempo para carregamento da página deverá ser de até 8 segundos em 3g regular. |
| RNF01 | Layout adequado a dispositivos móveis. |