

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS MATEMÁTICAS E DE COMPUTAÇÃO

DOCUMENTO DE REQUISITOS

SISTEMA DE APOIO ÀS  
OLIMPIADAS E  
PARAOLIMPIADAS (SAPOP)

JEAN AMARO (8532401), WESLEY TIOZZO  
(8077925) & DANILO ZECCHIN NERY (8602430)

11 de Abril de 2016

## CONTEÚDO

1	Introdução	3
1.1	Propósito	3
1.2	Escopo	3
1.3	Definições, Acrônimos e Abreviações	3
1.4	Organização da Especificação de Requisitos de Software	4
2	Descrição Geral do SAPOP	4
2.1	Funções do Produto	4
2.2	Características do Usuário	5
2.3	Suposições e Dependências	5
3	Requisitos Específicos	5
3.1	Requisitos Funcionais	5
3.1.1	Requisitos para auxiliar os organizadores gerenciarem eventos, patrocinadores e apoiadores	5
3.1.2	Requisitos para auxiliar os comitês olímpicos e para-olímpicos	6
3.1.3	Requisitos para auxiliar os patrocinadores e apoiadores	6
3.1.4	Requisitos para auxiliar o público geral	6
3.2	Requisitos de Desempenho	6
3.3	Atributos do Sistema de Software	7
3.3.1	Usabilidade	7
3.3.2	Confiabilidade	7
3.3.3	Eficiência	7
3.3.4	Portabilidade	7

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Propósito

O propósito deste documento de especificação de requisitos é definir os requisitos do sistema SAPOP - Sistema de Apoio às *Olimpíadas e Paraolimpíadas*, que tem como objetivos principais auxiliar o acesso aos *eventos* dos *jogos* que ocorrerão nas *Olimpíadas e Paraolimpíadas* do Rio de Janeiro de 2016.

## 1.2 Escopo

O SAPOP permite o cadastramento e a consulta de *eventos* dos *jogos* olímpicos e paralímpicos, *comitês* olímpicos e paralímpicos, jogadores, *patrocinadores*, *apoioadores* e *espectadores*. A *organização* das *Olimpíadas* poderá gerenciar os *eventos* (local e data), além de distribuir os *patrocinadores* e *apoioadores* cadastrados entre os *eventos*, fabricação de produtos licenciados e aluguel de propriedades intelectuais (logo dos *jogos*, mascote). Cada *comitê* terá um cadastro de seus jogadores e *eventos* que eles participarão. Após o gerenciamento de cada *evento*, será aberto ao público uma interface de acesso para que haja a consulta e compra de ingresso dos *eventos*.

## 1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

**OLIMPIADAS** Conjunto de eventos e jogos que serão promovidos pela organização das Olimpíadas.

**PARAOLIMPIADAS** Conjunto de eventos e jogos que serão promovidos pela organização das Paraolimpíadas.

**PATROCINADOR** Indivíduo, ou empresa, que arca com os custos da realização de um espetáculo, competição esportiva, programa de televisão ou de rádio etc., com objetivos de publicidade.

**APOIADOR** Indivíduo, ou empresa, que divulga a realização de um espetáculo, competição esportiva, programa de televisão ou de rádio etc., com objetivos de publicidade, porém, sem arcar com os custos.

**ESPECTADOR** Aquele que assiste a um evento ou jogo das Olimpíadas ou Paraolimpíadas.

**COMITÊ** Reunião de pessoas que visam o interesse das Olimpíadas ou Paraolimpíadas.

**JOGO** Atividade, submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde.

**EVENTO** Acontecimento (festa, espetáculo, comemoração, solenidade etc.) organizado pela organização, com objetivos comunitários ou promocionais.

**ORGANIZAÇÃO** Entidade que serve à realização de ações de interesse social, político etc.; instituição, órgão, organismo, sociedade. Para este sistema, a organização é formada pelos membros do COI e IPC (Comitês Internacionais Olímpicos e Paralímpicos).

**ITEM DE INFORMAÇÃO** Cada informação armazenada em uma entidade que usufruirá do sistema. As informações mais comuns são: nome, sobrenome, CPF, telefone fixo, telefone celular, e-mail, senha, país, CEP, endereço e número, cidade, bairro, e estado.

**BROWSER** Programa que permite a usuário da internet consultar páginas de hipertexto e navegar, passando de um ponto a outro da mesma

página ou de página diferente, usando os links de hipertexto, além de desfrutar de outros recursos dessa rede de computadores; navegador.

#### 1.4 Organização da Especificação de Requisitos de Software

Este documento está dividido em três seções. Na Seção 1, uma breve introdução sobre o conteúdo deste documento foi apresentada. Na Seção 2, uma descrição geral do sistema é apresentada. Na Seção 3, os requisitos específicos do SAPOP são descritos.

## 2 DESCRIÇÃO GERAL DO SAPOP

O Sistema de Apoio às *Olimpíadas* e *Paraolimpíadas* (SAPOP) tem como objetivo principal auxiliar o gerenciamento dos *jogos* olímpicos e e paralímpicos. Trata-se de um sistema multiusuário, apesar de ser implementado em um ambiente Web. Os usuários deste sistema são, principalmente, organizadores dos *jogos*, *comitês* olímpicos e paralímpicos, jogadores, *patrocinadores* e o público geral. Os organizadores dos *jogos* poderão gerenciar os *jogos*, definindo seus *patrocinadores* e *apoiadores*. Os *comitês* olímpicos e paralímpicos poderão gerenciar os jogadores e quais *eventos* eles participarão. Os *patrocinadores* e *apoiadores* terão acesso a uma área de leilão de espaço e tempo dos *eventos*, nos quais poderão dar lances sobre. O público terá acesso ao cronograma dos *eventos*, e seus *patrocinadores*, *apoiadores*, jogadores, venda de ingressos e produtos licenciados.

#### 2.1 Funções do Produto

O SAPOP tem por objetivo auxiliar os organizadores, através das seguintes funções:

- Gerenciar *eventos* - adicionar, remover, consultar e atualizar *eventos* e seus respectivos horários
- Gerenciar *patrocinadores/apoiadores* - adicionar, remover, consultar e atualizar *patrocinadores* e *apoiadores* que participarão do leilão de espaço e tempo dos *eventos*

O SAPOP tem por objetivo auxiliar os *comitês* olímpicos e paralímpicos, através das seguintes funções:

- Gerenciar os jogadores - adicionar, remover, consultar e atualizar jogadores que participarão dos *eventos*
- Atribuir os jogadores aos *eventos* criados pela *organização*

O SAPOP tem por objetivo auxiliar os *patrocinadores* e *apoiadores*, através das seguintes funções:

- Consultar os *eventos* criados pela *organização*
- Dar lances no espaço e tempo dos *eventos* criados pela *organização*, para que possam colocar seu logo

O SAPOP tem por objetivo auxiliar o público geral, através das seguintes funções:

- Consultar os *eventos*, *patrocinadores*, *apoiadores* e jogadores
- Comprar ingressos e produtos licenciados

## 2.2 Características do Usuário

O SAPOP é um sistema destinado a vários perfis de usuário. Seus usuários precisam ter conhecimento sobre:

- Noções sobre uso de computadores pessoais/mobile e plataformas Web

## 2.3 Suposições e Dependências

A configuração mínima requerida para a execução do SAPOP são micro computadores pessoais, memória RAM mínima de 1 GiB, ambiente Windows XP ou superior, ou Linux, ou MAC-OS e resolução mínima de 1280x800 pixels. Quanto às plataformas mobile, memória RAM mínima de 512 MiB, ambiente Windows Phone, ou Android, ou iOS e resolução mínima de 768x1366 pixels. Taxa de transferência de rede mínima de 512 Kib/segundo. O navegador da plataforma escolhida deve dar suporte à:

- HTML5
- CSS3
- JavaScript >= 1.8

# 3 REQUISITOS ESPECÍFICOS

## 3.1 Requisitos Funcionais

O SAPOP é um sistema independente que deve ter uma interface gráfica do usuário baseado no ambiente Web. Além disso, é multiusuário e protegido por senha em áreas específicas (compras de ingresso, gerenciamento de *eventos* e notícias). Assim, o sistema não deve permitir a realização de nenhuma funcionalidade por pessoas não autorizadas. Assim, quanto à instalação do sistema, com excessão do público geral que optar por não comprar ingressos, todos terão uma senha. Os Requisitos Funcionais do SAPOP estão organizados com base nas principais funcionalidades do sistema: Área de Leilão, Gerenciamento de *Jogos*, Gerenciamento de *Patrocinadores* e *Apoiadores*, Consultas Gerais, Loja de Produtos Oficiais e Ingressos.

### 3.1.1 *Requisitos para auxiliar os organizadores gerenciarem eventos, patrocinadores e apoiadores*

1. O sistema deve permitir a inserção de *eventos*, solicitando de seus organizadores os itens de informação necessários para a inserção de *eventos*. Os itens de informação são: nome, local de competição, modalidade esportiva, tipo de provas, data, horário (início/término), e regras do *jogo*.
2. O sistema deve permitir a alteração e exclusão de *eventos*.
3. O sistema deve permitir a consulta de *eventos*, solicitando de seus organizadores os itens de informação necessários para a consulta de *eventos*. Os itens de informação são: nome, local de competição, modalidade esportiva ou data.
4. O sistema deve permitir a inserção de *patrocinadores* e *apoiadores* que participarão do leilão de espaços e tempos dos *eventos*, solicitando de seus organizadores os itens de informação necessários para a inserção

de *patrocinadores* e *apoiaadores*. Os itens de informação são: nome e tipo (*patrocinador/apoiador*).

5. O sistema deve permitir a alteração e exclusão de *patrocinadores* e *apoiaadores* que participarão do leilão de espaço e tempo dos *eventos*.
6. O sistema deve permitir a consulta de *patrocinadores*, *apoiaadores*, solicitando de seus organizadores o *item de informação* e seu tipo (*patrocinadores/apoiador*).

#### 3.1.2 *Requisitos para auxiliar os comitês olímpicos e paralímpicos*

1. O sistema deve permitir a inserção de jogadores, solicitando de seus *comitês* os itens de informação necessários para a inserção de jogadores. Os itens de informação são: nome completo, nacionalidade, data de nascimento, local de nascimento, altura, peso e modalidade esportiva.
2. O sistema deve permitir a alteração e exclusão de jogadores que participarão dos *eventos*.
3. O sistema deve permitir a consulta de jogadores, solicitando de seus *comitês* os itens de informação necessários para a consulta de jogadores. Os itens de informação são: nome, modalidade esportiva ou nacionalidade.
4. O sistema deve permitir a atribuição dos jogadores aos *eventos* criados pela *organização*.

#### 3.1.3 *Requisitos para auxiliar os patrocinadores e apoiadores*

1. O sistema deve permitir a consulta dos *eventos* criados pela *organização*, solicitando os itens de informação necessários para a consulta de *patrocinadores* e *apoiaadores*. Os itens de informação são: nome, local de competição, modalidade esportiva, data, horário (início/término).
2. O sistema deve permitir a participação em leilão de forma que possa ser dado lances no espaço e tempo dos *eventos* criados pela *organização*, para que possam colocar seu logo.

#### 3.1.4 *Requisitos para auxiliar o público geral*

1. O sistema deve permitir a consulta dos *eventos* através de uma tabela.
2. O sistema deve permitir a consulta dos *patrocinadores* e *apoiaadores* através de uma lista.
3. O sistema deve permitir a consulta dos jogadores através de uma lista.
4. O sistema deve permitir a compra de produtos licenciados, podendo consultar o prazo de entrega solicitando o *item de informação* CEP.
5. O sistema deve solicitar ao público geral os itens de informação necessários para a compra de ingressos. Os itens de informação são: nome, sobrenome, CPF, telefone fixo, telefone celular, e-mail, senha, país, CEP, endereço e número, cidade, bairro, e estado. Dentre esses itens de informação, os obrigatórios são: nome, sobrenome, CPF, telefone fixo, telefone celular, e-mail, senha, país, CEP, endereço e número, cidade, bairro, e estado.

### 3.2 Requisitos de Desempenho

1. O sistema deve apresentar tempo de resposta satisfatória para todas as funções requisitadas pelos organizadores, *comitês*, *patrocinadores*, *apoiaadores* e o público geral.

### 3.3 Atributos do Sistema de Software

#### 3.3.1 *Usabilidade*

1. O sistema deve fornecer uma interface amigável e acesso por meio da Web.

#### 3.3.2 *Confiabilidade*

1. O sistema deve encriptar mensagens enviadas ao sistema e dados armazenados pelo ele.

#### 3.3.3 *Eficiência*

1. O sistema deve apresentar ao usuário uma mensagem de sucesso ao fazer alguma alteração na base de dados, ou erro, caso aconteça.

#### 3.3.4 *Portabilidade*

1. O sistema deve ser executado nos *browsers* descritos acima.