**LOGO**

Felipe Funari da Silva, Rodrigo Souza Vieira, Thaís Pacheco Faustino e Wilson Silva Adolpho Stolze

Documento de Visão de Sistema

Versão 1.0

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 3](#_Toc48603397)

[1.1 Propósito 3](#_Toc48603398)

[1.2 Escopo 3](#_Toc48603399)

[1.3 Definições e Abreviações 3](#_Toc48603400)

[1.4 Referências 3](#_Toc48603401)

[2 DETALHAMENTO PROCESSOS MACROS 3](#_Toc48603402)

[2.1 Módulo de Cadastro do Usuário 3](#_Toc48603403)

[2.2 Módulo Iniciar Jogo 4](#_Toc48603404)

[2.3 Módulo Consultar Instruções 4](#_Toc48603405)

[2.4 Módulo Consultar Créditos 5](#_Toc48603406)

[3 POSICIONAMENTO 5](#_Toc48603407)

[3.1 Matriz de Importância de Funcionalidades 5](#_Toc48603408)

[3.2 Problemas Motivadores 6](#_Toc48603409)

[4 DESCRIÇÃO DOS STAKEHOLDERS E USUÁRIOS 6](#_Toc48603410)

[4.1 Sumário dos Stakeholders 6](#_Toc48603411)

[4.2 Sumário dos Usuários 7](#_Toc48603412)

[4.3 Necessidades Principais dos Stakeholders e/ou Usuários 7](#_Toc48603413)

[5 CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO 7](#_Toc48603414)

[5.1 Assunções e Dependências 7](#_Toc48603415)

[5.2 Licenciamento e Instalação 7](#_Toc48603416)

[5.3 Restrições 7](#_Toc48603417)

[5.4 Requisitos de Documentação 8](#_Toc48603418)

[5.5 Estimativas de Prazo 8](#_Toc48603419)

[5.6 Estimativas de Custo Software 8](#_Toc48603420)

[5.7 Estimativas de Custo Hardware 8](#_Toc48603421)

[5.8 Estimativas de Custo Mensal Operação 9](#_Toc48603422)

[6 Histórico das Revisões 9](#_Toc48603423)

# INTRODUÇÃO

**Para obtenção de nota relativa ao 2º semestre de 2020, está sendo desenvolvido um aplicativo para a disciplina de Programação e Desenvolvimento para Dispositivos Móveis, que consta com o formato MVC (Model-View-Controller).**

**Este jogo tem por objetivo entreter o usuário. Ao iniciar o aplicativo o usuário assume a posição de interagir com a dinâmica do jogo, o jogador deve clicar nas figuras que aparecerão e desaparecerão esporadicamente de seus respectivos buracos na interface do jogo. Para cada clique na figura errada, será perdido uma de suas três tentativas, e para cada clique nas figuras bônus será acrescentado mais uma tentativa ao usuário.**

## Propósito

**Este documento possui o objetivo apresentar as especificações sobre o sistema do aplicativo Dom Bosco e as Toupeiras.**

*.*

## Escopo

O escopo deste documento se limita a fornecer a todos os envolvidos uma descrição compreensível das funcionalidades que serão atendidas no projeto do software. Quando necessário este documento pode ser atualizado durante todo o ciclo de desenvolvimento da aplicação.

## Definições e Abreviações

* Model-View-Controller: é padrão de arquitetura de software, separando sua aplicação em 3 camadas. A camada de interação do usuário(view), a camada de manipulação dos dados(model) e a camada de controle(controller).
* Stakeholders: é um termo utilizado em diversas áreas como gestão de projetos, e arquitetura de software referente às partes interessadas que devem estar de acordo com as práticas de governança corporativa executadas pela empresa.
* Product Owner: é a pessoa que define os itens que compõem o Product Backlog e os prioriza nas Sprint Planning Meetings.
* Scrum Master: atua como facilitador do Daily Scrum e torna-se responsável por remover quaisquer obstáculos que sejam levantados pela equipe durante essas reuniões.
* Dev team: é o responsável por desenvolver o produto.
* Java: é uma linguagem de programação orientada a objetos.

## Referências

# DETALHAMENTO PROCESSOS MACROS

**A aplicação desenvolvida para a disciplina de Programação e Desenvolvimento para Dispositivos Móveis para a feira cultural da Escola Salesiana São José. Envolve Dom Bosco e Nossa Senhora Auxiliadora como personagens principais. A proposta de desenvolvimento é criar um jogo estilo acerte a marmota, onde o usuário deve acertar os animais que irão surgir, gerando uma pontuação. Caso erre ou não o clique em uma toupeira uma de suas três vidas serão reduzidas, para recuperá-las um dos personagens (Dom Bosco ou Nossa Senhora) irá aparecer na interface, clicando neles ganha-se uma vida.**

## **Módulo de Cadastro do Usuário**

**A partir do primeiro acesso ao jogo Dom Bosco e as Toupeiras, requer que o usuário preencha o campo disponível com seu respectivo apelido.**

**Somente terão acesso a este jogo os usuários que realizarem o download no Google Play Store.**

**Ao acionar o botão de salvar, será apresentado ao usuário uma tela inicial, contendo os botões de iniciar jogo, instruções e créditos.**

## Módulo Iniciar Jogo

**A partir da Tela Inicial do jogo Dom Bosco e as Toupeiras, requer que o usuário dê o comando de iniciar jogo, existirá um botão no qual ele deve clicar para iniciar.**

**Somente terão acesso a este jogo os usuários que realizarem o download no Google Play Store.**

**Ao acionar o botão de iniciar jogo, será apresentado ao usuário uma tela de jogo, contendo os ícones de buracos, ícones de vida, os personagens do jogo e um botão de pause.**

**Ao acionar o botão de pause, será apresentado ao usuário a tela de pause, contendo o botão de retorno para tela inicial e o botão de continuação, para dar continuidade do ponto em que o usuário parou antes de clicar no botão de pause.**

**Ao clicar em determinado personagem, o usuário pode receber uma bonificação de score ou pode perder uma vida até que não reste mais.**

**Quanto mais cliques assertivos nos personagens corretos, mais score são acrescentados ao usuário. Deste modo, o usuário pode jogar repetidamente com o propósito de superar o recorde anterior.**

**Logo que os ícones que representam a quantidade de tentativas de erros chegar a zero, o usuário será levado para a tela de pós-jogo, onde ele poderá ter acesso as informações de sua performance de jogo.**

**Neste modulo estará presente também a opção de retornar a tela inicial.**

## Módulo Consultar Instruções

**A partir da Tela Inicial do jogo Dom Bosco e as Toupeiras, requer que o usuário dê o comando de acessar as instruções, existirá um botão no qual ele deve clicar para efetuar o acesso.**

**Somente terão acesso a este jogo os usuários que realizarem o download no Google Play Store.**

**Ao acionar o botão de instruções, será apresentado ao usuário a tela de instruções, contendo as regras de jogabilidade.**

**Ao acionar o botão de voltar, será apresentado ao usuário a tela inicial.**

## Módulo Consultar Créditos

**A partir da Tela Inicial do jogo Dom Bosco e as Toupeiras, requer que o usuário dê o comando de acessar os créditos, existirá um botão no qual ele deve clicar para efetuar o acesso.**

**Somente terão acesso a este jogo os usuários que realizarem o download no Google Play Store.**

**Ao acionar o botão de créditos, será apresentado ao usuário a tela de créditos, contendo as informações dos desenvolvedores do jogo.**

**Ao acionar o botão de voltar, será apresentado ao usuário a tela inicial.**

# POSICIONAMENTO

## Matriz de Importância de Funcionalidades

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ref | Funcionalidades | Obrigatório | Importânte | Desejado |
| 1.1 | Inclusão de novos usuários | X |  |  |
| **Usuário** – Fornece os dados solicitados pelo sistema. |
| 1.2 | Monitoramento de acesso do usuário |  |  | X |
| **Sistema** - Registra quantidade de acessos do usuário. |
| 1.3 | Monitoramento de tempo de acesso do usuário |  |  | X |
| **Sistema** - Registra o tempo de permanencia do usuário. |
| 2.1 | Ajuda do sistema | X |  |  |
| **Usuário** – Acessa tela que explica o funcionamento do jogo. |
| 2.2 | Contato dos desenvolvedores | X |  |  |
| **Usuário** – Acessa tela que informa o contato dos desenvolvedores. |
| 3.1 | Pausa do jogo | X |  |  |
| **Usuário –** Fornece o comando para pausar o jogo. |
| 3.2 | Continuação do jogo | X |  |  |
| **Usuário –** Fornece o comando para retornar ao jogo após o comando de pausa. |
| 3.3 | Retorno para a tela principal | X |  |  |
| **Usuário –** Fornece o comando para retornar a tela principal. |
| 4.1 | Encerramento do jogo | X |  |  |
| **Sistema –** Encerra o jogo quando as tentativas de erros for zero. |
| 4.2 | Contagem do score de jogo | X |  |  |
| **Sistema** – Imprime a quanidade total de score efetuada durante a partida. |
| 4.3 | Contagem do tempo de jogo | X |  |  |
| **Sistema** – Imprime o tempo de duração da partida. |
| 4.4 | Monitoramento do recorde | X |  |  |
| **Sistema** – Imprime a maior pontuação do usuário. |
| 4.5 | Retorno para a tela principal | X |  |  |
| **Usuário –** Fornece o comando para retornar a tela principal. |

## Problemas Motivadores

|  |  |
| --- | --- |
| O problema é |  |
| Isso afeta |  |
| O impacto é |  |
| A solução proposta |  |

# DESCRIÇÃO DOS STAKEHOLDERS E USUÁRIOS

## Sumário dos Stakeholders

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome | Tipo | Representa | Papel | Contato |
| Felipe Funari | Desenvolvedor | CPDB | Dev Team |  |
| João Nelson | Gerente de Projeto | Professor | Técnico |  |
| Rodrigo Vieira | Desenvolvedor | CPDB | Scrum Master |  |
| Thais Pacheco | Desenvolvedor | CPDB | Dev Team |  |
| Wilson Stolze | Desenvolvedor | CPDB | Product Owner |  |

## Sumário dos Usuários

|  |  |
| --- | --- |
| Tipo | Descrição |
| Professor | Quem avalia o resultado obtido |
| Aluno | Quem avalia as apresentações |

## Necessidades Principais dos Stakeholders e/ou Usuários

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stakeholder ou Usuário | Necessidade | Descrição |
| João Nelson | Apresentar na feira cultural da Escola Salesiana São José | Criar e desenvolver uma aplicação para ser apresentada na feira cultura em setembro. |

# CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO

## Assunções e Dependências

**Assume-se que o time de desenvolvemento utilizará equipamentos já existentes com softwares já disponíveis nas dependências de suas residências, com ferramentas livres de custos de licenciamento;**

## Licenciamento e Instalação

## Restrições

**Toda documentação deve ser elaborada em documento da Microsoft Word; a linguagem de programação deve ser java; os equipamentos Android devem comportar sistema 6.0 em diante.**

## Requisitos de Documentação

**A documentação será realizada em Word sendo armazenada no Google Drive do projeto. Serão entregas, segundo norma UML, os documentos:**

* **Caso de Uso;**
* **Roteiro de Teste;**
* **Modelo navegacional;**
* **Documento de Visão;**
* **Sprint Backlog;**
* **Product Backlog;**
* **Evidência de Teste; e**
* **Manual do Usuário.**

## Estimativas de Prazo

|  |  |
| --- | --- |
| Etapas | Prazo |
|  |  |
|  |  |

## Estimativas de Custo Software

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Qtd. | Descrição do Recurso | Valor Unitário (R$) | Valor Total (R$) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Estimativas de Custo Hardware

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Qtd. | Descrição do Recurso | Valor Unitário (R$) | Valor Total (R$) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Investimento Total R$ | | | **R$** |

## Estimativas de Custo Mensal Operação

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profissional | Hora | Valor | Total | Fonte |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# Histórico das Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
| 18/08/2020 | 1.0 | Documento de Visão Original | Wilson Stolze |
| 19/08/2020 | 1.0 | Documento de Visão Original | Wilson Stolze |