**Documento de REQUISITOS**



**Forbidden Key**

**E-commerce – Loja Virtual de Jogos digitais**

**Histórico de Versões**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 10/09/2022 | 0.1 | Versão Inicial | Vinicius Miranda, Gustavo Lourenço, Gabriel Prestes, Vinicius Monteiro |
| 17/11/2022 | 0.2 | Versão Atualizada | Gustavo Lourenço |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Requisitos Funcionais**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Grupo: Cadastro de Jogos | | | |
| RF0001 | Cadastrar jogo | O sistema deve manter um cadastro único para jogos. | |
| RF0002 | Deletar cadastro do jogo | O sistema deve possibilitar que jogos sejam deletados. | |
| RF0003 | Deletar cadastro de jogos | O sistema deve inativar jogos sem estoque e que não possuem venda com valor inferior a parâmetro predefinido no sistema. | |
| RF0004 | Alterar cadastro do jogo | O sistema deve possibilitar a alteração de dados cadastrais para os jogos. | |
| RF0005 | Consulta de jogos | O sistema deve possibilitar que um jogo seja consultado. | |
|  | | | |
| Grupo: Cadastro de Clientes | | | |
| RF0006 | Cadastrar cliente | O sistema deve possibilitar o cadastro de clientes. | |
| RF0007 | Alterar cliente | O sistema deve possibilitar a alteração de dados cadastrais de clientes. | |
| RF0008 | Consulta de clientes | O sistema deve possibilitar que um cliente seja consultado. | |
| RF0009 | Cadastro de cartões de crédito | Deve ser possível associar diversos cartões de crédito ao cadastro de um cliente. Deve haver um cartão de crédito configurado como preferencial. | |
| RF0010 | Alteração apenas de senha | O sistema deve possibilitar que a senha do usuário seja alterada sem que seja necessária a alteração de todos os dados cadastrais. | |
| Grupo: Cadastro de Desenvolvedores | | | |
| RF0011 | Cadastrar desenvolvedor | O sistema deve possibilitar o cadastro de desenvolvedores. | |
| RF0012 | Alterar desenvolvedor | O sistema deve possibilitar a alteração de dados cadastrais de desenvolvedor  . | |
| RF0013 | Consulta de desenvolvedor | O sistema deve possibilitar que um desenvolvedor seja consultado. | |
| RF0014 | Deletar desenvolvedor | O sistema deve permitir que o desenvolvedor seja deletado. | |
|  | | | |
| Grupo: Cadastro de Distribuidores | | | |
| RF0015 | Cadastrar distribuidor | | O sistema deve possibilitar o cadastro de distribuidores. |
| RF0016 | Alterar distribuidor | | O sistema deve possibilitar a alteração de dados cadastrais do distribuidor.  . |
| RF0017 | Consulta de distribuidor | | O sistema deve possibilitar que um distribuidor seja consultado. |
| RF0018 | Deletar distribuidor | | O sistema deve permitir que o distribuidor seja deletado. |
| Grupo: Gerenciar Vendas Eletrônicas | | | |
| RF0019 | Gerenciar carrinho de compra | O sistema deve permitir que produtos sejam colocados em um repositório para futura compra (carrinho de compra). Deve ser possível adicionar e excluir itens de compra no carrinho. Também deve ser possível visualizar os itens no carrinho. | |
| RF0020 | Realizar compra | Deve ser possível a partir de um carrinho de compra realizar uma compra. | |
| RF0021 | Selecionar forma de pagamento | O cliente pode selecionar qualquer cartão de crédito previamente cadastrado em seu perfil ou um novo cartão de crédito pode ser cadastrado. | |
| RF0022 | Finalizar Compra | Uma compra deve ser finalizada após a seleção da forma de pagamento. Após a finalização o status da compra deve ser EM PROCESSAMENTO. | |
|  | | | |
| Grupo: Controle de estoque | | | |
| RF0023 | Realizar entrada em estoque | O sistema deve permitir que seja possível realizar entrada de itens de jogos em estoque.  No registro de cada item, deve ser indicado o jogo já previamente cadastrado e a quantidade de itens do jogo. | |
| RF0024 | Dar baixa em estoque | Para cada venda realizada deve-se dar baixa no estoque do total de itens vendidos. | |

1. **Requisitos Não Funcionais**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Nome** | **Descrição** |
| Grupo: Cadastro de Jogos | | |
| RNF0001 | Código do jogo | Todo jogo cadastrado deve receber um código único no sistema. |
| Grupo: Cadastro de Clientes | | |
| RNF0002 | Senha criptografada | A senha deve ser criptografada |
| RNF0003 | Código de cliente | Todo cliente cadastrado deve receber um código único no sistema. |

1. **Regras de Negócio**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Grupo: Cadastro de Jogos | | | |
| RN0001 | Dados obrigatórios para o cadastro de um jogo | | Para todo jogo cadastrado é obrigatório o cadastro dos seguintes dados: nome, descrição, preço, desenvolvedor, distribuidor, data de lançamento, categorias, imagem e quantidade. |
| RN0002 | Associação com categorias | | Um jogo pode estar associado com mais de uma categoria. |
|  | | | |
| Grupo: Cadastro de Clientes | | | |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | RN0003 | Composição do registro de cartões de crédito | Todo cartão de crédito associado a um cliente deverá ser composto pelos seguintes campos: Nº do Cartão, Nome impresso no Cartão, Bandeira do Cartão, Código de Segurança, Data de vencimento, Nº do CPF , . | | RN0004 | Bandeiras permitidas para registro de cartões de crédito | Todo cartão de crédito associado a um cliente deverá ser de alguma bandeira registrada no sistema. | | RN0005 | Dados obrigatórios para o cadastro de um cliente | Para todo cliente cadastrado é obrigatório o cadastro dos seguintes dados: Gênero, Nome, Data de Nascimento, CPF, Telefone (deve ser composto pelo tipo, DDD e número), e-mail e senha. | |  |  |  | | | | |
|  | | | |
| Grupo: Gerenciar Vendas Eletrônicas | | | |
| RN0006 | | Validar estoque para adição de itens no carrinho | Não deve ser permitido adicionar um item no carrinho de compra que não esteja disponível em estoque. |
| RN0007 | | Uso de cupom promocional para pagamento X | Apenas um cupom promocional pode ser utilizado por compra. |
| RN0008 | | Cupom promocional por parte do sistema | Ao identificar que a data atual condiz com a data de aniversário do cliente, é disponibilizado um cupom promocional para a compra realizada. |
| **Grupo: Controle de estoque** | | | |
| RN0009 | | Validar dados de estoque | Para cada entrada em estoque, deve ser obrigatoriamente informado o produto, a quantidade, o valor de custo, fornecedor, e a data de entrada dos itens de produto. |
| RN0010 | | Quantidade de itens | Não deve ser permitido que seja realizado a entrada de itens de jogos com quantidade igual a zero. |
| RNF0011 | | Data de entrada | Não deve ser permitido que itens sejam registrados sem que uma data de entrada seja registrada. |

1. **Matriz de Relacionamento rn x rf**

|  |  |
| --- | --- |
| **Regra de Negócio** | **Requisito Funcional** |
| Dados obrigatórios para o cadastro de um jogo. (RN0001) | Cadastrar jogo. (RF0001) |
| Associação com categorias. (RN0002) | Cadastrar jogo. (RF0001) |
| Composição do registro de cartões de crédito. (RN0003) | Cadastro de cartões de crédito. (RF0009) |
| Bandeiras permitidas para registro de cartões de crédito. (RN004) | Cadastro de cartões de crédito. (RF0009) |
| Dados obrigatórios para o cadastro de um cliente. (RN0005) | Cadastrar cliente. (RF006) |
| Validar estoque para adição de itens no carrinho. (RN0006) | Gerenciar carrinho de compra. (RF0019) |
| Uso de cupom promocional para pagamento X. (RN007) | Gerenciar carrinho de compra. (RF0019) |
| Cupom promocional por parte do sistema. (RN0008) | Gerenciar carrinho de compra. (RF0019) |
| Validar dados de estoque. (RN009) | Realizar entrada em estoque. (RF0023) |
| Quantidade de itens. (RN0010) | Realizar entrada em estoque. (RF0023) |
| Data de entrada. (RN0011) | Realizar entrada em estoque. (RF0023) |