

## 5,1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema **YOU CHOOSE**, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

### 5,1,1 Convenções, termos e abreviações

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

*[identificador do requisito – nome do requisito]*

Por exemplo, o requisito funcional RF016 - Recuperação de dados. Já o requisito não-funcional NF008 - Confiabilidade. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

### 5,1,2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

**Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.

**Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

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

### 5,1,3 Atores do Sistema

O sistema apresenta três atores diferenciados pelos seus “privilégios” sob o sistema. A cada nível de hierarquia as funcionalidades apenas aumentam de forma que cada nível é um tipo especial do anterior.

### 5,1,3 Atores do Sistema

- **Usuário:** Pessoa que entra no jogo e escolhe as alternativas.

### 5.1.4 Requisitos Funcionais

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

#### *[RF001] Exibir personagem*

**Descrição do RF:** Este caso de uso permite que o usuário acesse o sistema e visualize os personagens.

**Prioridade:**         Essencial                       Importante                       Desejável

**Entradas e pré-condições:** Clicar no link para acessar os personagens.

**Saídas e pós-condição:** o usuário visualiza os personagens.

#### *[RF002] Iniciar jogo*

**Descrição do RF:** Este caso de uso permite que o usuário inicie o jogo no sistema.

**Prioridade:**         Essencial                       Importante                       Desejável

**Entradas e pré-condições:** acessar o sistema.

**Saídas e pós-condição:** o usuário inicia o jogo e entra na tela das escolhas.

#### *[RF003] Fazer escolhas*

**Descrição do RF:** Este caso de uso permite que o usuário faça escolhas e prossiga o jogo.

**Prioridade:**         Essencial                       Importante                       Desejável

**Entradas e pré-condições:** ter escolhas no banco de dados.

**Saídas e pós-condição:** o usuário faz as escolhas e procede o jogo.

### **[RF004] Manter história**

**Descrição do RF:** Este caso de uso permite que o usuário cadastrar, listar, alterar ou excluir uma História no sistema.

**Prioridade:**       Essencial                       Importante                       Desejável

**Entradas e pré-condições:** no caso de listar, alterar ou excluir, ter uma história cadastrada.

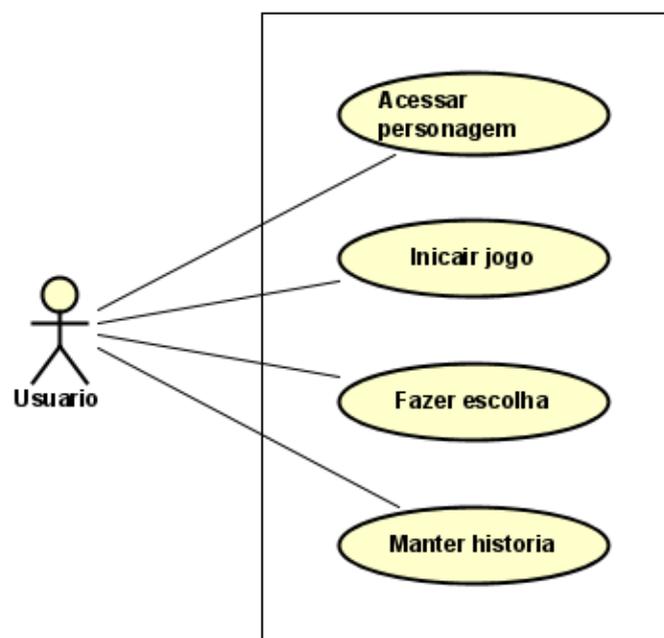
**Saídas e pós-condição:** uma história é cadastrada, listada, alterada ou excluída no sistema.

## 5.1.5 Requisitos Não-Funcionais

## 5.2 CASOS DE USO

*Explicar Diagrama de Casos de Uso.*

**Figura 1:** Diagrama de Casos de Uso



Fonte: Autoria própria

### 5.2.1 Documentação dos Casos de Uso

A seguir a especificação de cada Caso de Uso

<b>Caso de Uso</b>	<b>[UC001] Acessar personagem</b>
Atores	<i>Usuário</i>
Pré-condições	<i>Clicar no link para acessar os personagens.</i>
Pós-condições	<i>o usuário visualiza os personagens.</i>
<b>Fluxo principal</b>	
1)O usuário acessa o link de acesso para visualizar os personagens no sistema. 2) O sistema apresenta os personagens.	
<b>Fluxo alternativo</b>	
<b>Fluxo de exceção</b>	

<b>Caso de Uso</b>	<b>[UC002] Iniciar jogo</b>
Atores	<i>Usuário</i>
Pré-condições	<i>Acessar o sistema.</i>
Pós-condições	<i>O usuário inicia o jogo e entra na tela das escolhas.</i>
<b>Fluxo principal</b>	
1)O usuário acessa o link do jogo. 2) O sistema apresenta a tela de início do jogo junto das escolhas.	
<b>Fluxo alternativo</b>	
<b>Fluxo de exceção</b>	

<b>Caso de Uso</b>	<b>[UC003] Fazer escolhas</b>
Atores	<i>Usuário</i>
Pré-condições	<i>Ter escolhas no banco de dados.</i>
Pós-condições	<i>O usuário faz as escolhas e procede o jogo.</i>
<b>Fluxo principal</b>	
<p>1)O usuário acessa o link de escolhas no sistema.</p> <p>2) O sistema apresenta o link de escolhas para que o usuário possa continuar o jogo no sistema.</p> <p>3) O usuário acessa o link fazendo suas escolhas.</p> <p>4) Ao final do jogo o sistema apresenta o resultado do jogo e um link para voltar para a tela de início do sistema.</p>	
<b>Fluxo alternativo</b>	
<p>1)O usuário faz uma escolha sem destino e o sistema apresenta a opção de jogar novamente.</p>	
<b>Fluxo de exceção</b>	
<p>1)O sistema apresenta que não há escolhas salvas no banco de dados falhando no processo e voltando para tela de início do sistema.</p>	

<b>Caso de Uso</b>	<b>[UC005] Manter História</b>
Atores	<i>Usuário</i>
Pré-condições	<i>No caso de listar, alterar ou excluir, ter uma história cadastrada.</i>
Pós-condições	<i>Uma história é cadastrada, listada, alterada ou excluída no sistema.</i>
<b>Fluxo principal</b>	

- 1)a) O usuário solicita o formulário de cadastro da história no sistema.
- 2)a) O sistema apresenta o formulário de cadastro da história no sistema.
- 3)a) O usuário preenche o formulário de cadastro da história e o envia.
- 4)a) O sistema cadastra a história no sistema.
- 1)b) O usuário solicita o formulário de alteração da história no sistema.
- 2)b) O sistema apresenta o formulário de alteração da história no sistema.
- 3)b) O usuário preenche o formulário de alteração da história e o envia.
- 4)b) O sistema altera a história no sistema.
  
- 1)c) O usuário solicita o formulário de listagem das histórias.
- 2)c) O sistema apresenta a listagem das histórias.
  
- 1)d) O usuário solicita a exclusão da história no sistema.
- 2)d) O sistema solicita a confirmação de exclusão da história no sistema.
- 3)d) O usuário preenche a confirmação de exclusão da história e o envia.
- 4)d) O sistema exclui a história no sistema e envia uma mensagem de êxito.

#### **Fluxo alternativo**

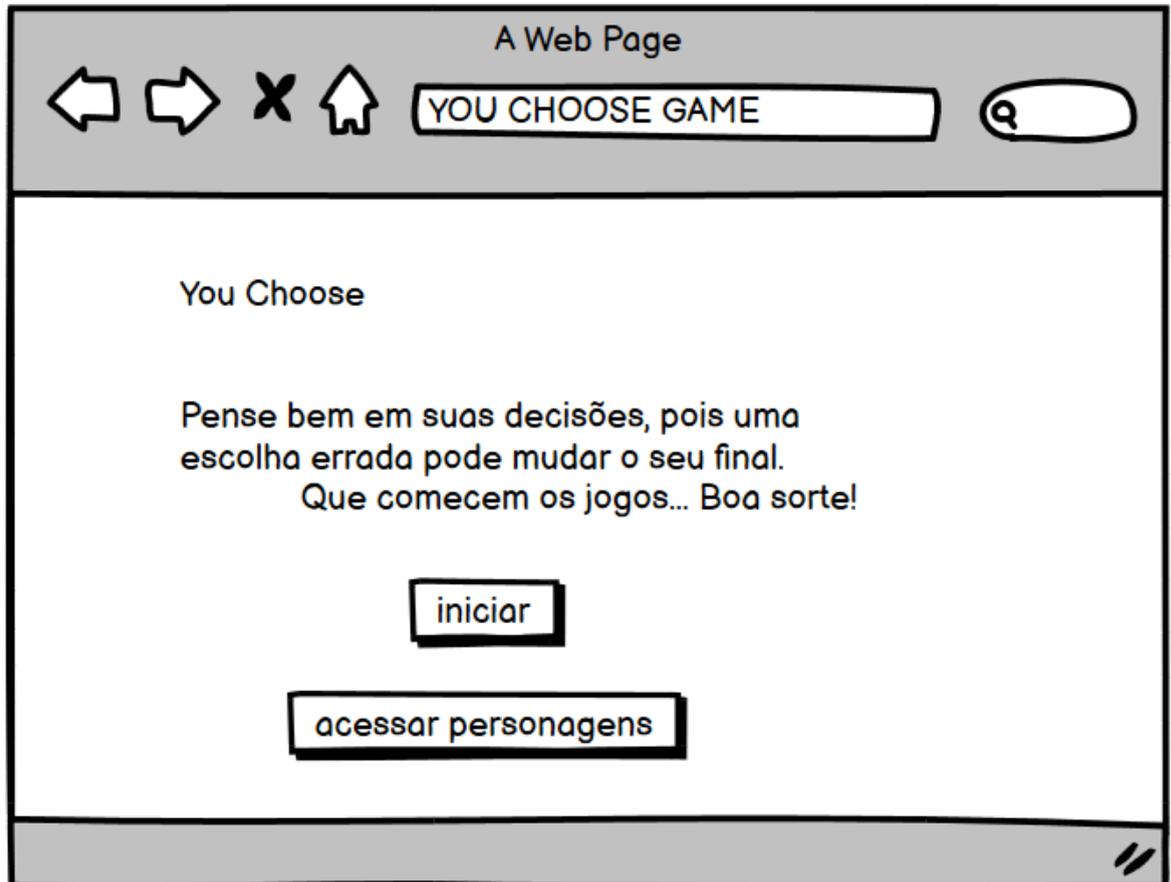
- 3.1)a) O usuário cancela o cadastro da história no sistema.
  
- 4.1)a) A história já está cadastrada no sistema.
- 4.2)a) O sistema identifica que faltam informações e volta para o passo 3)a).
  
- 2.1)b) Não há história para ser listada no sistema.
  
- 2.1)c) A história não está cadastrada no sistema.
  
- 3.1)c) O usuário cancela a alteração da história no sistema.
- 3.2)c) O sistema retorna para a lista de histórias.

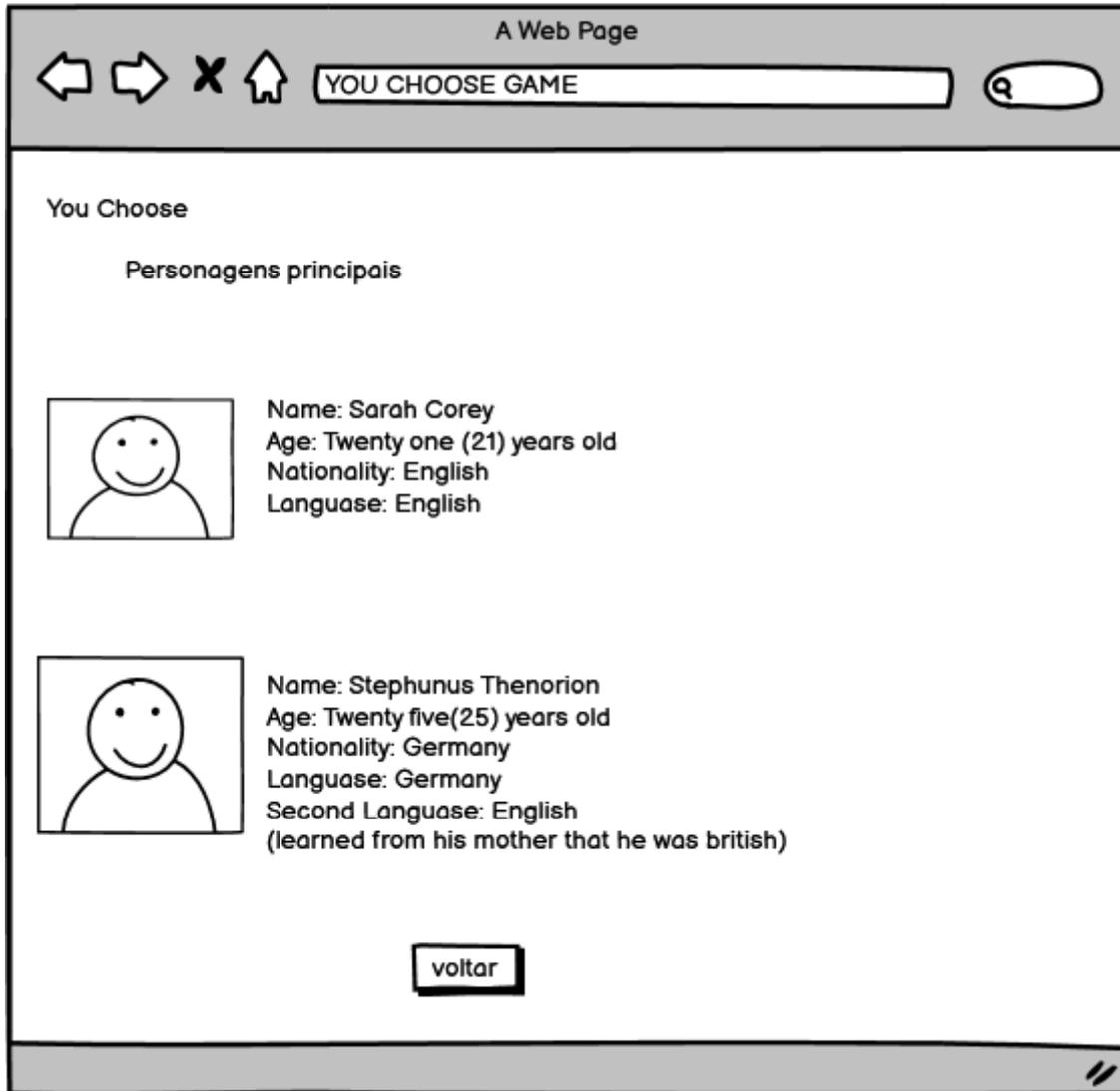
#### **Fluxo de exceção**

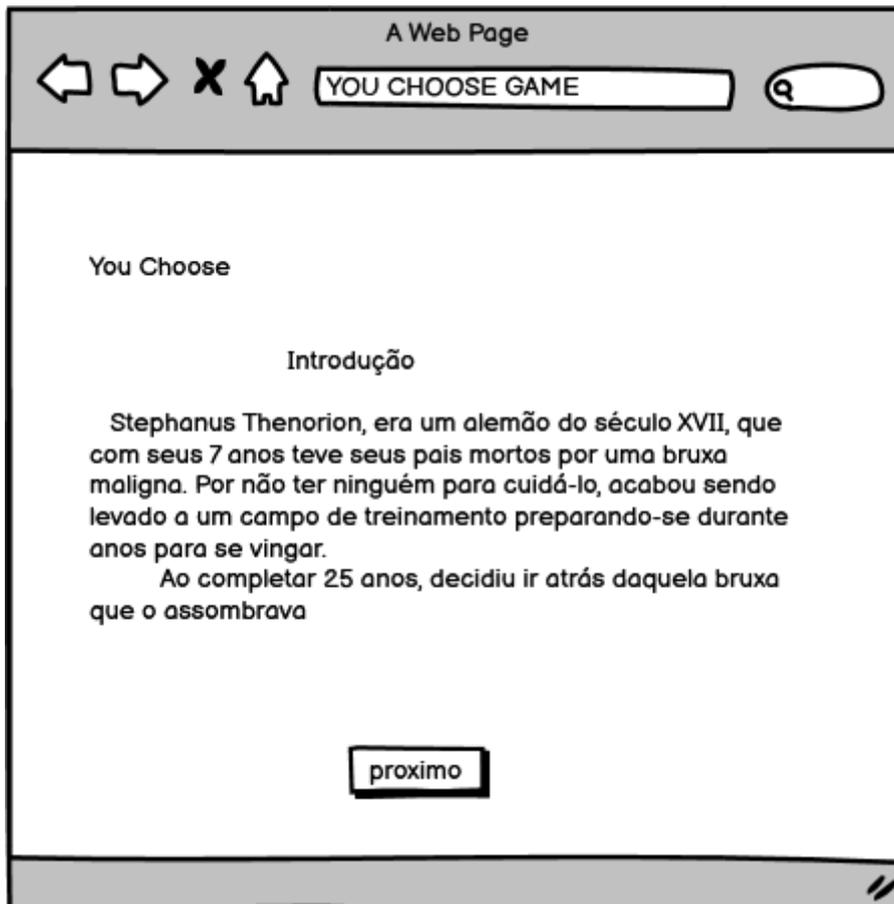
- 4.1)a) O sistema apresenta falta de internet e não consegue finalizar o cadastro voltando para a tela de listagem.
  
- 4.1)c) O sistema não encontra o registro da história falhando no processo e retorna para a tela de listagem.

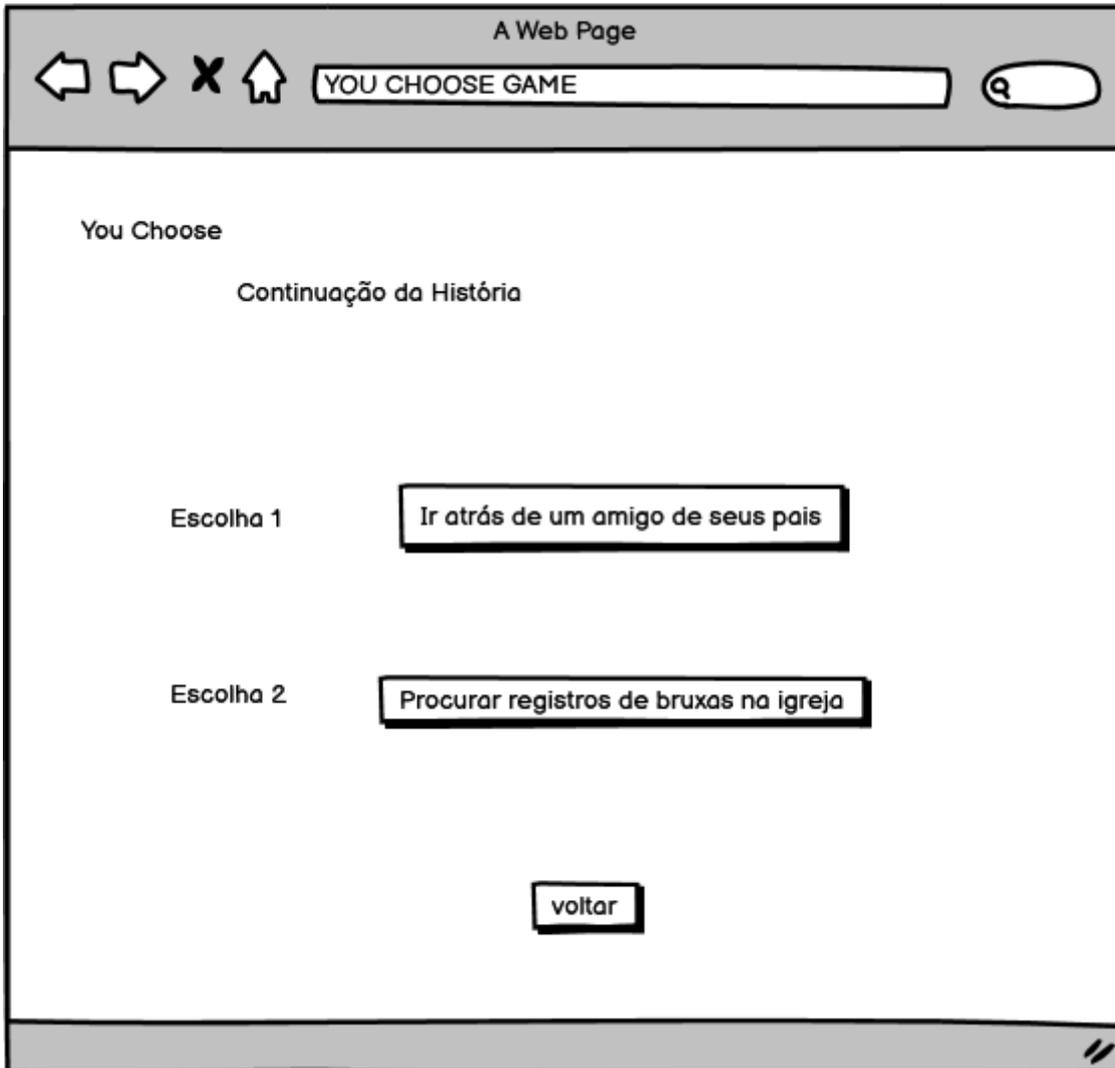
## 5.3 DIAGRAMA DE CLASSES

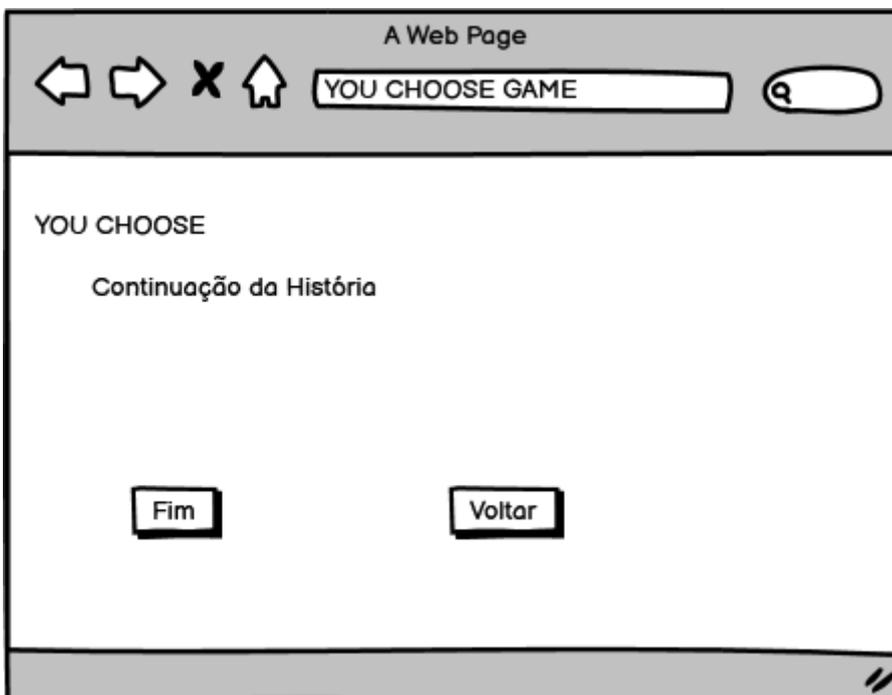
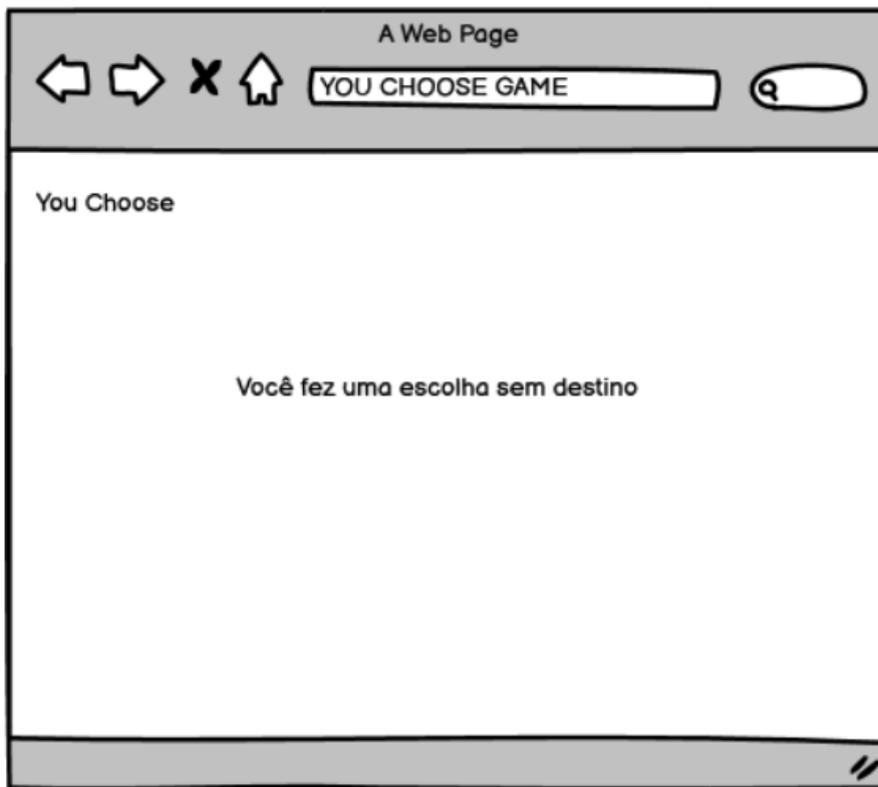
## 5.4 INTERFACES

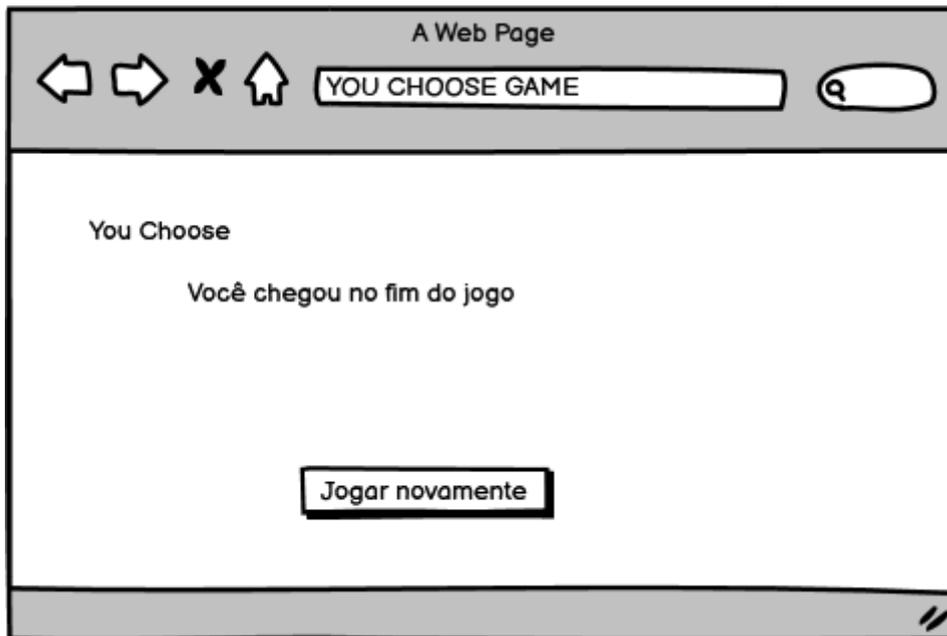












## 5.5 BANCO DE DADOS

