

# Cadastro de gamers



## Description

**COMO** usuário sem conta, **QUERO** ter um cadastro, **PARA** acessar recursos exclusivos da plataforma, como compra de jogos.

- O sistema deve fornecer um formulário de cadastro com os seguintes campos:
  - Nome completo (obrigatório)
  - Email (obrigatório e único)
  - Data de nascimento (obrigatória)
  - Nickname (opcional)
  - Senha (obrigatória)
- O sistema deve validar a idade mínima ao preencher a data de nascimento
- O sistema deve validar a senha no momento do preenchimento
- O sistema deve solicitar validação em dois fatores (2FA) antes da criação definitiva da conta

## Non-functional requirements

- A senha deve atender aos requisitos de segurança:
  - Mínimo de 8 caracteres
  - Pelo menos uma letra maiúscula
  - Pelo menos uma letra minúscula
  - Pelo menos um número
  - Pelo menos um caractere especial
- A validação de idade deve ser feita em tempo real, sem recarregar a página
- O tempo de resposta para validar email, senha ou idade não deve exceder 2 segundos
- O sistema deve seguir LGPD (ou legislação aplicável) no armazenamento dos dados de cadastro

## Acceptance Criteria

**DADO QUE** sou um usuário sem conta na plataforma

**QUANDO** clicar em “Registrar”

**ENTÃO** o sistema deve fornecer o formulário de cadastro

**DADO QUE** estou no formulário de criação de conta

**QUANDO** a data de nascimento for preenchida

**ENTÃO** o sistema deve validar na hora se possui a idade mínima

**DADO QUE** estou no formulário de criação de conta

**QUANDO** a senha for preenchida

**ENTÃO** o sistema deve validar na hora se é uma senha forte

**DADO QUE** o formulário foi preenchido

**QUANDO** clicar em “Criar conta”

**ENTÃO** validação 2FA deve ser feita antes da criação da conta

**DADO QUE** sou usuário menor de idade

**QUANDO** preencher a data de nascimento

**ENTÃO** o sistema deve bloquear o cadastro

**DADO QUE** a senha não for forte

**QUANDO** tentar criar conta

**ENTÃO** o sistema deve recusar e exibir mensagem clara

## Linked work items

blocks

 SCRUM-28 Login de gamers e game developers

TO DO ▾





# Cadastro de game developers



## Description

**COMO** usuário que já possui uma conta na plataforma, **QUERO** atualizar meu cadastro para me tornar game developer, **PARA** poder publicar meus jogos na plataforma.

- O sistema deve fornecer um formulário de cadastro com os seguintes campos:
  - Nome do dono da conta bancaria (obrigatório)
    - Pode ser extraído da conta do usuário
  - CPF/CNPJ (obrigatório)
  - Chave PIX para ser utilizada nos pagamentos (obrigatório)
- O sistema deve validar a idade mínima da conta (mínimo de 18 anos)

## Non-functional requirements

- A validação de idade deve ser feita ao abrir o formulário de cadastro
- Identificar a chave PIX utilizada (CPF/CNPJ, email, telefone, chave aleatória)
- A chave PIX deve ser armazenada de forma criptografada no banco de dados
- O sistema deve permitir atualização da chave PIX a qualquer momento pelo game developer
- O tempo de resposta da validação de chave não deve exceder 2 segundos
- O sistema deve seguir LGPD no tratamento de dados pessoais

## Acceptance Criteria

**DADO QUE** sou usuário com conta ativa

**QUANDO** clico em “Registrar como game developer”

**ENTÃO** o sistema deve fornecer o formulário de cadastro com o nome já pré-preenchido (utilizando o nome da conta)

**DADO QUE** sou usuário menor de 18 anos

**QUANDO** tento acessar o formulário de cadastro

**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Idade mínima necessária: 18 anos"

**DADO QUE** sou usuário no formulário

**QUANDO** informo um PIX inválido

**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "PIX inválido"

## Linked work items

blocks

 SCRUM-28	Login de gamers e game developers	TO DO ▾		=
 SCRUM-6	Game developer publicar jogos	TO DO ▾		=
 SCRUM-9	Gamer comprar jogos	TO DO ▾		=
 SCRUM-8	Gamer instalar jogos	TO DO ▾		=

# Login de gamers e game developers



## Description

**COMO** usuário, **QUERO** logar na plataforma, **PARA** ter acesso aos meus jogos.  
**COMO** game developer, **QUERO** logar com meu cadastro, **PARA** poder configurar meu perfil e gerenciar meus jogos na plataforma.

- O sistema deve fornecer um formulário de login com os campos:
  - Email (obrigatório)
  - Senha (obrigatória)
- O sistema deve validar email e senha informados
- O sistema deve solicitar 2FA nas seguintes situações:
  - Primeira vez acessando a partir de uma nova máquina/dispositivo
  - Quando o token anterior tiver perdido validade
  - Quando o usuário estiver há muito tempo sem logar
- O sistema deve permitir o envio de um código 2FA para o usuário
- O sistema deve autenticar o usuário após a inserção correta do código 2FA
- O sistema deve redirecionar o usuário para a homepage

## Non-functional requirements

- O código 2FA deve ter validade de 10 minutos
- O sistema deve utilizar comunicação segura (TLS/HTTPS) durante o login e validação do 2FA
- O tempo de resposta para validação de credenciais e 2FA não deve exceder 2 segundos
- O sistema deve seguir a LGPD no tratamento de dados pessoais (email, IP, dispositivo usado)

Acceptance Criteria

**DADO QUE** sou um usuário não logado  
**QUANDO** clicar em “Login”  
**ENTÃO** deve aparecer o formulário para login

**DADO QUE** estou no formulário  
**QUANDO** preencher credenciais e clicar em “Logar”  
**ENTÃO** o sistema deve iniciar as etapas do 2FA

**DADO QUE** recebi o código 2FA  
**QUANDO** inserir no formulário do login  
**ENTÃO** sistema deve logar e redirecionar para a homepage







**DADO QUE** estou no formulário de login  
**QUANDO** insiro credenciais inválidas  
**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Email ou senha inválidos"

**DADO QUE** recebi um código 2FA  
**QUANDO** tento usá-lo após 10 minutos  
**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Código expirado"





**DADO QUE** recebi um código 2FA  
**QUANDO** insiro um código incorreto  
**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Código inválido"

**DADO QUE** estou logando de um dispositivo novo  
**QUANDO** insiro email e senha corretos  
**ENTÃO** o sistema deve solicitar 2FA antes de autenticar

Linked work items

blocks					
	SCRUM-2	Gamer ativar simulação de LAN	TO DO ▾		=
	SCRUM-8	Gamer instalar jogos	TO DO ▾		=
	SCRUM-9	Gamer comprar jogos	TO DO ▾		=
	SCRUM-6	Game developer publicar jogos	TO DO ▾		=

is blocked by

	SCRUM-19	Cadastro de gamers	TO DO ▾		=
	SCRUM-27	Cadastro de game developers	TO DO ▾		=

Projects /  pucpos-gestao /  SCRUM-14 /  SCRUM-2

Gamer ativar simulação de LAN





Description

**COMO** usuário cadastrado, **QUERO** iniciar ou entrar em uma simulação de LAN, **PARA** poder jogar jogos P2P com meus amigos.

- O sistema deve permitir que apenas usuários cadastrados iniciem ou entrem em uma LAN
- O sistema deve deixar o usuário que iniciou a LAN em stand-by, aguardando pedidos de outros usuários para entrarem
- O sistema deve permitir que um usuário solicite entrada na LAN de outro usuário
- O sistema deve solicitar confirmação do usuário que iniciou a LAN antes de permitir a entrada de outro usuário
- O sistema deve iniciar o processo de NAT traversal automaticamente após a entrada ser confirmada.

Non-functional requirements

- O sistema deve processar pedidos de entrada e confirmação em até 2 segundos



Acceptance Criteria

**DADO QUE** sou usuário cadastrado  
**QUANDO** clico em “iniciar uma LAN”  
**ENTÃO** o sistema deve entrar em stand-by aguardando solicitações de outros gamers

**DADO QUE** sou usuário Y cadastrado  
**QUANDO** solicito entrar na LAN do usuário X  
**ENTÃO** o sistema deve enviar pedido de confirmação para usuário X

**DADO QUE** sou usuário X e recebo pedido do usuário Y  
**QUANDO** permito a entrada  
**ENTÃO** o sistema deve notificar ambos usuários e iniciar o processo de NAT traversal

**DADO QUE** sou usuário Y e envio pedido para entrar na LAN de usuário X  
**QUANDO** usuário X recusar  
**ENTÃO** o sistema deve notificar usuário Y que o acesso foi negado




Linked work items

is blocked by

 SCRUM-28 Login de gamers e game developers

TO DO ▾



Projects /  pucpos-gestao /  SCRUM-15 /  SCRUM-6

# Game developer publicar jogos





Description

**COMO** game developer cadastrado, **QUERO** publicar meus jogos, **PARA** alcançar um público gamer.

- O sistema deve fornecer um formulário de publicação de jogos com os seguintes campos:
  - Nome do jogo (obrigatório)
  - Preço do jogo (obrigatório; valor não pode ser negativo)
  - Sistema operacional alvo (Windows, MacOS, Linux, etc.)
  - Data de publicação (opcional; se não informada, publicar imediatamente)
- O sistema deve permitir que o game developer selecione a pasta do jogo
- O sistema deve criar automaticamente o arquivo ZIP do jogo a partir da pasta selecionada pelo usuário
- O sistema deve validar a data de publicação, permitindo apenas datas futuras
- O sistema deve registrar jogos para publicação futura, caso uma data seja selecionada
- O sistema deve exibir uma barra de progresso quando começar a criar o ZIP

Non-functional requirements

- O arquivo ZIP criado pelo sistema deve seguir um padrão consistente para todos os jogos, evitando problemas de compatibilidade entre plataformas
- O processo de criação do ZIP deve ser seguro, garantindo integridade dos arquivos
- O upload do jogo para o servidor deve ocorrer de forma confiável e segura (via HTTPS/TLS)
- O tempo de resposta para validação de preço e data não deve exceder 2 segundos
- O sistema deve seguir LGPD no tratamento de dados relacionados ao desenvolvedor e ao jogo

Acceptance Criteria

**DADO QUE** sou um game developer com jogo pronto

**QUANDO** clico em “Publicar jogo”

**ENTÃO** o sistema deve abrir o formulário de publicação

**DADO QUE** estou no formulário

**QUANDO** preencher com o preço do jogo

**ENTÃO** deve ser validado se o valor não é negativo

**DADO QUE** estou no formulário

**QUANDO** seleciono a pasta do jogo

**ENTÃO** o sistema deve criar automaticamente um arquivo ZIP do conteúdo

**DADO QUE** estou no formulário

**QUANDO** selecionar a pasta do jogo

**ENTÃO** o sistema deve pedir para informar a sistema operacional alvo (Windows, Macos, Linux, ...)

**DADO QUE** selecionei uma data de publicação futura

**QUANDO** o jogo for enviado para o servidor

**ENTÃO** o sistema deve registrar para publicar apenas na data selecionada







**DADO QUE** estou no formulário

**QUANDO** preencho com preço negativo

**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Preço inválido"

Linked work items

is blocked by

 SCRUM-28 Login de gamers e game developers	TO DO ▾		
 SCRUM-27 Cadastro de game developers	TO DO ▾		

Projects /  pucpos-gestao /  SCRUM-16 /  SCRUM-7

# Gamer buscar jogos por nome





Description

**COMO** gamer, **QUERO** buscar por jogos na plataforma, **PARA** encontrar jogos para eu e meu amigos jogar.

- O sistema deve permitir que qualquer usuário (cadastrado ou não) digite no campo de pesquisa
- O sistema deve fornecer sugestões de jogos enquanto o usuário digita (autocomplete)
- O sistema deve considerar erros de digitação ou letras trocadas e ainda sugerir resultados próximos ao esperado (fuzzy search)
- O sistema deve permitir que, ao pressionar a tecla “Enter”, o usuário seja redirecionado para a página de resultados
- O sistema deve exibir os resultados de jogos que correspondam ou sejam similares ao nome digitado

Non-functional requirements

- As sugestões de autocomplete devem aparecer em tempo real, sem recarregar a página, e com latência inferior a 200ms
- A pesquisa deve ser escalável para lidar com milhares de jogos simultaneamente
- A página de resultados deve carregar rapidamente, com tempo máximo de resposta de 2 segundos

Acceptance Criteria



**DADO QUE** sou usuário (cadastrado ou não)  
**QUANDO** começo a digitar no campo de pesquisa "Left 4 Dead"  
**ENTÃO** o sistema deve sugerir "Left 4 Dead" mesmo sem digitar o nome completo

**DADO QUE** digitei o nome de um jogo  
**QUANDO** pressiono a tecla “Enter”  
**ENTÃO** o sistema deve redirecionar para a página de resultados e exibir jogos correspondentes ao nome informado

**DADO QUE** digitei um nome de jogo inexistente  
**QUANDO** pressiono a tecla “Enter”  
**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Nenhum jogo encontrado"

Linked work items

Add linked work item

Projects /  pucpos-gestao /  SCRUM-16 /  SCRUM-30

# Gamer buscar jogos por filtros



Description

**COMO** gamer, **QUERO** buscar por jogos que se encaixem em certas categorias, **PARA** jogar sozinho ou com os amigos.

- O sistema deve permitir que o usuário filtre jogos por:
  - Gênero (ex.: Ação, Aventura, RPG, etc.)
  - Plataforma (Windows, MacOS, Linux, etc.)
  - Modo de jogo (Single Player, Multiplayer)
- O sistema deve exibir um menu de filtros quando o usuário clicar no botão de filtro.
- O sistema deve aplicar os filtros selecionados e exibir apenas os jogos que correspondam a todas as categorias escolhidas.

Non-functional requirements

- O menu de filtros deve aparecer de forma responsiva e instantânea, sem recarregar a página.
- O sistema deve suportar múltiplos filtros aplicados simultaneamente, com tempo de resposta máximo de 2 segundos.

Acceptance Criteria

**DADO QUE** estou na tela de busca de jogos  
**QUANDO** clico no botão de filtros  
**ENTÃO** o sistema deve exibir o menu com opções de gênero, plataforma e modo

**DADO QUE** estou no menu de filtros  
**QUANDO** seleciono "Multiplayer" no “Modo de jogo”  
**ENTÃO** o sistema deve exibir apenas jogos que tenham suporte para Multiplayer

Linked work items

Add linked work item

# Gamer instalar jogos



## Description

**COMO** gamer, **QUERO** instalar jogos na minha máquina, **PARA** jogar sozinho ou com amigos.

- O sistema deve permitir instalação de jogos apenas para usuários logados
- O sistema deve permitir instalar apenas jogos que estejam na biblioteca do usuário
- Ao iniciar a instalação de um jogo, o sistema deve:
  - Verificar se o jogo já foi baixado
  - Caso não tenha sido baixado, iniciar o download do jogo
  - Verificar se há espaço disponível na máquina
  - Caso haja espaço, iniciar a instalação

## Non-functional requirements

- O download deve ser realizado via conexão segura (HTTPS/TLS)
- O sistema deve verificar o espaço disponível em tempo real, garantindo que a instalação não falhe por falta de armazenamento
- O sistema deve ser resiliente a falhas de rede, permitindo retomar downloads/interrompidos

## Acceptance Criteria

**DADO QUE** sou um usuário logado

**QUANDO** acesso minha biblioteca

**ENTÃO** o sistema deve exibir todos os jogos disponíveis para minha conta

**DADO QUE** estou logado e o jogo ainda não foi baixado

**QUANDO** clico “Instalar”

**ENTÃO** o sistema deve iniciar o download do jogo e iniciar a instalação após o download

**DADO QUE** estou logado

**QUANDO** o jogo termina de baixar

**ENTÃO** sistema verifica se tem espaço na máquina e, se tiver, começa a instalação





**DADO QUE** estou logado e a máquina não possui espaço suficiente

**QUANDO** clico “Instalar”

**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Espaço insuficiente"

## Linked work items

is blocked by

 SCRUM-28	Login de gamers e game developers	TO DO ▾		=
 SCRUM-27	Cadastro de game developers	TO DO ▾		=



# Gamer comprar jogos



## Description

**COMO** gamer, **QUERO** comprar jogos, **PARA** que fiquem vinculados à minha conta e disponíveis na minha biblioteca.

- O sistema deve permitir que apenas usuários logados realizem compras
- O sistema deve permitir que o usuário selecione jogos disponíveis na loja e adicione ao carrinho
- O sistema deve permitir que o usuário finalize a compra utilizando PIX como método de pagamento
- O sistema deve validar a chave PIX informada pelo usuário antes de concluir a compra
- Após a confirmação do pagamento, o sistema deve adicionar o(s) jogo(s) comprado(s) à biblioteca do usuário
- O sistema deve enviar confirmação de compra para o usuário (via e-mail ou notificação na plataforma)

## Non-functional requirements

- O sistema deve validar a chave PIX em tempo real, com feedback ao usuário em até 2 segundos
- As transações via PIX devem ser feitas de forma segura (TLS/HTTPS) e criptografadas
- O sistema deve ser resiliente a falhas, garantindo que compras não sejam processadas duas vezes
- O tempo de atualização da biblioteca após a compra não deve exceder 2 segundos

## Acceptance Criteria

**DADO QUE** sou um usuário logado e selecionei um jogo para comprar  
**QUANDO** finalizo a compra utilizando PIX  
**ENTÃO** o sistema deve confirmar o pagamento

**DADO QUE** sou um usuário logado e selecionei um jogo para comprar  
**QUANDO** finalizo a compra utilizando PIX  
**ENTÃO** o sistema deve adicionar o jogo à minha biblioteca

**DADO QUE** sou um usuário logado e selecionei um jogo para comprar  
**QUANDO** finalizo a compra utilizando PIX  
**ENTÃO** o sistema deve enviar confirmação da compra para o email

**DADO QUE** estou finalizando a compra  
**QUANDO** ocorrer erro durante a transação PIX  
**ENTÃO** o sistema deve exibir mensagem "Não foi possível concluir a compra"

## Linked work items

is blocked by

📅 SCRUM-28	Login de gamers e game developers	TO DO ▾	👤 =
📅 SCRUM-27	Cadastro de game developers	TO DO ▾	👤 =