

FACULDADE ESCRITOR OSMAN DA COSTA LINS

CURSO BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

PROJETO DE BANCO DE DADOS – REQUISITOS

**DOCUMENTO DE REQUISITOS**

**Versão 1.0**

**JOGO: BREAKOUT**

**Equipe: WITNA CATIELLE   
 WILSON JOSÉ  
 JUREMA STERFANIA**

**SANDRO SILVA**

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO, 20/04/2017.**

**Histórico da Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autores** |
| 20/04/2017 | 1.0 | Documento do jogo  breakout | **WITNA CATIELLE**  **WILSON JOSÉ JUREMA STERFANIA**  **SANDRO SILVA** |
|  |  |  |  |

**Índice Analítico**

**Introdução** 4

Finalidade 4

Escopo 4

Prioridade 4

Referência 4

Descrição do Sistema 5

Visão Geral 5

**Definição de Atores ou Papéis** 5

**Requisitos** 6

Prioridade dos requisitos 6

Funcionais 6

Não-funcionais 7

Regras de negócio 8

**Diagrama de Caso de Uso** 8

**Descrição dos Casos de Uso** 9

**Especificação dos Requisitos de Software**

1. **Introdução**
   1. **Finalidade**

O documento apresentado descreve o problema encontrado em diversas pesquisas de viabilidade, encontrando e especificando os requisitos para possíveis soluções. Essas soluções tem como centro um sistema que deve ser construído diante de técnicas elaboradas durante nossas pesquisas.

* 1. **Escopo**

Nosso foco de estudo é um jogo de breakout para entreterimento e diversão do Jogador.

* 1. **Prioridade**

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 implementado e usado mesmo assim.

Desejável é o requisito que não compreende as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

* 1. **Referência**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

* 1. **Descrição do Sistema**

No jogo, uma camada de tijolos são alinhados no topo da tela. A bola passa pela tela, rebatendo nas paredes laterais e superiores da tela. Quando um tijolo é atingido, a bola rebate de volta e o tijolo é destruído. O jogador perde uma vida quando a bola toca a parte inferior da tela. Para prevenir que isso aconteça, o jogador move uma paleta para rebater a bola para cima, mantendo-a no jogo.

* 1. **Visão Geral**

Este documento está organizado da seguinte forma:

* A seção 1 apresentou uma introdução ao documento de requisitos e ao sistema sendo especificado;
* A seção 2 apresenta uma definição dos atores ou papeis do sistema;
* A seção 3 apresenta as definições dos requisitos funcionais, não-funcionais do sistema e as regras de negócio;
* A seção 4 apresenta o diagrama de casos de uso do sistema;
* A seção 5 apresenta a descrição dos casos de usos definidos.

1. **Definição de Atores ou Papéis**

Os atores são aqueles que interagem de alguma forma com o sistema. Eles são: Jogadores logados.

1. **Requisitos**

Os requisitos, por convenção, são indicados e referenciados através de uma sigla seguida de um número identificador. Dessa forma, fica estabelecido que os requisitos funcionais sejam apresentados pelo formato RFXX, os requisitos não funcionais, por sua vez, possuirão a forma RNFXX e as regras de negócio terão a forma RNXX; onde XX se refere ao número do requisito.

* 1. **Prioridade dos requisitos**

A atribuição de prioridade dos requisitos pode ser de três tipos: essencial, importante e desejável. A prioridade dos requisitos pode ser usada no gerenciamento do escopo do projeto e na definição das prioridades para o desenvolvimento do sistema.

* + - **Essencial:** Requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, devendo ser disponibilizados na implantação do sistema.
    - **Importante:** Requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes não impedem a implantação do sistema, mas devem ser implementados o mais breve possível.
    - **Desejável:** Requisitos que, embora não implementados, ainda permite o sistema funcionar de modo satisfatório sem comprometer as funcionalidades básicas do mesmo. Requisito desejável é um requisito que pode ser entregue em qualquer momento sem prejuízo para os serviços oferecidos pelo sistema.
  1. **Funcionais**

Nesta subseção, serão descritos os requisitos funcionais que compõe o sistema BREAKOUT.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Descrição** | **Prioridade** | **Casos de Uso** | **Requisitos Relacionados** |
| RF01 | Realizar Login: Garante acesso ao sistema com devida autoridade aos administradores ou atendentes. | Essencial | UC0001 – Realizar Login | RN01 |
| RF02 | Iniciar novo jogo | Essencial | UC002 – Iniciar Jogo | RN01 |
| RF03 | Continuar Jogo passado | Importante | UC003 – Continuar jogo | RN02 |
| RF04 | Consultar Pontuação | Importante | UC004 – Consultar Pontuação | RN01 |
| RF05 | Nível do jogo | Importante | UC005 – Nivel do Jogo | RN01 |

* 1. **Não-Funcionais**

Esta subseção define os Requisitos Não Funcionais (RNF) com restrições e aspectos de qualidade.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Descrição** | **Categoria** | **Escopo** |
| RNF01 | Mensagem de Erro: As mensagens de erro do jogo deverá ter uma explicação simples e objetiva em linguagem natural. | Usabilidade | Funcionalidade |
| RNF02 | Disponibilidade: O Jogo deverá ficar disponível por 95% do tempo, exceto quando a causa da indisponibilidade for física. | Confiabilidade | Sistema |
| RNF03 | Baixa Taxa de Erros: No máximo haverão dois erros não suportados pelo Jogo, ambos relacionados a interações com o usuário. Estes erros não deverão torna-lo indisponível. | Confiabilidade | Funcionalidade |
| RNF04 | Tempo de Resposta: Toda interação entre usuário com o jogo terá uma duração de no máximo 5 segundos. | Desempenho | Funcionalidades |
| RNF05 | A codificação do sistema deverá ser feita utilizando a linguagem de programação Lua. | Restrições de design | Sistema |