

UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO
Disciplina: Projeto Prático de Programação

Brasil Studio Games

São Paulo
2018

UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO

Disciplina: Projeto Prático de Programação

BRASIL STUDIO GAMES

Trabalho apresentado à Universidade Nove de
Julho, UNINOVE, em cumprimento às exigências da
disciplina de Projeto Prático de Programação, sob
orientação do
Prof. MARCEL THOME FILHO

Gustavo Henrique Santos de Camargo - 2217112709
Victor Dias de Oliveira - 917105257
Juliana Barbosa de Lima - 917108125
Vânia de Souza Silva - 917106296

Sumário

Check-List para Condução de Projetos	5
Ficha de Cadastro de Oportunidade de Projeto	9
Termo de Abertura de Projeto - Project Charter	10
Formulário de Stakeholders	11
Matriz de Atribuição de Responsabilidades	12
Ata de Reunião	13
Cronograma	14
Declaração do Escopo	16
Plano de Gerenciamento do Escopo	18
Formulário de Acompanhamento do Projeto	20
Formulário para Gerenciamento de Riscos	21
Estrutura Analítica do Projeto (EAP ou WBS)	22
Dicionário do EAP (DEAP)	23
Planejamento de análise	25
Descrição geral do sistema	26
Requisitos Funcionais	27
Requisitos Não - Funcionais	29
Checklist de Requisitos	30
Relatório de Viabilidade	31
Teste de Viabilidade	32
Estudo de Viabilidade Técnica	33
Estudo de Viabilidade de Cronograma	34
Estudo de Viabilidade Econômica	35
Análise das alternativas	36
Conclusão de Estudo de Viabilidade	37
Diagrama Entidade Relacionamento (DER)	38
Modelo Entidade Relacionamento (MER)	39
Dicionário de Dados	40
Modelagem Física	42

Documentação da interface do Sistema de Desktop	43
Documentação do Plano de Testes	51
Manual do Usuário	53
Plano de Implantação do Software	55
Aceite de Produtos ou Serviços	56
Formulário de Lições Aprendidas	57
Referências Bibliográficas	59

Checklist para Condução de Projetos

Empresa: Brasil Studio Games
Nome do projeto: Plataforma de vendas on-line
Gerente do projeto: Victor Dias

Sim	Não	1. Fase de Iniciação
X		1. A proposta é coerente com a Visão e o Planejamento estratégico da organização patrocinadora do projeto (organização de origem) e com o Planejamento estratégico da executora?
X		2. Os recursos estratégicos estarão disponíveis para condução do projeto?
	X	3. Foi formalizado um Project Charter, que define a justificativa, objetivo, os produtos do projeto (resultados e especificações) as premissas e os obstáculos do projeto?
X		4. As premissas relevantes foram estabelecidas e validadas junto ao cliente?
X		5. A Estratégia e o Escopo do projeto estão claramente definidos?
X		6. A proposta possibilita Resultados e Retorno sobre o investimento compatíveis com as expectativas da organização?
X		7. A avaliação qualitativa e quantitativa da viabilidade do projeto é consistente e defensável?
X		8. Uma avaliação preliminar de riscos foi realizada? O grau de certeza das estimativas é suficiente para o nível de risco que a organização possa tolerar?
	X	9. As principais partes interessadas e afetadas foram adequadamente envolvidas? Foi preenchido o formulário de stakeholders?
X		10. Já foi definido quem será o Gerente deste projeto, com a Capacitação e Experiência requeridas?
	X	11. A equipe necessitará de alguma forma de suporte, treinamento, direcionamento e/ou acompanhamento diferenciados?
X		12. Toda informação relevante necessária para prosseguir o projeto está disponível e organizada?
	X	13. O Project Chart foi submetido e aprovado pelo cliente e organização?
	X	14. Existe a necessidade de um evento ou documento para formalizar o lançamento do projeto e o comprometimento das pessoas envolvidas?
X		Prosseguir para fase de planejamento do escopo?
Assinatura GP: Victor Dias		
Sim	Não	2. Fase de Planejamento
		2.1 Declarações do escopo e plano de gerenciamento do escopo

X		1. A declaração do escopo foi elaborada pela equipe de projeto, e os deliverables (produtos) identificados?
X		2. Foi elaborado um orçamento incluindo custos fixos, variáveis e lucro?
X		3. O orçamento foi elaborado pela equipe de projeto junto ao setor financeiro?
X		4. O orçamento foi aprovado pela Diretoria da empresa?
X		5. A equipe de projeto elaborou o plano de gerenciamento do escopo e definiu responsabilidades?
X		6. Cliente aprovou orçamento e escopo do projeto?
X		Prosseguir para fase de definição do escopo?
Assinatura GP: Victor Dias		
Sim	Não	2.2 Definições do escopo, planejamento do tempo, recursos, qualidade, custos, comunicação
X		1. Os pacotes de trabalho da WBS foram completados e elaborado o dicionário da WBS?
X		2. Os pacotes de trabalho foram desdobrados em atividades e estas foram sequenciadas?
X		3. Foram identificados e datados os marcos do projeto?
X		4. Os Recursos foram adequadamente alocados às atividades?
X		5. Um orçamento detalhado foi conduzido para gerar a linha de base de custos do projeto?
X		6. Existem Cronogramas, Marcos e Orçamentos estabelecidos?
X		O Processo de desenvolvimento de fornecedores e aquisição está sistematizado e é conhecido?
X		Os Termos de referência (SOW) para fornecedores estão definidos?
X		7. Está definida a metodologia de Implementação e a sistemática de gerenciamento do projeto?
X		8. As Responsabilidades estão claramente definidas?
X		9. Um plano de qualidade visando assegurar os resultados e especificações foi estabelecido?
X		10. Existe um sistema para documentação do projeto?
	X	11. Foi estabelecido um plano de comunicação para todos os envolvidos (relatórios e eventos)?
X		12. Toda a documentação gerada foi integrada em um Plano detalhado do projeto?
	X	Foi realizada uma avaliação detalhada de riscos? Medidas contingenciais foram previstas?
X		13. O Plano do projeto foi submetido e aprovado pela organização?
X		14. Existe a necessidade de um evento ou documento para formalizar o início da execução e o comprometimento das pessoas envolvidas?
X		Prosseguir para fase de execução?
Assinatura GP: Victor Dias		
Sim	Não	3. Fase de Execução e controle

X		1. A Equipe está integrada e motivada para a execução das atividades ("team-building")?
X		2. A Liderança é reconhecida pela equipe, pela sua habilidade na comunicação, administração de conflitos e influência de pessoas?
	X	3. A Equipe requer treinamento específico nas tecnologias envolvidas?
X		4. A Equipe está capacitada na solução de problemas e tomada de decisão?
X		5. Os Fornecedores e interfaces da organização estão integrados ao projeto?
X		6. O Processo de Negociação com fornecedores tem sido harmonioso e próspero (ganha-ganha)?
X		7. As mudanças de escopo têm sido controladas e aprovadas? O Impacto das mudanças é simulado, avaliado e, após implementado, recoloca o projeto na trilha de seu objetivo?
X		8. As informações têm sido distribuídas segundo o plano de comunicação?
X		9. O cronograma está sendo cumprido dentro dos prazos?
X		10. O projeto está dentro do orçamento?
X		11. As lições aprendidas estão sendo registradas no formulário adequado?
X		Os riscos estão sendo monitorados?
X		12. As Reuniões de acompanhamento estão ocorrendo conforme programado?
X		13. As atas estão sendo elaboradas e as demandas dos stakeholders registradas e inseridas no projeto?
X		14. Os Desvios entre Planejado e Realizado estão sendo identificados?
X		15. As medidas corretivas estão sendo analisadas e implementadas?
X		16. O Progresso e as auditorias estão sendo registradas e arquivadas?
X		Prosseguir para fase de encerramento?
Assinatura GP: Victor Dias		
Sim	Não	4. Fase de Encerramento
X		1. Foram Realizados os procedimentos de encerramento do projeto (auditoria de resultados, encerramentos contratuais e administrativo)?
X		2. O Processo de transição está encaminhado, assegurando a operação do produto do projeto?
X		3. A organização patrocinadora do projeto, os clientes e/ou usuários e a equipe do projeto estão satisfeitos com os resultados?
X		4. Foi conduzida uma reunião de balanço do projeto, concluindo-se as lições aprendidas (o que fizemos bem e onde podemos melhorar)?
X		5. Que resultados podem ser compartilhados e utilizados com

		propósitos institucionais e/ou mercadológicos?
X		Projeto considerado encerrado?
Assinatura GP: Victor Dias		
Assinatura Gerente Geral: Gustavo Camargo		
Assinatura do cliente: Juliana Barbosa		

Ficha de Cadastro de Oportunidade de Projeto

Identificação do Cliente

Empresa: Brasil Studio Games
Nome contato: Juliana Barbosa
Telefones: (11)39457628
Endereço: Rua 28 de Janeiro

Tipo de Projeto

Software para utilização no site onde são vendidos os jogos desenvolvidos pela BSG. O sistema deverá permitir todo o cadastro e gerenciamento de clientes e produtos.

Responsável pelo atendimento ou venda

Nome: Victor Dias
Data: 11/03/2018
O contato foi: () Telefônico (X) Presencial

Agendamento da visita preliminar

Data: 01/07/2018
Horário: 7h30
Local: Rua 28 de Janeiro

Termo de Abertura de Projeto - Project Charter

Empresa: Brasil Studio Games			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	09/04/2018

Justificativa do projeto
Crescimento do mercado nacional de games, fornecendo também estrutura e plataforma para vendas de jogos.

Objetivo (s) do Projeto
Expansão da marca no mercado de games.

Descrição do produto do projeto
Sistema de gerenciamento para vendas on-line.

Premissas (hipóteses) e restrições para o projeto	
Premissas (hipóteses)	Restrições
Buscar patrocinadores para o apoio do projeto	Não atrasar o cronograma
Acrescentar novas telas ao site	Não ultrapassar o orçamento
	Não gerar impactos no site

Macro Fases, prazos e custo		
Macro fase	Data limite	Custo
Planejamento	23/04/2018	Não há
Desenvolvimento	29/06/2018	R\$ 7.000,00
Implementação	17/09/2018	Não há
Custo total		R\$7.000,00

Principais envolvidos
Gerente de Projetos Time de Desenvolvimento Equipe Comercial

Designação de gerente	
Gerente do projeto	Victor Dias
Limites de autoridade	Nenhum

Formulário de Stakeholders

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Studio Games / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	13/04/2018

Ref	Nome	Empresa/Equipe	Cargo/ Competência	E-mail	Telefone/Fax
1	Emily Silva	WebCore	Gerente de banco de dados	emiliy.silva@webcorel.com	(11) 9978789654
2	Paulo Santos	Flux Games	Auxiliar de Administração de redes	paulo.santos@fluxgames.com	(11) 9967210378
3	João Amaral	Galapados	Assistente de Administração de Redes	joao.amaral@galapados.com.br	(21) 9985632140
4	Pedro Correa	NC Games	Arquitetura da Informação	pedrocorrea@ncgames.com.br	(21) 998745632
5	Natan Andrade	Master	Analista de Sistema	natan_andrade@master.com	(11) 985203478
6	Gustavo Faria	TEC Inside	Analista de sistemas Pleno	gustavo.faria@tecinside.com	(13) 965201785
7	Kaique Ferreira	Supra	Analista de Sistema Junior	kaiqueferreira@supral.com.br	(17) 993214785
8	Rafael Souza	Nokia	Analista de Sistema Junior	rafael_souza@nokia.com	(35) 991782547
9	Emerson Pires	Google	Programador	emerson.pires@google.com	(11) 991784561
10	Gilson Soares	Sony	Auxiliar de Vendas	gilsonsoares@sony.com	(11) 998563204
11	Jaine Vieira	Microsoft	Analista de Sistema	jaine.vieira@microsoft.com	(11) 998745102
12	Lucas Gomes	IBM	Programador	lucas.gomes@ibm.com	(11) 994561203

Matriz de Atribuição de Responsabilidades

Empresa: Brasil Studio Games			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	16/04/2018

Código EAP	Atividade	Responsável	Aprovação necessária
1.1	Gerenciamento do Projeto	Victor Dias	Gustavo Camargo
1.1.1	Planejamento do Projeto	Victor Dias	Gustavo Camargo
1.1.1.1	Documentações do Projeto	Vânia Souza	Victor Dias
1.1.1.2	Detalhamento da estrutura do sistema	Vânia Souza	Victor Dias
1.1.1.3	Apresentação do plano de projeto	Vânia Souza	Victor Dias
1.1.2	Controle	Victor Dias	Gustavo Camargo
1.1.2.1	Reuniões de acompanhamento	Victor Dias	Gustavo Camargo
1.1.2.2	Relatórios de desempenho	Vânia Souza	Victor Dias
1.2	Fase 1	Vânia Souza	Victor Dias
1.2.1	Desenvolvimento do sistema de pedidos	Vânia Souza	Victor Dias
1.3	Fase 2	Vânia Souza	Victor Dias
1.3.1	Implantação e execução do projeto	Vânia Souza	Victor Dias
1.3.2	Testes e homologação	Juliana Barbosa	Gustavo Camargo / Juliana Barbosa
1.4	Finalização do projeto	Vânia Souza/ Victor Dias	Gustavo Camargo / Juliana Barbosa
1.4.1	Relatório de lições aprendidas	Victor Dias	Gustavo Camargo
1.4.2	Relatório final do projeto	Victor Dias	Gustavo Camargo
1.4.3	Apresentação do relatório do projeto	Victor Dias	Gustavo Camargo

Ata de Reunião

Empresa: Brasil Studio Games			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	18/04/2018

I. Relação dos presentes		
Nome:		Setor/Empresa:
Juliana Barbosa		Comercial / BSG
Victor Dias		TI / BSG
Gustavo Camargo		Diretoria – TI / BSG
Vânia Souza		TI / BSG
II. Assuntos tratados		
Desenvolvimento e implantação do sistema de pedidos on-line.		
III. Decisões tomadas		
Foi definido que o sistema será desenvolvido, testado e implementado no site da empresa.		
IV. Ações a serem empreendidas	Prazo	Responsável
Criar requisitos	23/04/2018	Juliana Barbosa
Desenvolvimento	29/06/2018	Equipe TI
Testes de Homologação	15/09/2018	Juliana Barbosa
Aceite	17/09/2018	Juliana Barbosa
Entrega	24/09/2018	Equipe TI

Documentos anexos:
Não se aplica

Enviar cópias para:	<input type="checkbox"/> Juliana Barbosa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gustavo Camargo	<input type="checkbox"/> Vânia Souza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Victor Dias	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cronograma

Atividade/Data	21-ago	28-ago	3-set	6-set	9-set	11-set	17-set	24-set	28-set	3-out	5-out	10-out	20-out	24-out	29-out	2-nov	7-nov	18-nov	23-nov	27-nov	28-nov	13-dez	Responsável
1.Escolha dos integrantes e tema																							Todos
Enviar e-mail ao Professor																							Gustavo
2. Elaboração do Escopo																							Vânia
3. Elaboração das Tarefas																							Todos
4. Elaboração do Conograma																							Gustavo
Enviar e-mail ao Professor																							Gustavo
5. Planejar a Migração do Sistema																							Todos
6. Planejar a Migração do Banco de Dados																							Vânia / Juliana
7. Começar o Desenvolvimento dos primeiros formulários																							Victor / Vânia
8. Criação da estrutura das tabelas e Regras de negócio																							Juliana / Gustavo
9. Configurar ambiente de desenvolvimento																							Victor / Juliana
10. Desenvolver conceitos básicos do Java																							Gustavo / Victor

Declaração do Escopo

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Studio Games / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias de Oliveira		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	27/04/2018

Justificativa do projeto
Criação de plataforma para venda de games on-line.
Objetivo (s) do projeto
Expandir a área de atuação da empresa, focando também na venda de serviços para vendas on-line.
Descrição do (s) produto (s) ou serviço(s) do projeto
Jogos para console, PC, e smartphone.
Lista de entregas do projeto (deliverables)
<div style="text-align: center;"> <pre> graph TD A[Desenvolvimento de plataforma para vendas on-line a ser implementado no site da Brasil Studio Games] --> B[Levantamento de requisitos] A --> C[Análise das informações] A --> D[Detalhamento da arquitetura do sistema] A --> E[Desenvolvimento e homologação do sistema] A --> F[Implementação e execução] A --> G[Operação] </pre> </div>
Ligações com outros projetos
Não se aplica.
Estratégia de condução do projeto
Acompanhar todas as fases do projeto até sua conclusão e pós implantação, prevendo o máximo de desvios possíveis.
Responsabilidades dos setores envolvidos
Comercial – Responsável pelos requisitos e teste de homologação; TI – Responsável pelo desenvolvimento, execução e prováveis correções; Financeiro – Aprovar os custos.

Macro Fases, prazos e custo		
Macro fase	Data limite	Custo
Planejamento	23/04/2018	Não há
Desenvolvimento	29/06/2018	R\$ 7.000,00
Implementação	01/08/2018	Não há
Custo total		R\$ 7.000,00

Premissas (hipóteses) e restrições para o projeto	
Premissas (hipóteses)	Restrições
Buscar patrocinadores para o apoio do projeto Acrescentar novas telas ao site	Não atrasar o cronograma Não ultrapassar o orçamento Não gerar impactos no site
Equipe de Planejamento do Projeto Victor Dias, Gustavo Camargo	

Plano de Gerenciamento do Escopo

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Studio Games / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias de Oliveira		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Assinatura:	Vânia Souza	Data de aprovação:	27/04/2018

Objetivos do plano de gerenciamento do escopo
Estabelecer como o escopo do projeto será gerenciado Definir como serão tratadas e controladas as alterações do escopo
Gerenciamento do escopo
O escopo deste projeto foi definido com o documento de declaração do escopo e detalhado na figura das entregas do projeto na EAP (Estrutura Analítica do Projeto). À medida que o projeto seguir através do seu ciclo de vida, novos estudos serão realizados a fim de reduzir as incertezas e aumentar o grau de estruturação do projeto, o que poderá gerar modificações do escopo. As modificações do escopo deverão ser realizadas de acordo com as práticas definidas neste documento, a partir de reuniões de acompanhamento do projeto.

Reuniões
Reuniões da equipe de projeto
Definir a equipe que irá executar o projeto.
Reuniões de planejamento global
Definir onde o sistema será implementado, quais setores serão afetados e quais irão utilizar o novo sistema.
Reuniões gerenciais
Acompanhar cumprimento do cronograma e orçamento.
Gerenciamento de modificações do escopo
Compreende duas fases: 1) Solicitações de modificação (através de formulário de Modificação de Escopo (ME)) Gerente do projeto vai avaliar e verificar os impactos financeiros e empresariais do projeto. Impactos em prazo acima de 15 dias; impactos em investimentos acima de R\$ 5000,00; alterações de escopo em contratos com terceiros, serão aprovados somente pelo Gerente Geral, juntamente com o Diretor da Empresa. <i>Atenção: Inclusive a empresa Cliente deverá utilizar o mesmo formulário que deverá estar à disposição no site do projeto.</i> 2) Controle de modificações Todas modificações deverão ser catalogadas no documento de controle de modificações. Cabe ao gerente do projeto manter a pasta de controle de modificações atualizada.
Lições aprendidas
Nas reuniões deverão ser documentadas as lições aprendidas e catalogadas na pasta de modificações de escopo, em seção específica para este fim. Ao final do

projeto, estas lições serão revisadas por todos e transferidas para o repositório de lições aprendidas do escritório de projetos desta empresa.

Aprovação			
Assinatura Gerente do Projeto:	Victor Dias	Data:	27/04/2018
Assinatura Gerente Administrador:	Juliana Barbosa	Data:	27/04/2018
Assinatura Diretor da Empresa:	Gustavo Camargo	Data:	27/04/2018

Formulário de Acompanhamento do Projeto

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	27/04/2018

1. Situação das entregas				
Prazo (cronograma)				
Produtos e serviços (entregas)	Situação ou % concluída	Data de entrega planejada	Data de entrega efetiva (Ou nova data)	Atraso previsto (dias)
Documentação do projeto	100%	30/04/2018	30/04/2018	
Desenvolvimento	100%	29/06/2018	03/07/2018	2 dias
Implantação	100%	18/09/2018	21/09/2018	2 dias
Custo (orçamento)				
Produtos e serviços		Valor orçado (VO)	Custo real (CR)	
Sistema de integração de pedidos, vendas e cadastros		R\$7.000,00	R\$6.500,00	
Qualidade				
Produtos e serviços		Especificação de qualidade	Nível atingido	
Plataforma de vendas de jogos		Sistema ágil, simples e robusto	95%	

Formulário para Gerenciamento de Riscos

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	30/04/2018

1º Etapa: Identificação do Risco			
Denominação do risco:	Impacto no site	Nº Identificação:	1254
Descrição do risco: A implantação de uma página de pedidos irá aumentar o número de usuários navegando na página, podendo haver sobrecarga, afetando o desempenho.			

2º Etapa: Avaliação do Risco					
Impacto:	5 (alta)	4 (média/alta)	3 (média)	2 (média/baixa)	1 (baixa)
Probabilidade:	5 (alta)	4 (média/alta)	3 (média)	2 (média/baixa)	1 (baixa)

3º Etapa: Desenvolvimento da Resposta (Ação Preventiva)			
Estratégias para eliminar ou reduzir este risco (minimizar impacto e/ou probabilidade):			
Garantir a boa infraestrutura na hospedagem do site; Usar as boas práticas de otimização, sistemas de cache e remoção os scripts desnecessários. Utilizar ferramentas para medir o desempenho e velocidade do site em diferentes dispositivos.			
Responsável:	Victor Dias	Data de Conclusão:	30/04/2018
Impacto reavaliado:	2	Probabilidade reavaliada:	

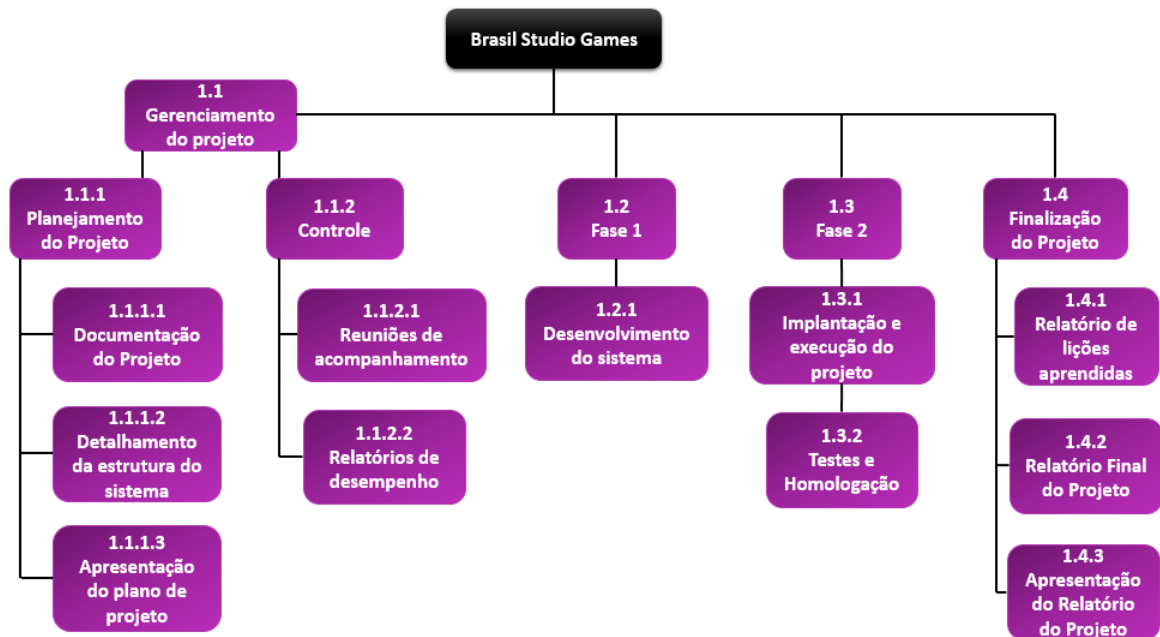
4º Etapa: Plano de Contingência			
Estratégias caso haja impacto severo:			
Caso persista, migrar para um servidor mais robusto.			
Responsável:	Gustavo Camargo	Data de Conclusão:	30/04/2018
Impacto reavaliado:	2	Probabilidade reavaliada:	

5º Etapa: Acompanhamento do Risco	
Ocorrências e alterações:	
Acompanhamento integral dos efeitos das correções.	

<input type="checkbox"/> Respostas incluídas na EAP/Cronograma	Registros adicionais: Verso ou Anexos
--	---------------------------------------

Estrutura Analítica do Projeto (EAP ou WBS)

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	30/04/2018



Dicionário do EAP (DEAP)

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	30/04/2018

IDENTIFICAÇÃO DA EAP	PACOTE DE TRABALHO	DESCRIÇÃO	CRITÉRIO DE ACEITAÇÃO
1.1	Gerenciamento do Projeto	Gerenciar e acompanhar todas as fases do projeto, garantindo que tanto o cronograma quanto os requisitos sejam cumpridos.	Não se aplica
1.1.1	Planejamento do Projeto	Planejar todos os passos para cumprimento do projeto dentro do cronograma e conforme especificado nos requisitos	Verificar se todas as etapas do projeto estão devidamente mapeadas
1.1.1.1	Documentações do Projeto	Documentar todo o processo seguido para a conclusão do projeto	Verificar se o documento possui todas as informações necessárias
1.1.1.2	Detalhamento da estrutura do sistema	Detalhar todo o funcionamento do sistema	Verificar se todos os detalhes da estrutura foram mencionados
1.1.1.3	Apresentação do plano de projeto	Apresentar todos os itens descritos no plano do projeto	O projeto deve estar de acordo com os requisitos
1.1.2	Controle	Acompanhar o andamento do projeto	Garantir que o projeto está no prazo
1.1.2.1	Reuniões de acompanhamento	Controlar as fases do projeto para que o cronograma seja cumprido	Todos os responsáveis devem estar presentes

1.1.2.2	Relatórios de desempenho	Fazer relatórios de todo o desenvolvimento do projeto e suas evoluções	Verificar se todos os pontos de evolução estão mapeados
1.2	Fase 1	Criação do escopo do sistema	Verificar se o documento possui todas informações necessárias
1.2.1	Desenvolvimento do sistema de pedidos	Desenvolvimento dos códigos, programação e telas do sistema e testes unitários e de integração	Verificar se os itens desenvolvidos atendem os requisitos
1.3	Fase 2	Implantação	Sistema desenvolvido de acordo com os requisitos
1.3.1	Implantação e execução do projeto	Após conclusão do desenvolvimento, implantar o sistema no ambiente de homologação	Sistema atende os requisitos
1.3.2	Testes e homologação	Teste alpha e verificação do sistema	Sistema não apresenta falhas
1.4	Finalização do projeto	Entrega do projeto conforme requisitos	Sistema homologado pelo requisitante
1.4.1	Relatório de lições aprendidas	Descrever todo aprendizado durante o projeto, visando melhorias para projetos futuros	Não se aplica
1.4.2	Relatório final do projeto	Descrever todos os passos para execução do projeto, afim de registrar todo andamento.	Relatório aprovado pelo gerente do projeto
1.4.3	Apresentação do relatório do projeto	Apresentar tanto o projeto como sua documentação para registro das execuções	Relatório aprovado pela diretoria

Planejamento de análise

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	30/04/2018

Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor
03/04/2018	3.0	Fechamento do escopo com definição de todos os requisitos a serem implementados.	Juliana Barbosa/ Vânia Souza
04/04/2018	2.9	Reestruturação do documento. Avaliação dos requisitos anteriores e criação de novos visando adequação às novas funcionalidades desejadas.	Victor Dias/Gustavo Camargo
05/04/2018	2.8	Modificação na seção Descrição da interface com o usuário e nos casos de uso do sistema.	Victor Dias
06/04/2018	2.7	Modificação do caso de uso Cadastrar e retirada de vários fluxos secundários	Gustavo Camargo
07/04/2018	2.6	Modificação do caso de uso Exportar	Victor Dias
08/04/2018	2.5	Modificações gerais no documento	Vânia Souza
09/04/2018	2.4	Modificação na seção Descrição da interface com o usuário	Victor Dias
10/04/2018	2.3	Modificações gerais no documento	Vânia Souza
11/04/2018	2.2	Modificação da definição da estrutura de árvore no tópico Interface com o usuário.	Victor Dias

Descrição geral do sistema

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Victor Dias	Data de aprovação:	27/04/2018

Abrangência e sistemas relacionados

A plataforma de vendas on-line tem como objetivo abrir um canal para vendas dos jogos desenvolvidos e comercializados pela Brasil Studio Games, bem como oferecer o serviço para outras empresas do mesmo ramo no cenário nacional. O sistema irá permitir o cadastro de jogos e clientes, além do cadastro de funcionários caso o mesmo seja utilizado em um ponto de vendas físico. Os registros serão incluídos em um banco de dados, permitindo também que estes dados sejam alterados ou apagados, de acordo com a necessidade do usuário.

Requisitos funcionais

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Juliana Barbosa	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	29/04/2018

Componente:	Cadastro	[RF 001]
Descrição:		
A plataforma irá oferecer o cadastro de jogos, clientes e funcionários, permitindo também a consulta, alteração e exclusão dos dados cadastrados.		
Prioridade:		
<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Entradas e Pré-condições:		
Incluir registros no banco de dados		
Saídas e Pós-condições:		
Exibir dados cadastrados nas telas de consulta		

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Juliana Barbosa	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	01/05/2018

Componente:	Consulta	[RF 002]
Descrição:		
Permite que o usuário consulte todos os registros existentes no banco de dados.		
Prioridade:		
<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Entradas e Pré-condições:		
Não há		
Saídas e Pós-condições:		
Exibir lista de componentes cadastrados (clientes, jogos e funcionários)		

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Juliana Barbosa	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	01/05/2018

Componente:	Alteração	[RF 003]
Descrição:		
Permite que o usuário atualize os dados cadastrados.		
Prioridade:		
<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Entradas e Pré-condições:		
Inserir novos dados no registro existente.		
Saídas e Pós-condições:		
Atualizar informações do banco e exibir nas telas de consulta		

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Juliana Barbosa	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	01/05/2018

Componente:	Exclusão	[RF 004]
Descrição:		
Permite que o usuário exclua um registro do sistema. Um componente pode ser excluído de qualquer instanciação de metodologia (árvore).		
Prioridade:		
<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Entradas e Pré-condições:		
Recebe como entrada o componente que se deseja excluir		
Saídas e Pós-condições:		
O usuário consegue excluir o componente que deseja		

Requisitos Não-funcionais

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: <Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	11/05/2018

Componente:	Usabilidade	[NF 001]
Descrição:		
<p>A interface com o usuário é de vital importância para o sucesso do sistema. Principalmente por ser um sistema que não será utilizado diariamente, o usuário não possui tempo disponível para aprender como utilizá-lo.</p> <p>O sistema terá uma interface amigável ao usuário primário sem se tornar cansativa aos usuários mais Experientes. O acesso e a navegação pelo sistema deve ser de fácil entendimento.</p>		
Prioridade:		
<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Entradas e Pré-condições:		
Não tem		
Saídas e Pós-condições:		
Não tem		

Checklist de Requisitos

Item	Item para verificação	Sim	Não
Não ambíguo: É quando se, e somente se, cada requisito declarado seja suscetível a apenas uma interpretação			
1	Cada requisito está descrito com clareza e sem ambiguidade?	X	
Consistente: É consistente se, e somente se, nenhum dos requisitos do documento, tomado individualmente, está em conflito com qualquer outro requisito do mesmo documento			
2	Existem requisitos conflitantes?		X
Completo: É completo se, e somente se, conter toda e apenas a informação necessária para que o software correspondente seja produzido			
3	Existem requisitos implícitos?		X
4	Os requisitos exibem a distinção clara entre funções, dados e restrições?	X	
5	As restrições e dependências foram claramente descritas?	X	
6	Existem requisitos que contém algum nível desnecessário de detalhe do projeto?		X
7	Os requisitos definem todas as informações a serem apresentadas aos usuários?	X	
8	Os requisitos descrevem as respostas aos usuários devido às condições de erro?	X	
9	Existem situações não tratadas pelos requisitos que precisam ser consideradas?		X
10	O documento contém realmente toda a informação prometida em sua introdução?	X	

Relatório de Viabilidade

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	16/05/2018

Descrição do problema

O projeto tem como objetivo gerenciar e organizar os dados e serviços mais gerais de um site de jogos, relativos aos administradores. Aspectos diferentes foram abordados nos serviços tais como: econômico/administrativo (cliente e vendedor), social (vendedor) e estrutural (site em geral). Uma das preocupações do projeto era o fato de fornecer transparência desses aspectos a todos os clientes; para isso o modelo de implementação do sistema deveria prover uma constante atualização dos dados além de oferecer consistência através de um SGBD.

Alternativas de solução

Alternativa 1:	Desktop
O sistema seria instalado na máquina de cada usuário. Quando o sistema estiver conectado a web, ele poderá atualizar todo o conteúdo em relação ao último acesso, assim como recebe dados do SGBD (que poderia ser uma máquina extra no Local ou uma prestação de serviço). O usuário também pode submeter as possíveis modificações relativas aos serviços acessados por ele. A mesma coisa acontece com o administrador, mas em uma interface diferente (interface administrativa) onde estariam disponíveis serviços exclusivos do administrador.	
Alternativa 2:	Websystem
Nessa segunda proposta o sistema está todo na web. Optamos por essa alternativa porque com ela adicionamos o conceito de mobilidade ao sistema e evitamos portar o sistema para outras plataformas, visto que qualquer dispositivo que oferece acesso à internet poderá acessar o sistema e todos os serviços.	

Teste de Viabilidade

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Victor Dias	Data de aprovação:	17/05/2018

Descrição dos testes

Aqui apresentamos um resumo com os resultados obtidos pelo estudo operacional, comparando as alternativas propostas.

Teste de Viabilidade Operacional		
Descrição	Alternativa 1	Alternativa 2
Performance	2	3
Informação	3	3
Economia	2	3
Controle	2	3
Eficiência	3	3
Serviços	2	3
Mobilidade	1	3
Total	15	21

1 - ruim | 2 - satisfatório | 3 - bom

ESTUDO DE VIABILIDADE TÉCNICA

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Victor Dias	Data de aprovação:	18/05/2018

Alternativa 1

A alternativa 1 utiliza tecnologias bem consolidadas, amplamente utilizadas em diversas empresas e em diferentes tipos de sistemas. É fácil encontrar profissionais que dominem essas tecnologias. Portanto, a alternativa 1 é tecnológica, economicamente viável.

Alternativa 2

O uso de web Systems também é uma prática já bem difundida em diversos setores assim como a alternativa anterior.

ESTUDO DE VIABILIDADE DE CRONOGRAMA

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Victor Dias	Data de aprovação:	19/05/2018

Descrição:	
O objetivo deste estudo é especificar os prazos desejáveis para as alternativas. Em todas as alternativas 2 meses e 15 dias é considerado um tempo suficiente para desenvolver o sistema. A parte de infraestrutura deve ser feita paralelamente ao desenvolvimento.	
Alternativa 1:	
Descrição	Tempo
Implementação e Implantação	3 meses
Treinamento e Testes	1 mês
Tempo Total Desejável	4 meses
Alternativa 2:	
Descrição	Tempo
Implementação e Implantação	2 meses e 15 dias
Treinamento e Testes	20 dias
Tempo Total Desejável	3 meses e 5 dias

Estudo de Viabilidade Econômica

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	20/05/2018

Descrição:
Avaliar o custo benefício do desenvolvimento de um software para gestão de lojas de games, seja ela física ou virtual.
Alternativa 1:
Baixo custo, já que será preciso apenas do software instalado em cada terminal pessoal do cliente, não sendo necessário aquisição de equipamento extra.
Alternativa 2:
Apenas será necessário um investimento em hospedagem ou serviço terceirizado semelhante.

Análise das Alternativas

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio; Games, Desenvolvimento; Implantação sistema web			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Victor Dias	Data de aprovação:	21/05/2018

Viabilidade	Peso	Alternativa 1	Alternativa 2
Operacional	30%	7	9
Técnica	30%	7	8
Cronograma	25%	7	7
Econômica	10%	8	8
Legal	5%	8	8
Final		7.4	8.0

Observação:

Viabilidade Operacional – recebeu teve peso 30% pois nele foi analisada a o impacto e objetivos da implantação do sistema.

Viabilidade técnica - também teve peso 30%, já que boa parte das tecnologias não são bem conhecidas pela equipe necessitando treinamento.

Viabilidade de cronograma – devido ao uso do possível usos de tecnologias pouco dominadas teve peso 25%

Viabilidade econômica – recebeu o peso (10%) visto que todos os recursos já estão disponíveis para o desenvolvimento do sistema.

Viabilidade legal – recebeu o menor peso (5%) visto que todos aqui serão disponibilizados os possíveis contratos, licenças de *software*.

Conclusão de Estudo de Viabilidade

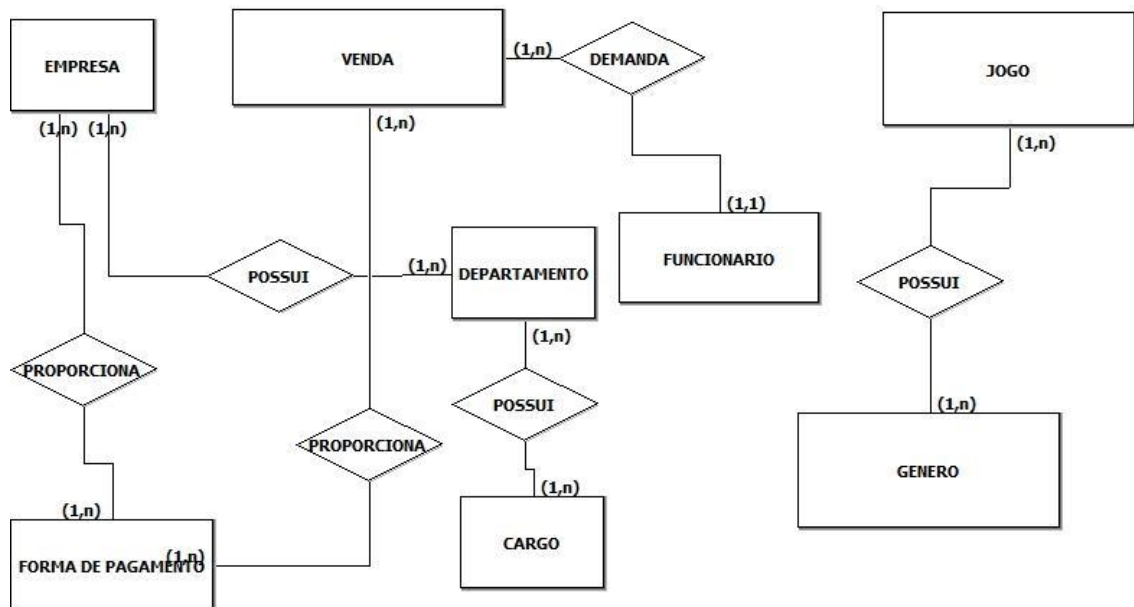
Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	22/05/2018

Parecer:

Através das informações contidas neste documento, optamos pelo desenvolvimento do sistema desktop (alternativa 01), levando em consideração o baixo custo, fácil instalação e manutenção.

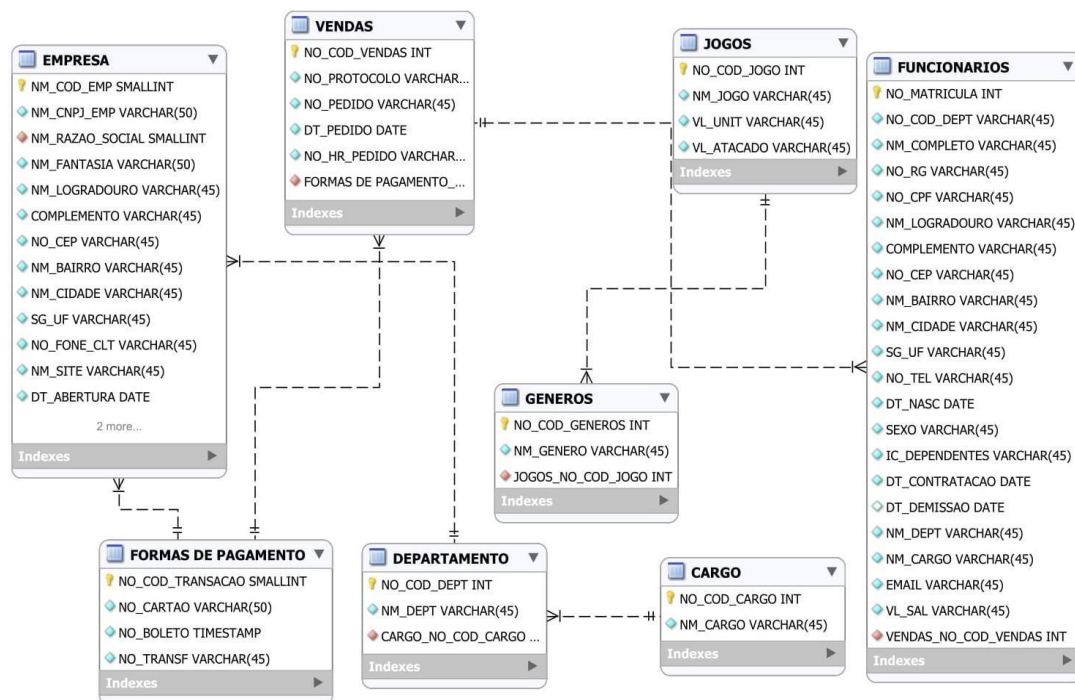
Diagrama Entidade Relacionamento (DER)

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Victor Dias	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	23/05/2018



Modelo Entidade Relacionamento (MER)

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Victor Dias	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	24/05/2018



Dicionário de Dados

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Victor Dias	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	24/05/2018

Definição das Tabelas, Campos e Chaves

Tabela: *clientes*

Campo	Tipo de Dados	Tamanho	Descrição
id_cliente	int	10	Código identificador do cliente
nome	varchar	50	Nome do cliente
cpf	int	12	CPF do cliente
telefone	int	11	Telefone do cliente
email	varchar	30	E-mail do cliente
endereco	varchar	100	Endereço do cliente
bairro	varchar	20	Bairro
cidade	varchar	20	Cidade
estado	varchar	2	Estado
cep	int	8	CEP
Chave Primaria	id_cliente		
Chave Estrangeira	Não há		

Tabela: *jogos*

Campo	Tipo de Dados	Tamanho	Descrição
id_jogo	int	10	Código identificador dos jogos
nome	varchar	40	Nome do Jogo
genero	varchar	20	Genero do jogo
preco	decimal	6,2	Valor do Jogo
Chave Primaria	id_jogos		
Chave Estrangeira	não há		

Tabela: *users*

Campo	Tipo de Dados	Tamanho	Descrição
usuario	vachar	25	Nome de usuário
senha	varchar	25	Senha de acesso
hierarquia	set	('B','P','O')	Nível de hierarquia
nome	varchar	200	Nome do funcionário
email	varchar	200	E-mail do usuário
idFunc	int	30	Código do funcionário
Chave Primaria	idFunc		
Chave Estrangeira	não há		

Modelagem Física

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Victor Dias	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	24/05/2018

Criação física das Tabelas

```
CREATE TABLE `clientes` (
  `id_cliente` int(10) NOT NULL,
  `nome` varchar (50) NOT NULL,
  `cpf` varchar (12) NOT NULL,
  `telefone` int (11) NOT NULL,
  `email` varchar (30) DEFAULT NULL,
  `endereco` varchar (100) NOT NULL,
  `bairro` varchar (20) DEFAULT NULL,
  `cidade` varchar (20) DEFAULT NULL,
  `estado` varchar (2) DEFAULT NULL,
  `cep` int(8) DEFAULT NULL
```

```
CREATE TABLE `jogos` (
  `id_jogo` int(10) NOT NULL,
  `nome` varchar (40) NOT NULL,
  `genero` varchar(20) NOT NULL,
  `preco` decimal(6,0) NOT NULL
```


```
CREATE TABLE `users` (`usuario` varchar (25) NOT NULL,
  `senha` varchar (25) NOT NULL,
  `hierarquia` set('B','P','O') NOT NULL,
  `Nome` varchar(200) NOT NULL,
  `Email` varchar (200) NOT NULL,
  `idFunc` int (30) NOT NULL
```


Documentação da interface do Sistema

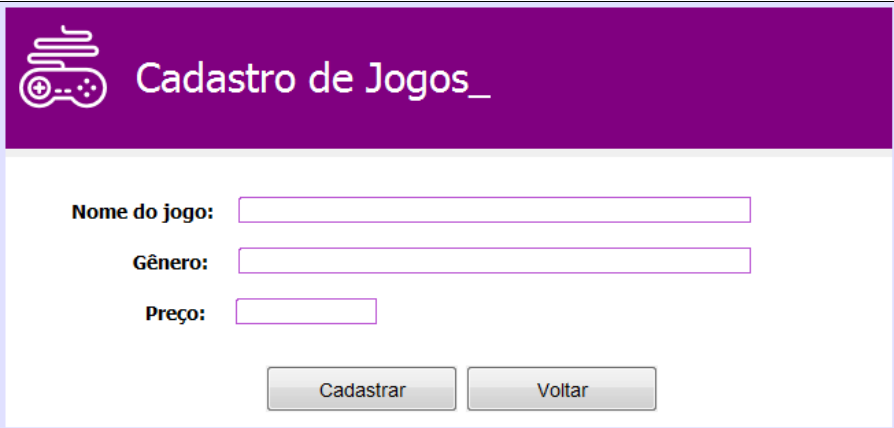
Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Victor Dias	Data de aprovação:	24/05/2018

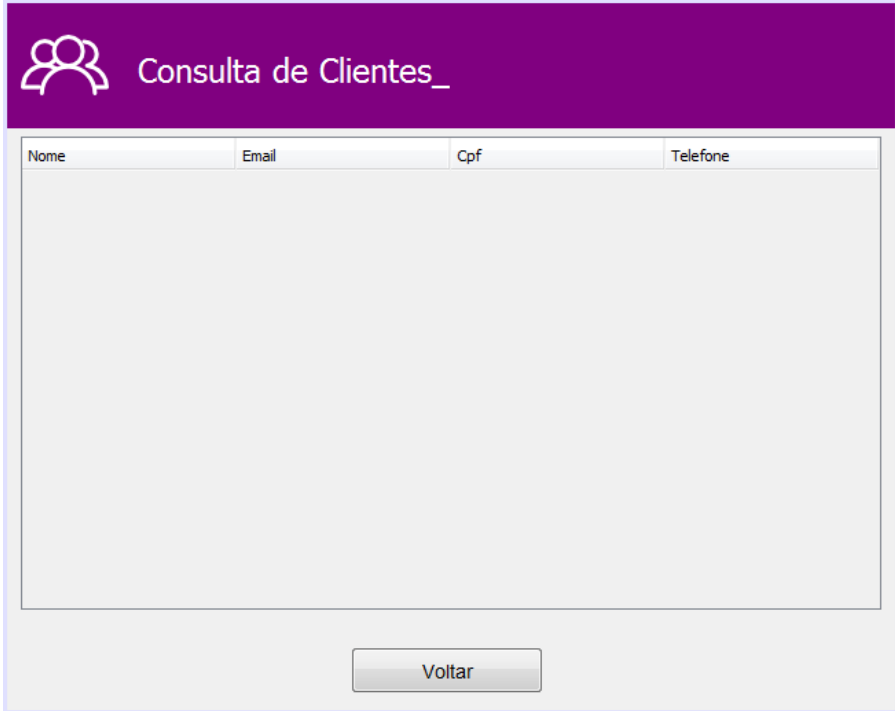
Nome do arquivo:	Login.java
Protótipo de Tela:	 <p>The image shows a login screen prototype for 'Brasil Studio Games'. It features a purple header with the text 'Login do Usuário'. Below the header is a game controller icon, followed by the 'BSG' logo and the text 'Brasil Studio Games'. There are two input fields: 'Usuário:' and 'Senha:'. Below the password field is a checkbox labeled 'Mostrar Senha'. At the bottom, there are two buttons: a circular arrow icon (refresh) and a pencil icon (edit).</p>

Nome do arquivo:	MenuBar.java
Protótipo de Tela:	

Nome do arquivo:	CadastroCliente.java
Protótipo de Tela:	

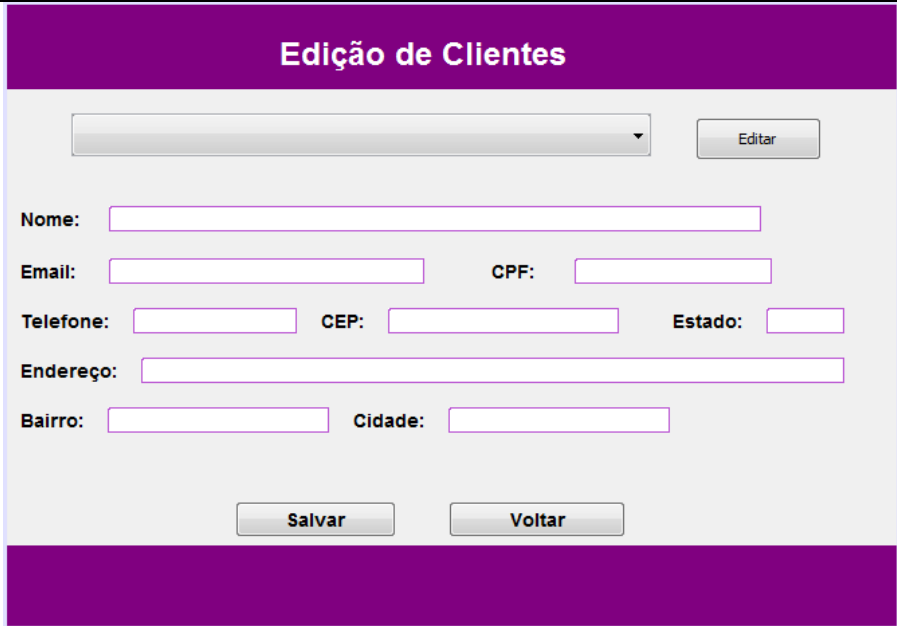
Nome do arquivo:	CadastroFunc.java
Protótipo de Tela:	

Nome do arquivo:	CadastroJogo.java
Protótipo de Tela:	

Nome do arquivo:	ConsultaCliente.java
Protótipo de Tela:	

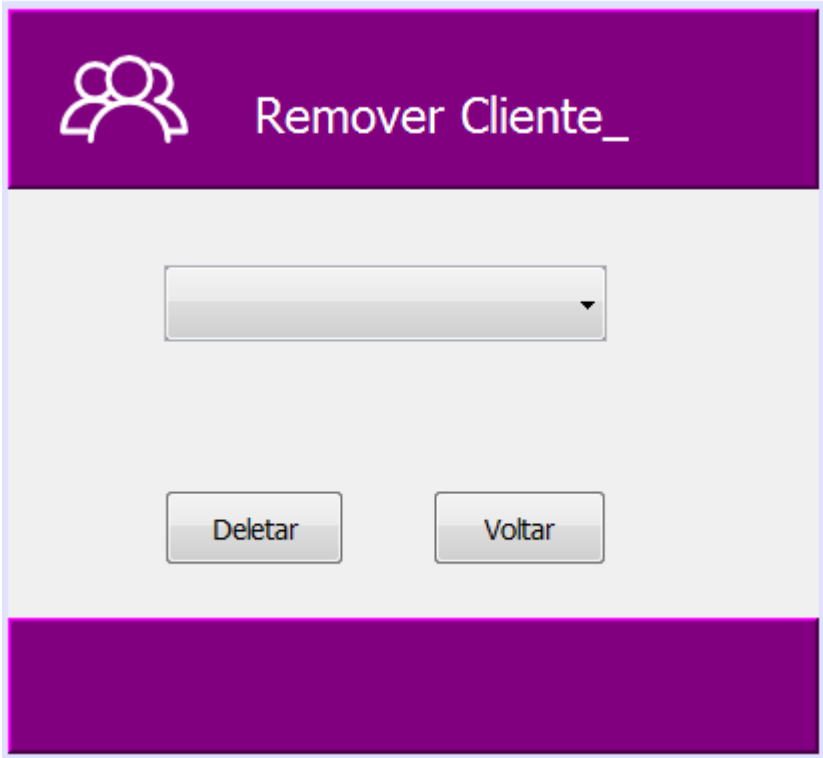
Nome do arquivo:	ConsultaFunc.java
Protótipo de Tela:	

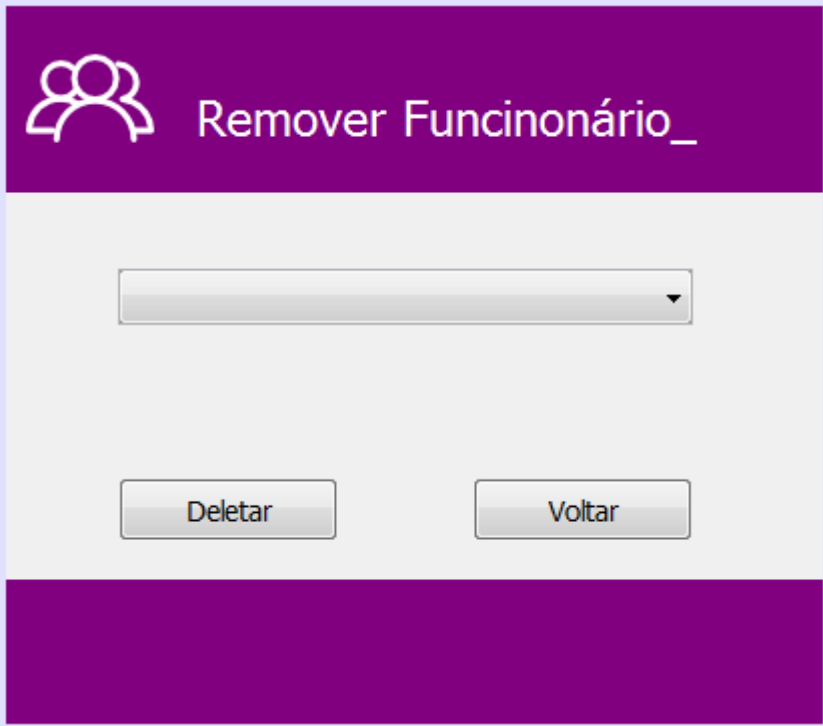
Nome do arquivo:	ConsultaJogo.java
Protótipo de Tela:	


Nome do arquivo:	EditaCliente.java
Protótipo de Tela:	

Nome do arquivo:	EditaFunc.java
Protótipo de Tela:	<div> <div>Edição de Funcionários</div> <div> <input type="text"/> <input type="button" value="Editar"/> </div> <div> Nome <input type="text"/> </div> <div> Email <input type="text"/> </div> <div> Usuario <input type="text"/> </div> <div> Senha <input type="text"/> </div> <div> Hierarquia <input type="checkbox"/> Edite com "B", "P" ou "O" </div> <div> <input type="button" value="Salvar"/> <input type="button" value="Voltar"/> </div> </div>

Nome do arquivo:	EditaJogo.java
Protótipo de Tela:	<div> <div>Edição de Jogos</div> <div> <input type="text"/> <input type="button" value="Editar"/> </div> <div> Nome <input type="text"/> </div> <div> Gênero <input type="text"/> </div> <div> Preço <input type="text"/> </div> <div> <input type="button" value="Salvar"/> <input type="button" value="Voltar"/> </div> </div>

Nome do arquivo:	DeletaCliente.java
Protótipo de Tela:	

Nome do arquivo:	DeletaFunc.java
Protótipo de Tela:	

Nome do arquivo:	DeletaJogo.java
Protótipo de Tela:	

Documentação do Plano de Testes

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Victor Dias	Data de aprovação:	24/05/2018

Versões revisadas anteriormente		
Revisão	Comentário	Data
1.0	Teste de Sistema	02/07/2018
1.1	Correções e validações	31/07/2018
1.2	Homologação	06/09/2018

Especificação do teste : Teste Funcional	
Descrição:	Verificar se todas as funções do sistema estão de acordo com os requisitos

Aspectos a serem testados		
Número	Requisito	Comentário
1	Conexão com Banco de dados	Executado com sucesso
2	Verificar sistema web	Executado com sucesso
3	Verificar sistema desktop (Java)	Executado com sucesso
4	Não apresentar falhas	Executado com sucesso
5	Rodar sem lentidão	Executado com sucesso
6	Ser de fácil entendimento para o usuário	Executado com sucesso

Casos de testes		
Nº	Caso de teste	Identificação do caso de teste
1	Conexão com o Banco de Dados	Upload de Database, teste de conectores
2	Efetuar Login	Acessar o sistema inserindo login e senha
3	Cadastrar Cliente	Incluir dados de clientes no banco de dados
4	Consultar Cliente	Listar clientes cadastrados
5	Editar Cliente	Alterar dados de clientes cadastrados
6	Excluir Cliente	Excluir cliente cadastrado
7	Cadastrar Jogo	Incluir dados de jogos no banco de dados
8	Consultar Jogo	Listar jogos cadastrados
9	Editar Jogo	Alterar informações de jogos cadastrados
10	Excluir Jogo	Excluir jogo cadastrado

11	Cadastrar Funcionário	Incluir dados de funcionários no banco de dados
12	Consultar Funcionário	Listar funcionários cadastrados
13	Editar Funcionário	Alterar dados de funcionários cadastrados
14	Excluir Funcionário	Excluir funcionário cadastrado

Critérios de completeza e sucesso

Número	Critério
1	Não apresentar falhas durante o processo
2	Não apresentar lentidão
3	Interface de fácil utilização

Procedimentos de testes

Identificação:	Teste de conexão
Objetivos:	Realizar uma Conexão com o Banco com sucesso
Requisitos especiais	Não se aplica
Fluxo	Upload de database – checar conectores

Manual do Usuário

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Gabriel Baracho	Versão:	1.0
Aprovado por:	Victor Dias		
Assinatura:	Gabriel Baracho	Data de aprovação:	03/06/2018

TELA DE LOGIN

- 1. Login** - O usuário deverá acessar o sistema, utilizando login e senha previamente cadastrados.
O sistema permite que a senha possa ser exibida, além de contar com a opção de limpar as informações inseridas e reiniciar o processo de login.

TELA INICIAL

- 2. Navegação** - Após efetuar o login, o usuário será direcionado para a tela principal, onde terá acesso às opções de navegação do sistema.
Através do menu na barra superior, o usuário poderá:
 - Cadastrar, consultar, editar e deletar clientes. Basta clicar no menu **Cientes**
 - Cadastrar, consultar, editar e deletar jogos. Basta clicar no menu **Jogos**
 - Cadastrar, consultar, editar e deler funcionários. Basta clicar no menu **Funcionários**
 - Para sair do sistema, clique em **Arquivo**

CLIENTES

- 3. Cadastro de Clientes** - Para cadastrar um cliente, na tela principal vá em: Clientes > Cadastrar Cliente.
O sistema irá direcionar o usuário para a tela de cadastro. Basta inserir os dados e clicar em 'Cadastrar'. Para retornar à tela anterior, clique em 'Voltar'.
- 4. Consulta** - Para consultar a lista de clientes cadastrados, na tela inicial vá em Clientes > Consultar Cliente. O sistema irá direcionar o usuário para a lista de clientes já cadastros no sistema anteriormente.
- 5. Alteração** – Para alterar um cadastro de cliente existente, vá em Clientes > Editar Cliente. Ao finalizar, clique em 'Salvar'.
- 6. Exclusão** - Para excluir um cliente da lista cadastrada, vá em Clientes > Deletar Cliente. Selecione o cliente e clique em 'Deletar'.

JOGOS

- 7. Cadastro de Jogos** - Para cadastrar um jogo, na tela principal vá em: Jogos > Cadastrar Jogo.
O sistema irá direcionar o usuário para a tela de cadastro. Basta inserir os dados e clicar em 'Cadastrar'. Para retornar à tela anterior, clique em 'Voltar'.
- 8. Consulta** - Para consultar a lista de jogos cadastrados, na tela inicial vá em Jogos > Consultar Jogo. O sistema irá direcionar o usuário para a lista de

jogos já cadastros no sistema anteriormente.
9. Alteração – Para alterar um cadastro de jogo existente, vá em Clientes > Editar Cliente. Ao finalizar, clique em ‘Salvar’.
10.Exclusão - Para excluir um jogo da lista cadastrada, vá em Clientes > Deletar Cliente. Selecione o jogo e clique em ‘Deletar’.
FUNCIONÁRIOS
11.Cadastro de Funcionários - Para cadastrar um funcionário, na tela principal vá em: Funcionários > Cadastrar Funcionário. O sistema irá direcionar o usuário para a tela de cadastro. Basta inserir os dados e clicar em ‘Cadastrar’. Para retornar à tela anterior, clique em ‘Voltar’.
12.Consulta - Para consultar a lista de jogos cadastrados, na tela inicial vá em Jogos > Consultar Jogo. O sistema irá direcionar o usuário para a lista de jogos já cadastros no sistema anteriormente.
13.Alteração – Para alterar um cadastro de cliente existente, vá em Clientes > Editar Cliente. Ao finalizar, clique em ‘Salvar’.
14.Exclusão - Para excluir um cliente da lista cadastrada, vá em Clientes > Deletar Cliente. Selecione o cliente e clique em ‘Deletar’.

Plano de Implantação do Software

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	05/06/2018

Descrição	
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar ambiente para instalação do Sistema; • Criar acessos de Administrador e Usuário, onde cada nível hierárquico deverá ser respeitado; • Criar logins e senhas para os usuários do sistema, de acordo com suas hierarquias; • Efetuar testes de funcionalidades para garantir que o sistema está agindo de acordo com o requisitado; • Garantir manutenção caso se faça necessário. 	

Aceite de Produtos ou Serviços

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Souza	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	06/06/2018

1. Descrição do (s) produto (s) ou serviço (s) entregue (s)		
Sistema de gerenciamento para vendas de jogos on-line e pontos de vendas físicos.		
2. Observações		
3. Questões em aberto		
Questões	Responsável	Previsão
Não há		
4. Informações adicionais		
Não há		

ACEITE DE ENTREGA		
Os participantes abaixo atestam o cumprimento dos requisitos e dos critérios de aceitação da entrega.		
Participantes	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto	Gustavo Henrique	01/10/2018
Gerente do Projeto	Victor Dias	01/10/2018

Formulário de Lições Aprendidas

Empresa / Órgão / Setor/ Programa: Brasil Games Studio / Privado/ TI/projeto_semestre3			
Nome do projeto:	Plataforma de vendas on-line		
Gerente do projeto:	Victor Dias		
Elaborado por:	Vânia Silva	Versão:	1.0
Aprovado por:	Gustavo Camargo		
Assinatura:	Gustavo Camargo	Data de aprovação:	07/06/2018

Aspecto	Sim	Não	Comentários (Utilize folhas adicionais, se necessário)
1. Os produtos entregues correspondem aos descritos na proposta executiva?	X		
2. Foi elaborado um relatório de auditoria final dos resultados?	X		
3. Houve desvios entre os prazos realizados e programados (baseline)?		X	Quais foram as causas dos desvios?
4. Houve desvios entre os custos efetivos e os orçados (baseline)?		X	
5. Os desvios poderiam ter sido evitados?	X		
6. Ocorreram riscos não previstos?		X	
7. Os clientes/usuários estão satisfeitos?	X		Por quê? Porque é funcional.
8. A equipe ficou satisfeita com o apoio dos patrocinadores?	X		Por quê? Porque motivou a todos para fazer um bom projeto.
9. Houve cooperação e comprometimento das pessoas?	X		
10. O projeto foi bem administrado?	X		Por quê? Porque os colaboradores fizeram um bom trabalho
11. Houve problemas de comunicação?		X	
12. O projeto foi bem documentado?	X		
13. Os fornecedores entregaram seus produtos/serviços em conformidade com as especificações combinadas?	X		
14. O que faríamos da mesma forma?			

<i>A escolha do tipo de sistema (Desktop) pelo custo benefício.</i>
<p>15. O que faríamos de maneira diferente?</p> <p>Aumento da equipe de desenvolvimento.</p>
<p>16. O que sabemos hoje, e que não sabíamos antes do projeto?</p> <p><i>A conectar MySql com Java (NetBeans)</i></p>
<p>17. Que recomendações devemos incluir para melhorar os próximos projetos?</p> <p><i>Sempre direcionar uma pessoa específica para elaborar a documentação, pois se trata de uma parte importante do projeto</i></p>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.oficinadanet.com.br/artigo/gerencia/eap-a-estrutura-analitica-do-projeto>

<https://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332>

<https://king.host/wiki/artigo/formphp/>

https://www.youtube.com/watch?v=UtuKhLdLX_s

<https://ava.uninove.br/seu/AVA/ferramentas/principal.php>

<https://www.nomus.com.br/blog-industrial/para-que-serve-um-plano-de-projeto-de-implantacao-de-um-software-erp/>

<https://www.devmedia.com.br/plano-de-teste-um-mapa-essencial-para-teste-de-software/13824>