



StopotS

Cliente: Adler Diniz de Souza

**1001 - Jogo Stopots
PROPOSTA TÉCNICA**

**Data de Emissão: 02/06/2025
Data de Validade: <24/06/2025>**

Responsável pela Proposta: Grupo X



SWFactory Consultoria e Sistemas Ltda

Rua Santana, 179, sala 306/308

CEP: 37200-000 Lavras – MG

(35) 3822-8148

<http://www.swfactory.com.br>

Revisões do Documento

Revisões são melhoramentos na estrutura do documento e também no seu conteúdo. O objetivo primário desta tabela é a fácil identificação da versão do documento. Toda modificação no documento deve constar nesta tabela.

Data	Versão	Descrição	Autor
01/06/2025	1.0	Revisão Inicial	Rafael

Auditorias do Documento

Auditorias são inspeções conduzidas pela equipe de PPQA – Product Process Quality Assurance (Garantia da qualidade do produto e processo) – do projeto, e tem por objetivo garantir uma qualidade mínima dos artefatos gerados durante o processo de desenvolvimento. Essa tabela pode ser utilizada também pelo GN – Gerente da Área de Negócio com o objetivo de documentar a viabilidade do mesmo.

Data	Versão	Descrição	Autor
dd/mm/aa aa	x.x		

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	4
1.1 OBJETIVOS DO PROJETO	4
1.2 ABRANGÊNCIA	4
2. PREMISSAS BÁSICAS	4
3. RESTRIÇÕES	4
4. REQUISITOS PRELIMINARES E FUNCIONALIDADES GERAIS	5
5. ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO	5
5.1 ORGANOGRAMA DO PROJETO	5
5.2 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE	5
5.3 CRONOGRAMA PRELIMINAR DO PROJETO	5
5.4 PRODUTOS DISPONIBILIZADOS	5
6. CRITÉRIOS DE CONCLUSÃO	5
7. MANUTENÇÃO DO SERVIÇO EM OPERAÇÃO	5
8. GARANTIA DO PRODUTO	11
9. DISPOSIÇÕES FINAIS	12
ANEXO I	12

1. INTRODUÇÃO

*Este documento apresenta a Proposta Técnica para o desenvolvimento do sistema **StopotS**, um jogo online baseado na dinâmica clássica de "Stop!" (Adedonha), destinado ao cliente Adler Diniz de Souza. O objetivo é formalizar o escopo, requisitos, estratégias e condições para a construção da plataforma, garantindo transparência e alinhamento entre as partes. Destina-se à equipe de desenvolvimento, gestores do projeto e ao cliente como referência contratual.*

1.1 Objetivos do Projeto

Desenvolver uma plataforma multiplayer interativa que permita a usuários cadastrados criar, gerenciar e participar de partidas de "StopotS" em tempo real. O sistema incluirá funcionalidades como: cadastro de jogadores, personalização de salas, validação colaborativa de respostas, cálculo de pontuação automático, rankings e histórico de partidas. Visa oferecer uma experiência lúdica, intuitiva e escalável, promovendo interação social entre os jogadores.

1.2 Abrangência

O escopo do projeto abrange o desenvolvimento completo de uma plataforma web responsiva para o jogo StopotS, incluindo a construção do backend com API e banco de dados, bem como o frontend para interação do usuário. Serão implementados todos os requisitos funcionais descritos na Seção 4 (RFS001 a RFS030), garantindo desde o cadastro de jogadores até a gestão de partidas e administração do sistema. Adicionalmente, inclui-se a integração com serviços de e-mail para confirmações de conta e recuperação de senha, além da execução de testes de funcionalidade, usabilidade e carga básica para validação da solução.

Fora do escopo estão: o desenvolvimento de aplicativos móveis nativos (iOS/Android), integrações com redes sociais (como login via Facebook/Google), implementação de sistemas de pagamento ou monetização (ex.: compras no jogo), suporte a idiomas além do português brasileiro, e a provisão de hospedagem ou infraestrutura de servidores (limitando-se a orientações técnicas para implantação pelo cliente).

2. PREMISSAS BÁSICAS

Para garantir o êxito do projeto, estabelecem-se as seguintes premissas:

- **Infraestrutura do Cliente:** O cliente providenciará ambiente de produção adequado (servidores, domínio, certificado SSL) até a fase de implantação.
- **Recursos Financeiros:** Custos com ferramentas de terceiros (ex.: serviços de e-mail transacional) serão assumidos pelo cliente.
- **Autonomia da Equipe:** A SWFactory terá liberdade para alocar recursos, escolher tecnologias (ex.: stack técnica) e definir metodologias de desenvolvimento (ex.: Scrum).

- **Comprometimento de Partes:** Ambos os lados garantirão disponibilidade para reuniões de alinhamento, feedbacks e testes de aceitação dentro dos prazos combinados.
- **Subcontratação:** A SWFactory poderá terceirizar tarefas específicas (ex.: design de UI), mantendo confidencialidade e qualidade.
- **Reuniões Iniciais:** O escopo desta proposta foi definido com base em reuniões técnicas realizadas em 15/05/2025.
- **Ambiente de Desenvolvimento:** O cliente fornecerá acesso a APIs externas ou dados necessários (ex.: lista inicial de categorias) até a Fase 2 do cronograma.
- **Disponibilidade de Produção:** O ambiente de produção estará acessível para implantação conforme cronograma acordado.

3. RESTRIÇÕES

Limitações críticas que impactarão a execução:

- **Prazo:** O projeto deve ser entregue até 24/06/2025.
- **Orçamento:** O custo total não excederá o valor estipulado na proposta comercial associada.
- **Tecnologia:** O sistema deve ser compatível com navegadores modernos (Chrome, Firefox, Edge e versões recentes) sem suporte a IE11.
- **Escalabilidade:** A arquitetura suportará até 2000 usuários simultâneos na versão inicial (MVP). Demandas além disso exigirão ajustes pós-entrega.

4. REQUISITOS PRELIMINARES E FUNCIONALIDADES GERAIS

[RFS001] Cadastrar Usuário

Atores: Jogador

Descrição: Permitir que novos jogadores se cadastrem com nome de usuário único.

Nome Atributo	Descrição Atributo
E-mail	e-mail no qual será criado o usuário
Nome de Usuário	Nome único para identificar o jogador
Senha	Senha para autenticação do jogador
Avatar (opcional)	Imagem inserida como foto de avatar
Privacidade	Usuário define se é: <ul style="list-style-type: none">- Perfil público- Perfil Privado

- Regra de Negócio 1: O nome de usuário deve ser único no sistema.
- Regra de Negócio 2: Para validar a criação do usuário, deve ser feita a verificação pelo e-mail.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS002] Visualizar Perfil

Atores: Jogador

Descrição: Permitir que o jogador visualize seu próprio perfil.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Nome de Usuário	Nome único para identificar o jogador
Senha	Senha para autenticação do jogador
Histórico de Partidas	Mostra o histórico das últimas 10 partidas
Total de pontos	Mostra o total de pontos conquistados desde o início do cadastramento do usuário

- Regra de Negócio 1: Para perfis privados, apenas o próprio usuário pode ver o seu perfil com suas informações. Se na criação de conta o usuário definir o perfil como público, outros jogadores podem também ver o perfil deste usuário.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS003] Atualizar Perfil

Atores: Jogador

Descrição: Permitir que o jogador atualize seu nome, avatar, e-mail e até mesmo a senha.

Nome Atributo	Descrição Atributo
E-mail	e-mail no qual será criado o usuário
Nome de Usuário	Nome único para identificar o jogador
Senha	Senha para autenticação do jogador
Avatar (opcional)	Imagem inserida como foto de avatar

- Regra de Negócio 1: Para mudar a senha, o sistema deve enviar um e-mail de verificação para evitar possível invasão na conta.
- Regra de Negócio 2: Para mudar e-mail, nome de usuário ou avatar, deve ser requisitada a senha para evitar possível mudança sem autorização do usuário.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS004] Excluir Conta

Atores: Jogador

Descrição: Permitir que o jogador exclua sua conta do sistema.

- Regra de Negócio 1: A exclusão de conta remove permanentemente os dados do jogador.

- Regra de Negócio 2: Para exclusão de conta, a senha deve ser requisitada, e deve ser enviado um e-mail de confirmação para excluir definitivamente a conta.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[RFS005] Criar Sala

Atores: Jogador

Descrição: Permitir a criação de uma sala de jogo com categorias personalizadas, na qual atributos como o tempo por rodada, total de rodadas, total de categorias e total de jogadores podem ser alterados de acordo com o desejo do usuário Host da sala. Para auxiliar na criação, alguns atributos terão atributos com um valor padrão, podendo ser alterável ou não.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Nome da Sala	Nome que identifica a sala
Categorias	Lista de categorias selecionadas (Padrão: 10)
Limite de jogadores	Máximo de jogadores que a sala suporta (Padrão: 15)
Rodadas	Total de rodadas até o final do jogo (Padrão: 8)
Privacidade da sala	Define se a sala é pública ou privada (Padrão: pública)
Senha (opcional)	Senha que deve ser inserida quando um jogador for entrar na sala (utilizada apenas em partidas privadas)
Tempo por rodada	Define o tempo máximo de cada rodada (Padrão: 90 segundos)
Link	Método de entrada de jogadores a sala
Código de convite	Método alternativo de entrada de jogadores a sala
Letras indesejadas	Letras que o usuário decidir remover como uma opção no sorteio das letras

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS006] Listar Salas Abertas

Atores: Jogador

Descrição: Listar todas as salas disponíveis para entrada. É dividido em páginas, mostrando 20 salas por páginas e priorizando sempre salas que estão quase cheias, para melhorar a experiência do usuário.

- Regra de Negócio 1: Apenas as partidas que foram criadas como partidas públicas devem ser mostradas na lista.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS007] Entrar em Sala

Atores: Jogador

Descrição: Entrar em uma sala de jogo e andamento, seja via link ou código de convite

Nome Atributo	Descrição Atributo
Senha da sala (opcional)	Código único para entrada na sala
Nome na sessão	Caso o jogador queira, ele pode colocar um apelido personalizado no jogo que ele entrar

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS008] Iniciar Partida

Atores: Sistema

Descrição: O sistema inicia a partida após confirmação dos jogadores. Quando todos os jogadores derem pronto, o sistema automaticamente começa uma contagem de 5 segundos para o início da partida.

- Regra de negócio 1: O sistema só permite a inicialização se TODOS estiverem prontos.
- Regra de negócio 2: O jogador que estiver inativo por mais de 60s será expulso automaticamente da sessão.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS009] Sortear Letra

Atores: Sistema

Descrição: Sortear uma letra aleatória para a rodada.

- Regra de negócio 1: As letras indesejadas na criação da sala não poderão ser sorteadas nesse sorteio.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS010] Responder Rodada

Atores: Jogador

Descrição: Os jogadores inserem suas respostas para as categorias da rodada.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Categoria	Nome da categoria da rodada
Resposta	Texto da resposta do jogador

Stop	Botão de stop após responder todas as categorias
------	--

- Regra de negócio 1: O botão de stop só fica disponível com duas condições:
1. O tempo mínimo para o botão estar disponível deve ser exatamente a metade do tempo máximo inserido na criação da partida.
 2. Todas as caixas de respostas (categorias) devem estar completas.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS011] Atualizar Resposta

Atores: Jogador

Descrição: Permitir ao jogador editar suas respostas antes do tempo acabar.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Nova Resposta	Texto atualizado da resposta

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS012] Excluir Resposta

Atores: Jogador

Descrição: Permitir que o jogador remova uma resposta incorreta.

- Regra de negócio 1: Caso o tempo acabe, e o jogador que excluiu a resposta não conseguiu preencher outra coisa, o sistema permanece a última resposta para não ficar em branco.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[RFS013] Visualizar Resultados

Atores: Jogador

Descrição: Mostrar os resultados da rodada aos jogadores. A visualização é integrada com a validação de respostas, que serão mostradas todas as respostas por categoria, mostrando de um a um as categorias.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS014] Validar Respostas

Atores: Sistema, Jogador

Descrição: Permitir que o sistema e jogadores validem respostas entre si. O sistema tem a função básica de desvalidar as palavras inseridas que não começam com a letra sorteada da rodada. Os jogadores podem desvalidar as outras palavras que são consideradas desconexas com o contexto da categoria.

- Regra de Negócio: As respostas são aprovadas ou rejeitadas por votação dos jogadores.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS015] Calcular Pontuação

Atores: Sistema

Descrição: Sistema calcula pontos com base nas validações das respostas. Regras do cálculo da pontuação:

1. Se 80% ou mais dos jogadores aprovarem a palavra, o jogador que inseriu a palavra ganha 10 pontos nesta categoria.
2. Se a aprovação estiver entre 30% e 80%, o jogador que inseriu a palavra ganha 5 pontos nessa categoria.
3. Se a aprovação estiver abaixo de 30%, o jogador não ganha pontos.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS016] Atualizar Pontuação

Atores: Sistema

Descrição: Sistema atualiza pontuação acumulada dos jogadores. Ao final de cada rodada, é mostrada a somatória dos pontos atualizada pelo sistema, em um HUD em formato de ranking.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS017] Visualizar Ranking

Atores: Jogador

Descrição: Exibir ranking da partida ou ranking geral.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Ranking Total	Ranking da soma de pontos dos melhores jogadores (desde o início)
Ranking Semanal	Ranking da soma de pontos dos melhores jogadores da semana
Ranking da partida	Ranking da partida atual

- Regra de Negócio: Apenas quem está na partida consegue ver o ranking da partida.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS018] Criar Categoria

Atores: Administrador, usuário

Descrição: Adicionar nova categoria ao banco de dados do jogo. Essas seriam as categorias-padrão. Quando um usuário criar uma sessão, o usuário terá a opção de escolher essas categorias-padrão criadas pelo próprio administrador, e salvas no banco de dados do jogo, ou criar uma categoria temporária, limitada apenas para a partida criada na sessão;

Nome Atributo	Descrição Atributo
Nome	Nome da nova categoria
Descrição	Descrição da nova categoria

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS019] Listar Categorias

Atores: Administrador

Descrição: Visualizar lista de categorias existentes.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS020] Editar Categoria

Atores: Administrador

Descrição: Editar nome ou descrição de uma categoria existente.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Nome	Nome Atualizado
Descrição	Descrição da categoria

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[RFS021] Remover Categoria

Atores: Administrador

Descrição: Remover uma categoria do sistema.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[RFS022] Sair da Sala

Atores: Jogador

Descrição: Permitir que o jogador saia da sala atual.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS023] Banir Jogador

Atores: Administrador

Descrição: Administrador pode banir jogadores com comportamento inadequado.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Jogador Identificador do jogador a ser banido	Identificador do jogador a ser banido
Motivo do banimento	Motivo na qual o jogador foi banido
Tempo de banimento	Tempo escolhido pelo administrador de banimento (Padrão: 7 dias)

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS024] Listar Jogadores da Sala

Atores: Jogador, Sistema

Descrição: Exibir todos os jogadores participantes da sala. Além disso, dá a opção de reportar jogador para todos os jogadores, e também de expulsar o jogador, apenas para o usuário Host da sala.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS025] Encerrar Partida

Atores: Sistema

Descrição: Sistema encerra a partida após o fim das rodadas e exibe resultado final, em um HUD animado em forma de um pódio, destacando os 3 primeiros da partida

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS026] Salvar Histórico

Atores: Sistema

Descrição: Salvar partidas no histórico do jogador. Fica armazenado no perfil, sendo possível vê-lo quando for visualizar o perfil.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS027] Visualizar Histórico

Atores: Jogador

Descrição: O jogador pode visualizar seu histórico de partidas. Serão mostradas as últimas 10 partidas jogadas, mostrando o seu desempenho e colocação em todas elas.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS028] Reportar Jogador

Atores: Jogador

Descrição: Jogador pode reportar outros por mau comportamento ou atitudes anti-jogo.

Nome Atributo	Descrição Atributo
Motivo	Justificativa do report
Jogador Reportado	Nome ou ID do jogador reportado

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS029] Analisar Reports

Atores: Administrador, sistema

Descrição: Administrador analisa denúncias e toma ações de acordo com o motivo dos reports. O sistema analisa os jogadores que têm denúncias mais recorrentes, e analisa se ele digitou alguma palavra considerada vulgar, preconceituosa e/ou com discurso de ódio.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS030] Resetar Sistema

Atores: Administrador

Descrição: Administrador pode reiniciar o sistema para manutenção.

- Regra de Negócio: A reinicialização limpa sessões ativas e dados temporários.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS031] Relatório de Atividade da Plataforma

Atores: Administrador

Descrição: Mostra métricas de uso do sistema e engajamento.

Parâmetro	Descrição
Período	Filtro por período (de / até), permitindo a escolha de um intervalo de datas
Tipo de métrica	Jogadores ativos/partidas criadas/taxa de conclusão
Agrupamento	Por hora/dia/semana

- Regra de Negócio:

RN1: Gerar heatmaps de pico de uso

RN2: Alertas automáticos para quedas súbitas de atividade. Jogadores ativos abaixo de 1.000 jogadores por 12 horas seguidas.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[RFS032] Relatório de Moderação

Atores: Administrador

Descrição: Consolida ações de moderação e reports de jogadores.

Parâmetro	Descrição
Status	Dois status possíveis: Resolvidos/Pendentes
Gravidade	Três níveis de gravidade, sendo eles: Baixo, médio e alto
Tipo de infração	Linguagem imprópria/trapaça

- Regra de Negócio:

RN1: Estatísticas de tempo médio de resposta.

RN2: Listar jogadores reincidentes com histórico.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

5. ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO

5.1 Organograma do Projeto

O projeto será realizado com papéis importantes, tanto do cliente quanto da equipe de desenvolvimento do software projetado. A equipe será dividida em:

- *Gerente de Projeto* - responsável pela administração geral do projeto, e também o contato mais direto com o cliente para organização estrutural total.
- *Desenvolvedor* - responsável por desenvolver de fato o software, priorizando os requisitos definidos e apresentando um modelo semelhante ao desejado pelo cliente.
- *Designer* - responsável pela estética geral do programa, organização das funcionalidades para uma apresentação satisfatória para o cliente e para os usuários que utilizarão a plataforma, apresentando funcionalidades intuitivas, para as ações necessárias serem realizadas de forma fácil e didática.
- *Testador* - responsável por verificar todas as funcionalidades oferecidas pelo programa e procurar possíveis erros que possam ser corrigidos antes do lançamento do programa

O cliente também terá papel essencial, principalmente para comunicação de forma clara e objetiva para não gerar ambiguidade. Além disso, é necessário estar sempre em contato com o trabalho para poder validar os desenvolvimentos, realizando revisões frequentes de o que está sendo feito.

5.2 Processo de Desenvolvimento do Software

Metodologia Ágil (Scrum):

- *Divisão do trabalho em sprints de 1 semana*
- *Reuniões diárias rápidas (15 min)*
- *Entrega contínua de funcionalidades*

Etapas Principais:

- *Semana 1: Configuração inicial + módulo de usuários (cadastro/login)*
- *Semana 2: Sistema de salas e partidas*
- *Semana 3: Núcleo do jogo (respostas/pontuação)*
- *Semana 4: Testes finais e ajustes*

5.3 Cronograma Preliminar do Projeto

<Nesta seção deve ser apresentado um cronograma preliminar do projeto, realizado com base nos requisitos especificados nesta proposta, descrevendo atividade, tempo e recursos necessários. No cronograma deve-se utilizar as colunas de data de início e fim apenas se estas datas forem reais. Caso contrário deve ser adotada a visão por semanas/dias e omitir as colunas de datas.>

5.4 Produtos Disponibilizados

< Esta seção estabelece a lista de produtos que serão disponibilizados para o cliente>

6. CRITÉRIOS DE CONCLUSÃO

O projeto será considerado concluído quando:

1. *Todas as partes principais do jogo estiverem funcionando:*
 - *Jogadores conseguirem se cadastrar e entrar no sistema*
 - *Ser possível criar salas de jogo e participar de partidas*
 - *O jogo rodar completo: sortear letras, responder, validar respostas e calcular pontos*
 - *Mostrar resultados finais com ranking*
2. *Os testes básicos forem aprovados:*
 - *Tudo funcionar como planejado nos requisitos*
 - *A interface ser fácil de usar*
 - *O sistema aguentar até 2.000 jogadores ao mesmo tempo*
3. *Entregarmos ao cliente:*
 - *Todo o código do jogo*
 - *Manual de instalação e configuração*
 - *Relatório mostrando que passou nos testes*
4. *O cliente aprovar:*
 - *Após testar, o cliente confirmar por escrito que está bom*
5. *Estiver dentro do combinado:*
 - *Entregue até dia 24/06/2025*
 - *Sem ultrapassar o orçamento acertado*

7. MANUTENÇÃO DO SERVIÇO EM OPERAÇÃO

Após a entrega do sistema, será oferecido:

- *Suporte inicial gratuito: 15 dias para correção de problemas críticos (ex: funcionalidades que não funcionam como descrito nos requisitos).*
- *Manutenção futura:*
 - *Atualizações de segurança: R\$ 300/mês*
 - *Correção de bugs: R\$ 150/hora*
 - *Novas funcionalidades: Orçamento separado*
- *Importante:*
 - *O cliente é responsável pela hospedagem e infraestrutura do servidor*
 - *Não incluímos suporte para modificações não previstas no escopo original*

8. GARANTIA DO PRODUTO

Será garantido por 30 dias após a entrega:

1. *Correção gratuita de:*
 - *Funcionalidades que não operem conforme descrito nos requisitos*
 - *Erros de lógica no sistema de pontuação*
 - *Problemas de acesso ao jogo*
2. *Não cobre:*
 - *Modificações feitas pelo cliente no código*

- *Problemas causados por servidor/configuração do cliente*
- *Atualizações de navegadores que quebrem a interface*

9. DISPOSIÇÕES FINAIS

Esta proposta e documentos referenciados constituem o acordo completo entre as partes para o desenvolvimento do sistema StopotS, substituindo quaisquer entendimentos anteriores, verbais ou escritos. A assinatura desta proposta pelo cliente Adler Diniz de Souza representa aceitação integral dos termos aqui estabelecidos.

- Prazo de Implantação:
 - O ambiente de produção (servidores, domínio, SSL) deve ser disponibilizado pelo cliente até 10/10/2025.
 - Atrasos superiores a 15 dias implicará revisão do cronograma e custos, podendo gerar nova proposta financeira.
- Início dos Serviços:
 - O desenvolvimento terá início em até 48 horas após a assinatura do aceite e confirmação do adiantamento conforme contrato comercial.
- Confidencialidade:
 - Todo material técnico (código, documentação, designs) é propriedade intelectual da nossa empresa até a quitação total do projeto.
- Alterações de Escopo:
 - Requisitos não previstos na Seção 4 exigirão termo aditivo com impacto no prazo e custo.
- Rescisão:
 - Em caso de rescisão antecipada pelo cliente, serão devidos valores proporcionais aos sprints concluídos + 20% do total pendente.

Representante do contratando

Representante da contratante

Testemunha 1

Testemunha 2