

## DOCUMENTO DE VISÃO DO PRODUTO

# Projeto

# WheresMyDuo

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

**Agosto / 2019**

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

## Histórico de alterações do documento

<b>Versão</b>	<b>Alteração efetuada</b>	<b>Data</b>
1.0.0	Versão Inicial do documento.	12/08/2019
1.0.1	Alterado os Stakeholders	18/08/2019
1.0.2	Adicionado RF01, RF02 e RF03	18/08/2019
1.0.3	Alterado RF01, RF02, RF03; Adicionado RF04 ... RF07	25/08/2019
1.0.4	Adicionados requisitos não funcionais	26/08/2019
1.0.5	Alterado RF01, RF02, RF03, RF06	26/08/2019
1.0.6	Alterados RF01, ..., RF07	01/08/2019
1.1.0	Adicionado casos de uso	01/08/2019
1.1.1	Adicionado RN-SEG_SRV-03	02/08/2019
1.1.2	Alterado UC01	05/08/2019
1.1.3	Adicionado UC02, UC03, UC04	06/08/2019
1.1.4	Adicionado UC05, UC06, UC07, Sessão Arquitetura Funcional	07/08/2019
1.2.0	Preenchidos Matrizes de Rastreabilidade, Adicionado Diagrama de Classes	08/08/2019
1.2.1	Alterado Diagrama de Atividades	30/09/2019
1.3.1	Alterado Diagrama de Caso de Uso, Saída do UC01	07/10/2019
1.3.2	Alteradas as Características do Produto	21/10/2019
1.3.3	Atualizado Diagrama de Atividades	21/10/2019
1.3.4	Atualizado UCs (referência de RN, RF e RE)	21/10/2019
1.3.5	Adicionado Modelo de Documento do DB	29/10/2019
1.3.6	Alterado Arquitetura Funcional	14/11/2019
1.3.7	Complementado RF06	15/11/2019
1.3.8	Adicionado Category Theory Diagram	15/11/2019
1.4.0	Atualizado a arquitetura funcional	29/08/2020
1.4.1	Atualizado o documento para usar Firebase Auth em vez de um sistema de autenticação próprio	04/09/2020
1.4.2	Atualizado modelo de documento do banco de dados	06/09/2020

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

## Sumário

1.	REQUISITOS	4
1.1.	Concepção dos Requisitos	4
1.1.1.	O Problema /Justificativa	4
1.1.2.	Cenário Atual	4
1.1.3.	Características do Produto	5
1.1.4.	Principais Stakeholders	6
1.1.5.	Sistemas Similares	7
1.2.	Elicitação dos Requisitos	8
1.2.1.	Requisitos Funcionais (RF)	8
1.2.2.	<i>Requisitos Funcionais</i>	11
1.2.3.	Requisitos Não-Funcionais (RNF)	13
1.2.3.1.	RNFs de Segurança (SEG)	13
1.2.3.2.	RNFs de Interface do Usuário (ITF)	14
1.2.3.3.	RNFs Operacionais (OPE)	14
1.2.3.4.	RNFs de Interoperabilidade (ITP)	14
1.3.	Especificação dos Requisitos (Casos de Uso - UC)	15
1.3.1.	Diagrama de Casos de Uso (UC) Geral	15
1.3.2.	Grupo de Usuários do Sistema	16
1.3.3.	<b>Server /App Web (SAW)</b>	17
1.3.3.1.	<i>Manter País</i>	17
1.3.3.2.	<i>Manter UF</i>	19
1.3.3.3.	<i>Manter Cidade</i>	20
1.3.4.	Aplicativo Mobile Android (APP)	23
1.3.4.1.	<b>Manter Pressão Sanguínea</b>	23
1.3.4.2.	<b>Manter Batimento Cardíaco</b>	24
1.4.	Métodos utilizados durante a Elicitação, Concepção e Especificação dos Requisitos	26
2.	PROJETO TÉCNICO	27
2.1.	Diagrama de Atividades Geral (UML)	27
2.2.	Diagrama de Classe (UML) de Entidade	27
2.3.	Arquitetura Funcional	27
2.4.	Diagrama Entidade Relacionamento (Banco de Dados)	28
3.	MATRIZ DE RASTREABILIDADE	29

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

3.1.	Característica do Produto X Requisitos Funcionais (RF)	29
3.2.	Requisitos Funcionais X Requisitos Funcionais	30
1.1.	Requisitos Funcionais X Casos de Uso	30

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

## 1. REQUISITOS

*“Os requisitos de um sistema são as descrições do que o sistema deve fazer, os serviços que oferece e as restrições a seu funcionamento. Esses requisitos refletem as necessidades dos clientes para um sistema que serve a uma finalidade determinada, como controlar um dispositivo, colocar um pedido ou encontrar informações.”*

SOMMERVILLE, I. *Engenharia de Software*. 9ª. ed. São Paulo: Person Education do Brasil, 2011 P. 57.

### 1.1. Concepção dos Requisitos

---

Esta seção descreve o processo de concepção de requisitos do WheresMyDuo.

#### 1.1.1. O Problema /Justificativa

---

Com o crescente aumento do mercado de jogos online nos últimos tempos, uma gama de novos jogadores de todas as idades junta-se a comunidade *gamer*. Devido ao aumento do público, alguns jogadores podem ter dificuldades em encontrar uma boa equipe para colaborar em jogos multijogador cooperativos.

Nesta perspectiva, o objetivo do WheresMyDuo é criar uma plataforma online para que jogadores de todos os gostos possam facilmente encontrar ou montar uma equipe para cooperação em jogos online distribuídos pelas principais plataformas de jogos.

#### 1.1.2. Cenário Atual

---

Atualmente vários jogadores usam ferramentas como grupos de Facebook para encontrar equipes para participar, o que pode ser ineficiente, pois os posts de busca por equipe podem não ser sugeridos para os jogadores certos, que atendam os requisitos exigidos, como experiência de jogo ou disponibilidade em horários específicos.

#### 1.1.3. Características do Produto

---

O produto deve ser um aplicativo Web em formato de **PWA** (exceto o uso offline). A plataforma deve permitir que qualquer pessoa se cadastre **sem informar quaisquer dados pessoais** (exceto e-mail) e cada usuário possa montar um perfil descrevendo as suas características, seus gostos, horários e preferências sobre cada jogo **independentemente**.

O produto tem o objetivo de fazer com que **uma pessoa encontre mais pessoas para jogarem online**, com um algoritmo de pesquisa levando em conta seus Jogos, Tags e Horários Disponíveis. Também

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

deve permitir que duas pessoas possam se comunicar através de um **serviço básico de Chat** (o objetivo do chat é fazer a comunicação inicial entre duas pessoas, como, por exemplo, marcar horários ou trocarem IDs em outros serviços de chat que tenham essa finalidade).

A interface de usuário deve ser limpa (**amplo uso de ícones**, evitando o uso de texto em botões) e **responsiva** para dispositivos com um viewport mínimo de **230px** de largura. A UI deve ser **compatível com navegadores baseados em Chromium**.

Toda a plataforma e seus componentes devem ser licenciados sobre a **General Public License version 3 (GPL-v3)** e todo o código deverá ser versionado utilizando a ferramenta **Git**, com o padrão **GitFlow**.

Todas as requisições HTTP devem ser feitas usando um **protocolo SSL** e todos os endpoints da API devem ser autenticados.

### 1.1.4.Principais Stakeholders

Sommerville e Sawyer definem “Stakeholder” como “qualquer um que se beneficia de forma direta ou indireta do sistema que está sendo desenvolvido”.

STAKEHOLDER		
Stakeholder	Responsabilidade	Contato
Nathan P. Bombana	Programador, Analista, Gerente de Projeto, Designer, Moderador e Usuário	172813@upf.br

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

--	--	--

### 1.1.5. Sistemas Similares

---

Nos cenários nacional e internacional, foram destacados os seguintes sistemas:

- a) **Tinder** Tinder is a location-based social search mobile app most often used as a dating site, that allows users to use a swiping motion to like or dislike other users, and allows users to chat if both parties like each other.

## 1.2. Elicitação dos Requisitos

---

*“A elicitação de requisitos (também chamado levantamento de requisitos) combina elementos de resolução de problemas, elaboração, negociação e especificação. Para encorajar uma abordagem colaborativa e orientada às equipes em relação ao levantamento de requisitos, os interessados trabalham juntos para identificar o problema, propor elementos da solução, negociar diferentes abordagens e especificar um conjunto preliminar de requisitos da solução”.*

ZAHNISER, R. A., *Building Software in Groups*, American Programmer, vol. 3, nos. 78, JulyAugust 1990.

### 1.2.1. Requisitos Funcionais (RF)

---

*“Os requisitos funcionais descrevem a funcionalidade ou os serviços que se espera que o sistema realize em benefício dos usuários. Eles variam de acordo com o tipo de software em desenvolvimento, com usuários e com o tipo de sistema que está sendo desenvolvido. Requisitos funcionais podem ser expressos de diversas maneiras e, como já foi dito acima, em diferentes níveis de detalhamento. Os requisitos funcionais de usuários definem recursos específicos que devem ser fornecidos pelo sistema.”*

SOMMERVILLE, I. *Engenharia de Software*. 9ª. ed. São Paulo: Person Education do Brasil, 2011. p. 59.

#### Identificação dos Requisitos

Cada requisito será unicamente identificado no formato [tipoRequisito.numero]. Para requisitos funcionais, o código do tipo de requisito será RF, e para requisitos não funcionais, RNF. Um número será

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

assinalado a cada requisito de forma incremental, na ordem que forem mencionados neste documento.

### **Prioridade dos Requisitos**

Para estabelecer a prioridade do requisito, será utilizado uma escala que inicia com numero [1] até [5]. Quanto menor o número, maior a prioridade do requisito.

### **Importância do Requisito**

Para estabelecer a importância do requisito, serão utilizadas as opções:

**Essencial** - Realmente é fundamental para o sistema, sem o qual o sistema não pode ser dado como “completo”, ou “apto para produção”. São requisitos que se não são implementados impedem uma implantação ou a conclusão do sistema. São compulsórios, não sendo possível aplicar soluções de contorno ou paliativos para eles.

**Importante** - Deve ser parte do escopo, mas não bloqueia o sistema a entrar em produção. É como se o sistema ficasse com uma “pendência” de escopo – criando débito técnico – que será atendido em momento oportuno. Sem um requisito importante, o sistema poderá rodar, funcionar, ser utilizado. Pode ser simplesmente postergado para pós-implantação, ou ser atendido temporariamente por soluções de contorno ou paliativos.

**Desejável** - Não é indispensável para o sistema estar completo, para entrar em produção. Também não é algo que, mesmo postergado, deverá ser feito obrigatoriamente. Sem um requisito desejável o sistema deve funcionar de maneira satisfatória, atendendo completamente seu objetivo. Por ser algo que não precisa ser feito para que o sistema esteja completo, é a menor das prioridades, e deve ser postergado para, se possível ser viabilizado no futuro.

## 1.2.2. Requisitos Funcionais

### RF01 Gerenciar Perfil

<b>Importância:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> essencial <input type="checkbox"/> importante <input type="checkbox"/> desejável
<b>Dependência com outro(s) requisito(s):</b>	
<b>Priorização:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<b>Problema /Necessidades Identificadas:</b> Permitir com que cada usuário possa ter um perfil próprio no serviço, também permitindo a ele especificar suas preferências criando Perfis de Jogador (RF02) e descobrir jogadores com gostos parecidos.	
<b>Solução:</b> Para utilizar o serviço, o usuário deve realizar login com uma conta do Google.  Cada usuário poderá criar múltiplos <i>Perfis de Jogador</i> (RF02) e anexá-los ao seu perfil pessoal. Para descobrir perfis de outros jogadores, o usuário deverá informar o jogo alvo para buscar, assim como ter um Perfil de Jogador com tal anexado ao seu perfil.	
<b>Modelagem:</b>	

## RF02 Manter Perfil de Jogador

<b>Importância:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> essencial <input type="checkbox"/> importante <input type="checkbox"/> desejável
<b>Dependência com outro(s) requisito(s):</b>	RF01
<b>Priorização:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<b>Problema /Necessidades Identificadas:</b> Permitir com que cada usuário possa selecionar diferentes tags e agendas para diferentes jogos em seu perfil, não se limitando a descrever seu modo de jogo à somente um título em específico.	
<b>Solução:</b> Um <i>Perfil de Jogador</i> é um perfil composto por uma agenda, uma ou mais <i>Tags</i> e um <i>Jogo</i> . Desta forma é permitido que o usuário selecione diferentes agendas e tags para diferentes jogos em seu perfil, podendo organizar melhor seus estilos de jogo sem se limitar a descrever apenas um título.	
<b>Modelagem:</b>	

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

### RF03 Manter Chat

<b>Importância:</b>	<input type="checkbox"/> essencial <input type="checkbox"/> importante <input checked="" type="checkbox"/> desejável
<b>Dependência com outro(s) requisito(s):</b>	RF01
<b>Priorização:</b>	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<b>Problema /Necessidades Identificadas:</b> Em um contexto de “Rede Social”, é importante permitir que os usuários possam comunicar entre si de forma livre e instantânea.	
<b>Solução:</b> Integrar um serviço de mensagens instantâneas para que dois usuários distintos possam se comunicar por meio de palavras e <i>emojis</i> .	
<b>Modelagem:</b>	

### 1.2.3. Requisitos Não-Funcionais (RNF)

“Os requisitos não funcionais são aqueles que não dizem respeito diretamente às funcionalidades fornecidas pelo sistema. Podem estar relacionados a propriedades de sistemas emergentes, como confiabilidade, tempo de resposta, espaço em disco, desempenho e outros atributos de qualidade do produto. Às vezes podem dizer respeito ao sistema como um todo. Isso significa que na maioria das vezes eles são mais importantes que os requisitos funcionais individuais. Se uma falha em cumprir um requisito funcional pode comprometer parte do sistema, uma falha em cumprir um requisito não funcional pode tornar todo o sistema inútil”.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9ª. ed. São Paulo: Person Education do Brasil, 2011. p. 60.

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

Os RNFs estão divididos em três grupos, sendo Geral (**GER**), Server (**SRV**) e Aplicativo Mobile Android (**APP**), os quais serão apresentados a seguir:

### 1.2.3.1. RNFs de Segurança (SEG)

Identificação	Descrição
<b>App Web</b>	
RNF-SEG_WEB-01	Todas as requisições HTTP deverão ser feitas utilizando o protocolo SSL.

### 1.2.3.2. RNFs de Interface do Usuário (ITF)

Identificação	Descrição
<b>App Web</b>	
RNF-ITF_WEB-01	As interface deve apresentar comportamento responsivo para dispositivos com viewport de no mínimo 230px de largura.
RNF-ITF_WEB-02	A interface deve possuir um layout intuitivo, priorizando a utilização de <b>ícones</b> como botões.
RNF-ITF_WEB-03	O idioma padrão da interface deve ser <b>Inglês</b> .

### 1.2.3.3. RNFs Operacionais (OPE)

Identificação	Descrição
<b>Server</b>	
RNF-OPE_SRV-01	O ambiente de servidor deverá desenvolvido utilizando <b>Kotlin</b> e <b>Javascript</b> .
RNF-OPE_SRV-02	O sistema de autenticação utilizado será o Firebase Auth.
<b>App Web</b>	
RNF-OPE_WEB-01	A interface deverá ser desenvolvida de forma a cumprir todos os requisitos de um aplicativo <b>PWA</b> , <b>exceto o funcionamento offline</b> .
RNF-OPE_WEB-02	A interface deverá ser capaz de manter <b>60 FPS</b> em dispositivos mid-end.

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

#### 1.2.3.4. RNFs de Interoperabilidade (ITP)

---

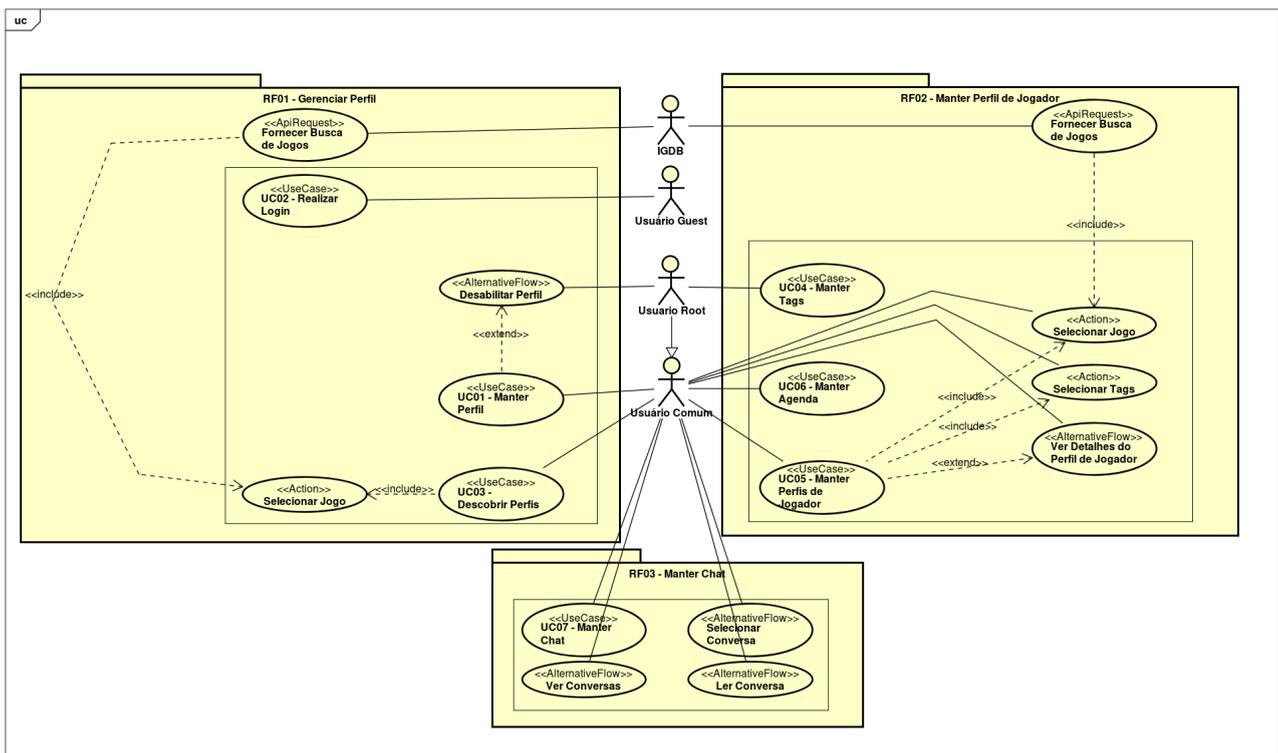
Identificação	Descrição
<b>Server</b>	
RNF/ITP_SRV-01	O Server deverá disponibilizar uma <b>API RESTful</b> , qual poderá ser utilizada por terceiros através da autenticação utilizando o token JWT fornecido pelo <b>Firebase Auth</b> (RNF-SEG_SRV-02).

### 1.3. Especificação dos Requisitos (Casos de Uso - UC)

“Um Caso de Uso conta uma história estilizada sobre como um usuário final (desempenhando uma série de papéis possíveis) interage com o sistema sob um conjunto de circunstâncias específicas. A história poderia ser um texto narrativo, uma descrição geral das tarefas ou interações, uma descrição baseada em gabarito ou uma representação esquemática. Independentemente de sua forma, um caso de uso representa o software ou o sistema do ponto de vista do usuário final.”

PRESMAN, R. S. Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. 7ª. ed. Porto Alegre: Editora Afiliada, 2011. p. 137.

#### 1.3.1. Diagrama de Casos de Uso (UC) Geral

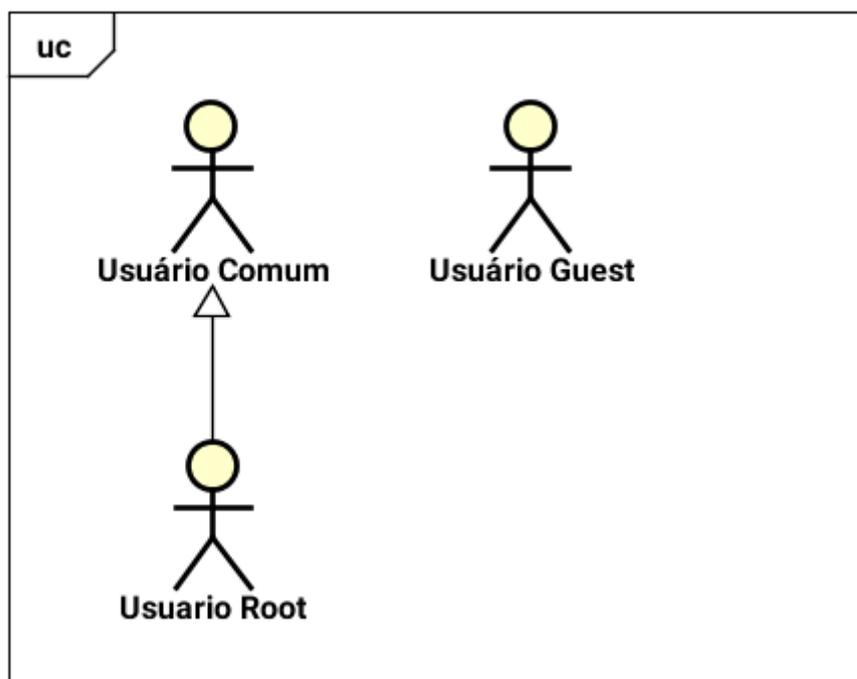


powered by Astah

### 1.3.2. Grupo de Usuários do Sistema

Esta seção vai descrever sobre os principais grupos de usuários do sistema, os quais serão representados por atores na modelagem de Casos de Uso da UML, sendo:

- a. **Usuário Root:** grupo de usuário responsável principalmente por manter as configurações básicas para o correto funcionamento do sistema. Este grupo deverá possuir acesso total as funcionalidades do sistema.
- b. **Usuário Guest:** Usuário ainda não autenticado, pode apenas realizar login e cadastro no sistema.
- c. **Usuário Comum:** Usuários do sistema.

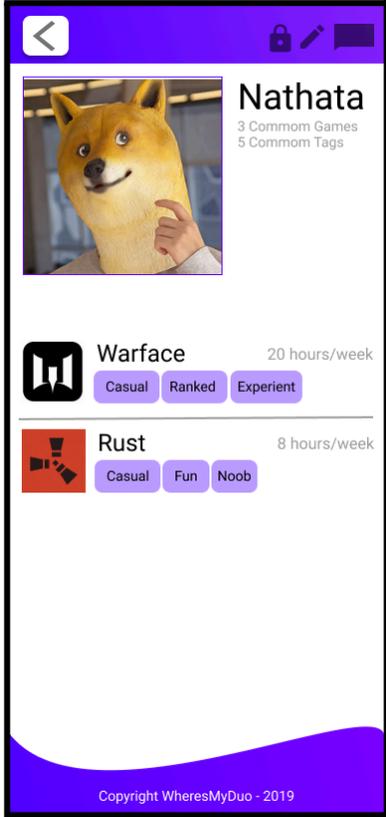


UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

### 1.3.3. Especificação de Caso de Uso

Esta seção será utilizada para especificar os Casos de Uso relacionados ao Server.

#### UC01 - Manter Perfil

Caso de Uso:	<b>UC01 Manter Perfil</b>
Descrição:	Este caso de uso descreve a persistência dos usuários no sistema.
Ator(usuário):	Usuário, Usuário Root
asstaEntradas e pré-condição:	Usuário com acesso ao caso de uso
Saídas e pré-condição:	Manutenção do perfil realizada com sucesso
Fluxo de eventos	
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário clica no botão “Search People” e procura pelo nome do perfil</li> <li>2. O sistema retorna todos os perfis encontrados com o nome procurado</li> <li>3. O usuário clica no perfil desejado na lista</li> <li>4. O sistema mostra a página de perfil do perfil selecionado [FA01] [FA02]</li> </ol>
	
Fluxo(s)	

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

alternativo(s):	<p><b>FA01 - Desabilitar Perfil   [RN02]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O administrador acessa o perfil a ser desativado</li> <li>2. O administrador clica no botão “Disable Profile”</li> <li>3. O administrador preenche o campo “Reason”</li> <li>4. O administrador clica no botão “Confirm”</li> <li>5. O sistema torna o perfil do usuário visível apenas para o administrador e impede novas atividades deste perfil</li> </ol>
	
Fluxo(s) de Exceção:	
Regras de Interação:	
Regras de Negócio:	<b>RN02</b> - Apenas o administrador do sistema pode desabilitar um perfil

## UC02 - Realizar Login

Caso de Uso:	<b>UC02 Realizar Login</b>
Descrição:	Este caso de uso descreve a autenticação de usuários para acessar o sistema.
Ator(usuário):	Usuário Guest
Entradas e pré-condição:	Usuário visitante não autenticado no sistema.

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

Saídas e pré-condição:	Usuário autenticado e com acesso às funcionalidades do sistema.
Fluxo de eventos	
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário acessa a página de login</li> <li>2. O usuário clica no botão de realizar login pelo Google</li> <li>3. O usuário é redirecionado para o fluxo de login administrado pelo Google</li> <li>4. [FA01] [FE01] [FE02] [FE04] [FE05]</li> </ol>
Fluxo(s) alternativo(s):	
Fluxo(s) de Exceção:	<p><b>FE01 - Conta Desativada</b>  Caso a conta esteja desativada, o sistema emite uma mensagem avisando o caso juntamente com a mensagem informada no <b>UC01.FA03</b></p>
Regras de Interação:	
Regras de Negócio:	<p><b>RN01</b> - Cada e-mail deve possuir apenas um perfil no sistema  <b>RN01</b> - Todas as senhas de usuário deverão ter no mínimo 8 dígitos, uma letra e um número ou símbolo especial.</p>

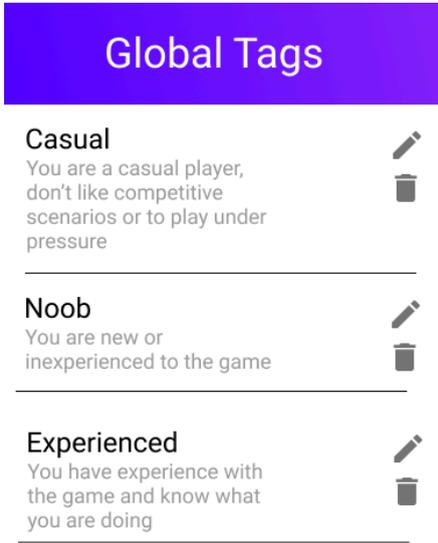
### UC03 - Descobrir Perfis

Caso de Uso:	<b>UC03 Descobrir Perfis</b>
Descrição:	Este caso de uso descreve funcionalidade de encontrar pessoas com características em comum com o seu perfil.
Ator(usuário):	Usuário
Entradas e pré-condição:	Usuário devidamente autenticado.
Saídas e pré-condição:	Lista de usuários com perfis próximos ao do usuário atual.
Fluxo de eventos	
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário clica no ícone “Buscar Jogadores”</li> <li>2. O sistema lista todos os jogos que o usuário possui em seus Perfis de Jogador</li> <li>3. O usuário seleciona um jogo dentre os listados</li> <li>4. O sistema procura por usuários com perfis próximos baseado nos</li> </ol>

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

	<p>fatores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Possui um Perfil de Jogador com o jogo selecionado</li> <li>○ Tags em comum entre o Perfil de Jogador do usuário atual e os Perfis de Jogador de outros usuários com o jogo selecionado</li> <li>○ Perfis de Jogador com horários compatíveis</li> </ul> <p>5. O sistema exibe uma lista com os usuários encontrados em ordem semi-aleatória [FE01] [FE02]</p> 
Fluxo(s) alternativo(s):	
Fluxo(s) de Exceção:	<p><b>FE01 - Sem Perfis de Jogador disponíveis</b> O sistema verifica se o usuário atual possui pelo menos um perfil de jogador, para que seja possível listar os jogos disponíveis. Caso o usuário não tenha, é mostrada uma mensagem informando o problema</p> <p><b>FE02 - Nenhum Perfil Encontrado</b> Caso nenhum perfil seja encontrado, o sistema mostra uma mensagem dizendo que não encontrou nenhum perfil que se encaixe nas condições</p>
Regras de Interação:	
Regras de Negócio:	

## UC04 - Manter Tags

Caso de Uso:	<b>UC04 Manter Tags</b>
Descrição:	Este caso de uso descreve a persistência de <i>tags</i> para que os usuários possam usá las em seus Perfis de Jogador.
Ator(usuário):	Administrador
Entradas e pré-condição:	Usuário administrador devidamente autenticado.
Saídas e pré-condição:	Lista de tags cadastradas no sistema
Fluxo de eventos	
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>O administrador seleciona o botão “Global Tags”</li> <li>O sistema lista todas as tags disponíveis [FE01] [FE02] [FE03]</li> </ol>  <p>The screenshot shows a purple button labeled 'Global Tags'. Below it are three tag entries, each with a title, a description, and two icons (edit and delete):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Casual</b>: You are a casual player, don't like competitive scenarios or to play under pressure</li> <li><b>Noob</b>: You are new or inexperienced to the game</li> <li><b>Experienced</b>: You have experience with the game and know what you are doing</li> </ul>
Fluxo(s) alternativo(s):	<b>FA01 - Adicionar Tag   [FE01] [FE02]</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>O administrador seleciona o botão “New”</li> <li>O sistema mostra o formulário de criação de tag</li> <li>O administrador preenche os campos</li> <li>O administrador clica no botão “Create”</li> <li>O sistema cria a nova tag e mostra uma mensagem de sucesso</li> </ol>

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

	<p><b>FE02 - Editar Tag   [FE01] [FE02]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Na lista de tags disponíveis, o administrador seleciona o botão “Edit” da tag escolhida</li> <li>2. O sistema mostra o formulário de edição de tag</li> <li>3. O administrador muda os campos necessários</li> <li>4. O administrador clica no botão “Save”</li> <li>5. O sistema altera os valores da tag e mostra uma mensagem de sucesso</li> </ol> <p><b>FE03 - Remover Tag</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Na lista de tags disponíveis, o administrador seleciona o botão “Remove” da tag escolhida</li> <li>2. O sistema exibe uma mensagem de pedido de confirmação</li> <li>3. Caso o administrador confirme, o sistema remove a tag selecionada da lista de tag disponíveis e de todos os Perfis de Jogador que a contenham</li> <li>4. O sistema mostra uma mensagem de sucesso</li> </ol>
Fluxo(s) de Exceção:	<p><b>FE01 - Campo Obrigatório Não Preenchido</b> O sistema verifica se os campos foram preenchidos. Caso algum seja deixado em branco, o botão “Create” ou “Save” não é ativado</p> <p><b>FE02 - Tag já existente</b> O sistema verifica se o nome da tag já existe no banco de dados. Caso exista, uma mensagem de erro é mostrada informando o problema</p>
Regras de Interação:	
Regras de Negócio:	
Esboço do formulário:	

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

## UC05 - Manter Perfis de Jogador

Caso de Uso:	<b>UC05 Manter Perfis de Jogador</b>	
Descrição:	Este caso de uso descreve a persistência dos Perfis de Jogador	
Ator(usuário):	Usuário	
Entradas e pré-condição:	Usuário em uma página de perfil.	
Saídas e pré-condição:	Lista de Perfis de Jogador do perfil selecionado.	
Fluxo de eventos		
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário seleciona um jogo do perfil de um usuário</li> <li>2. O sistema mostra os detalhes do Perfil de Jogador referente ao jogo selecionado [FA01] [FA02] [FE01]</li> </ol>	
Fluxo(s) alternativo(s):	<p><b>FA01 - Editar Perfil de Jogador   [RN01] [RN02]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário seleciona o botão “Edit”</li> <li>2. O usuário muda os campos desejados</li> <li>3. O usuário clica no botão “Salvar”</li> <li>4. O sistema salva as mudanças</li> </ol> <p><b>FA02 - Remover Perfil de Jogador [RN02]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário clica no botão “Delete”</li> <li>2. O sistema envia um pedido de confirmação avisando que a ação é irreversível</li> <li>3. Caso o usuário confirme, o sistema deleta o Perfil de Jogador</li> <li>4. Caso o usuário confirme, o sistema volta para o Fluxo Principal</li> <li>5. Caso o usuário não confirme, o sistema não fará nada</li> </ol>	
Fluxo(s) de Exceção:	<p><b>FE01 - Sem Perfis de Jogador</b></p> <p>O sistema verifica se o perfil tem pelo menos um Perfil de Jogador registrado, caso não tenha, mostrará uma mensagem informando o caso.</p>	
Regras de Interação:		
Regras de Negócio:	<p><b>RN01</b> - O campo “game” dos Perfis de Jogador não pode ser editado</p> <p><b>RN02</b> - Um Perfil de Jogador só pode ser editado pelo seu dono</p>	
Esboço do formulário:		

## UC06 - Manter Agenda

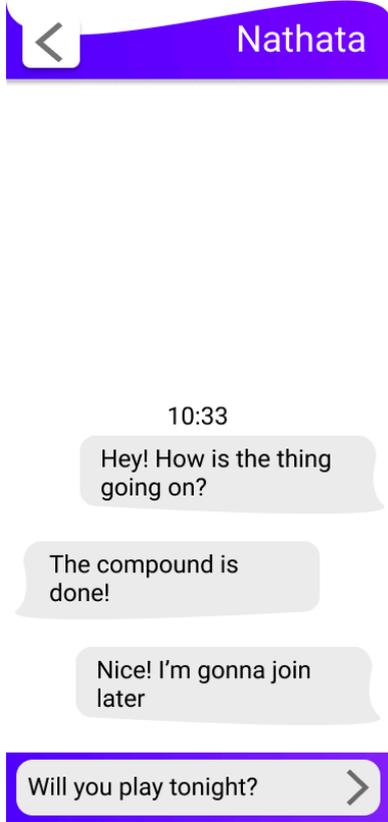
Caso de Uso:	<b>UC06 Manter Agenda</b>
Descrição:	Este caso de uso descreve a persistência da agenda de cada Perfil de Jogador

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

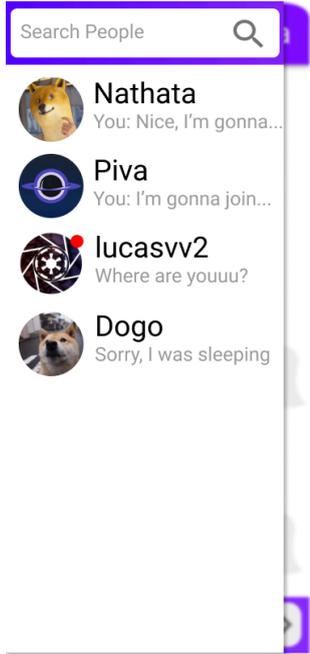
Ator(usuário):	Usuário
Entradas e pré-condição:	Usuário no fluxo <b>UC05.FA01</b>
Saídas e pré-condição:	Visualização da agenda de um Perfil de Jogador
Fluxo de eventos	
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>O usuário clica sobre a representação da agenda em um Perfil de Jogador</li> <li>O sistema mostra a agenda detalhadamente</li> </ol>
Fluxo(s) alternativo(s):	<b>FA01 - Editar Agenda   [RN01]</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>O usuário clica sobre o botão “Editar Agenda”</li> <li>O sistema libera a edição dos campos de hora de cada dia da semana</li> <li>O usuário clica sobre as horas mostradas para alterar seu estado entre “Horário Livre” e “Horário Não Disponível”</li> </ol>
Fluxo(s) de Exceção:	
Regras de Interação:	
Regras de Negócio:	<b>RN01</b> - Apenas o dono do perfil pode editar sua agenda
Esboço do formulário:	

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

## UC07 - Manter Chat

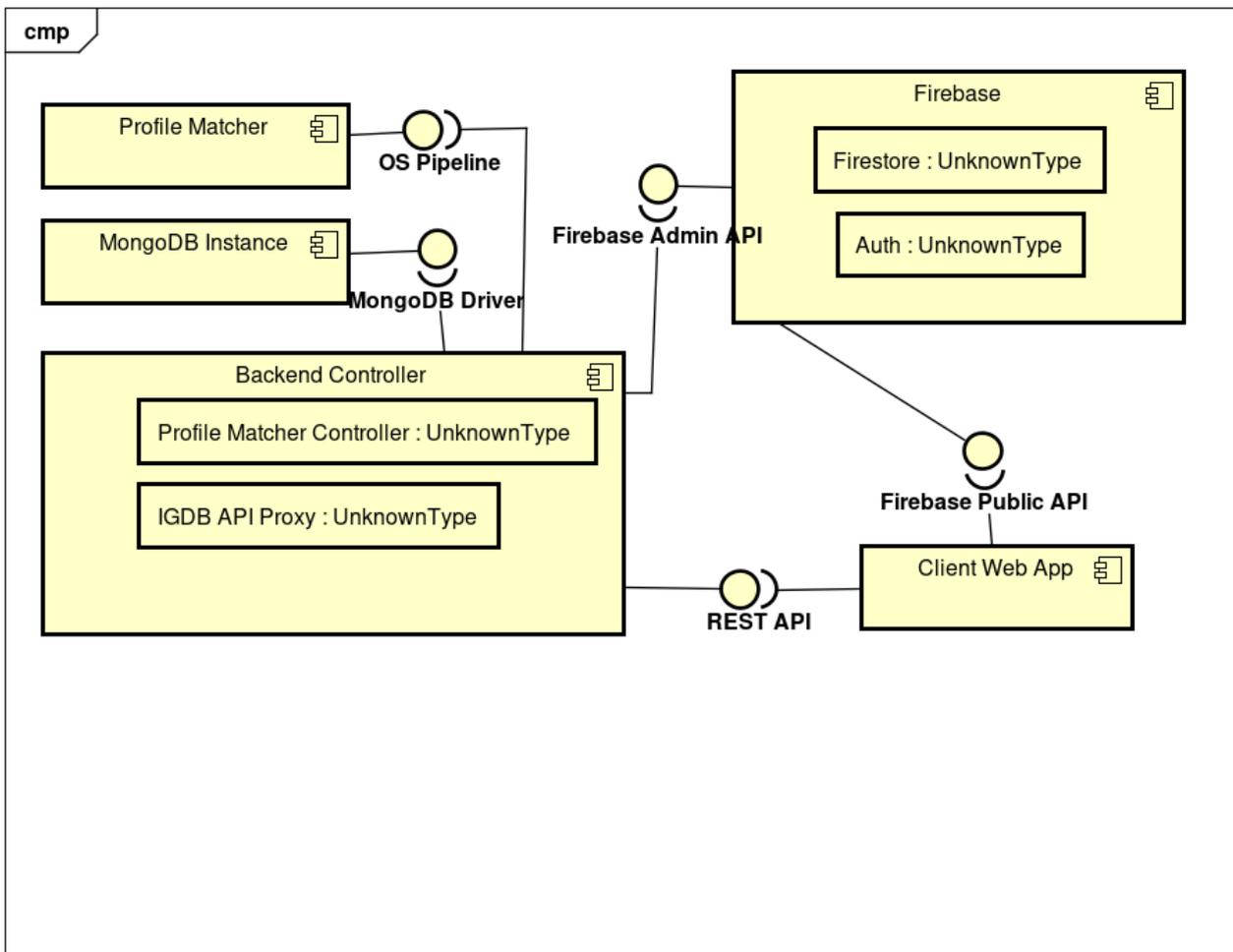
Caso de Uso:	<b>UC07 Manter Chat</b>
Descrição:	Este caso de uso dos serviços de mensagens instantâneas.
Ator(usuário):	Usuário
Entradas e pré-condição:	Usuário com acesso ao caso de uso
Saídas e pré-condição:	Visualização da conversa com
Fluxo de eventos	
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário clica no botão “Chat” em um perfil de usuário</li> <li>2. O sistema mostra a conversa entre o usuário atual e o usuário selecionado [FA01] [FA02]</li> </ol> 
Fluxo(s) alternativo(s):	<p><b>FA01 - Enviar Mensagem</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário digita a mensagem enviada no campo “Send Message”</li> <li>2. O usuário clica no botão “Send”</li> <li>3. O sistema envia a mensagem ao destinatário.</li> </ol> <p><b>FA02 - Selecionar Conversa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário abre o menu lateral</li> <li>2. O sistema mostra as últimas conversas</li> <li>3. O usuário seleciona um perfil em meio aos listados</li> <li>4. O sistema mostra a conversa com o perfil selecionado</li> </ol>

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

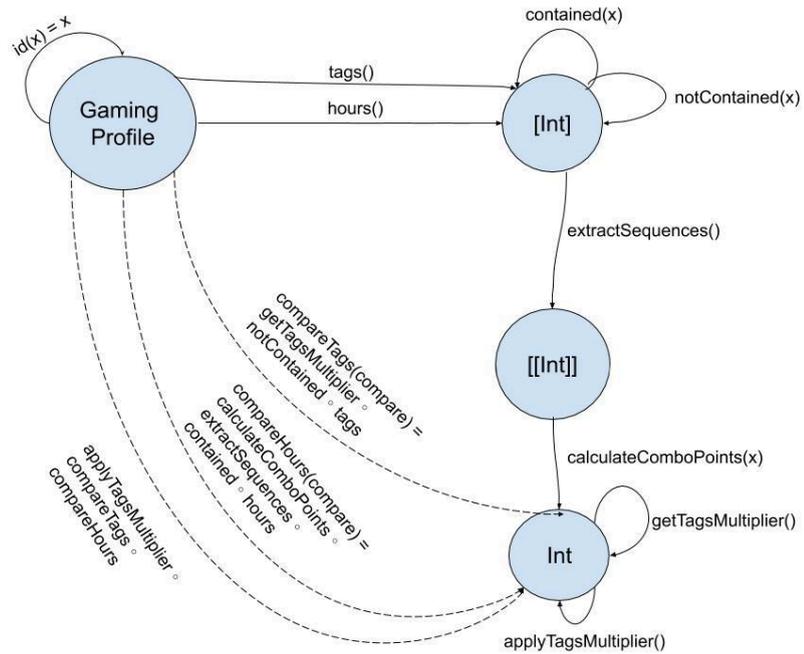
	 <p>The screenshot shows a search interface with a search bar at the top containing the text 'Search People' and a magnifying glass icon. Below the search bar, there is a list of four search results, each consisting of a circular profile picture, a name, and a short text snippet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Nathata</b>: You: Nice, I'm gonna...</li> <li><b>Piva</b>: You: I'm gonna join...</li> <li><b>lucasvv2</b>: Where are youuu?</li> <li><b>Dogo</b>: Sorry, I was sleeping</li> </ul>
Fluxo(s) de Exceção:	
Regras de Interação:	
Regras de Negócio:	
Esboço do formulário:	

## 2. PROJETO TÉCNICO

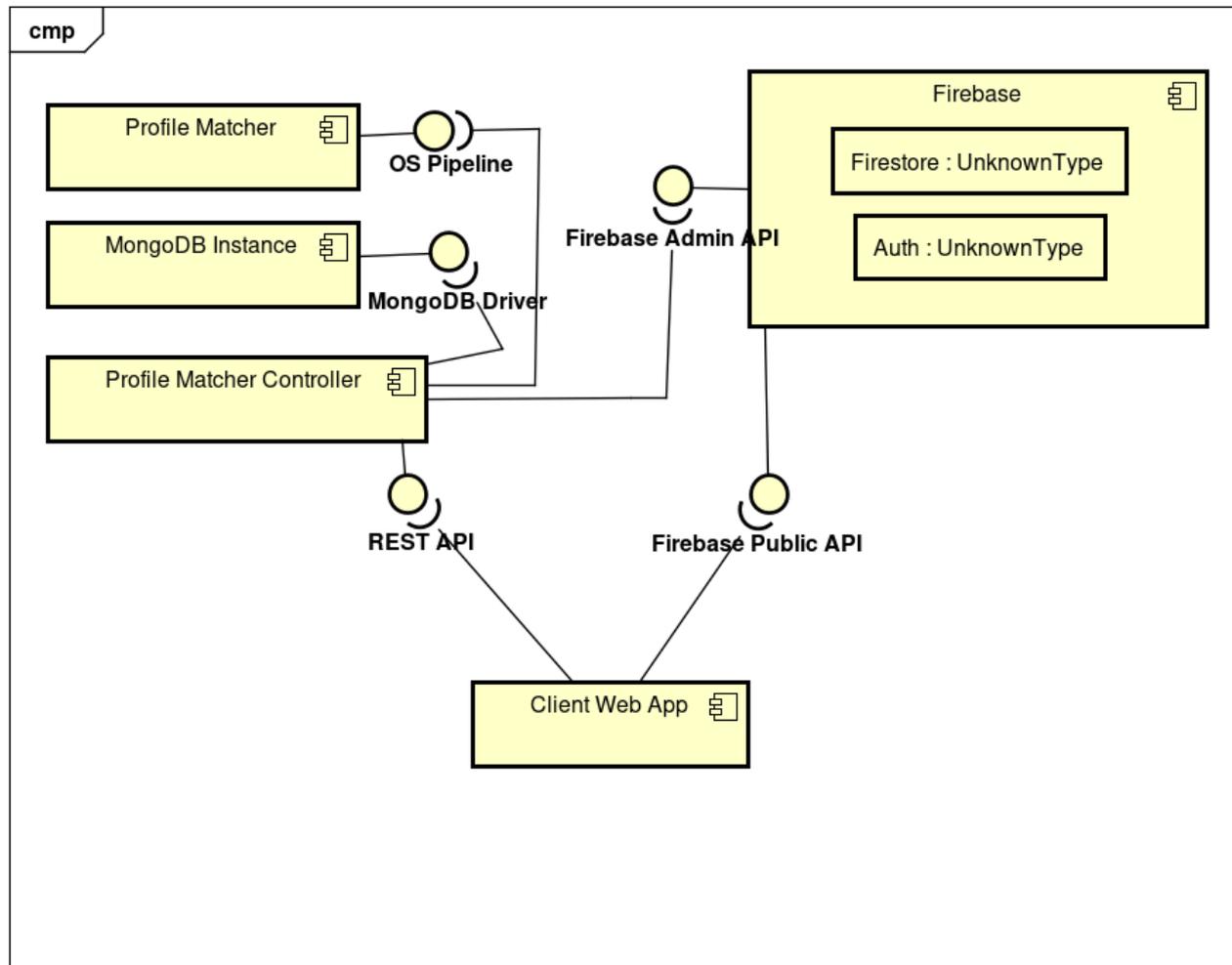
### 2.1. Diagrama de Atividades Geral (UML)



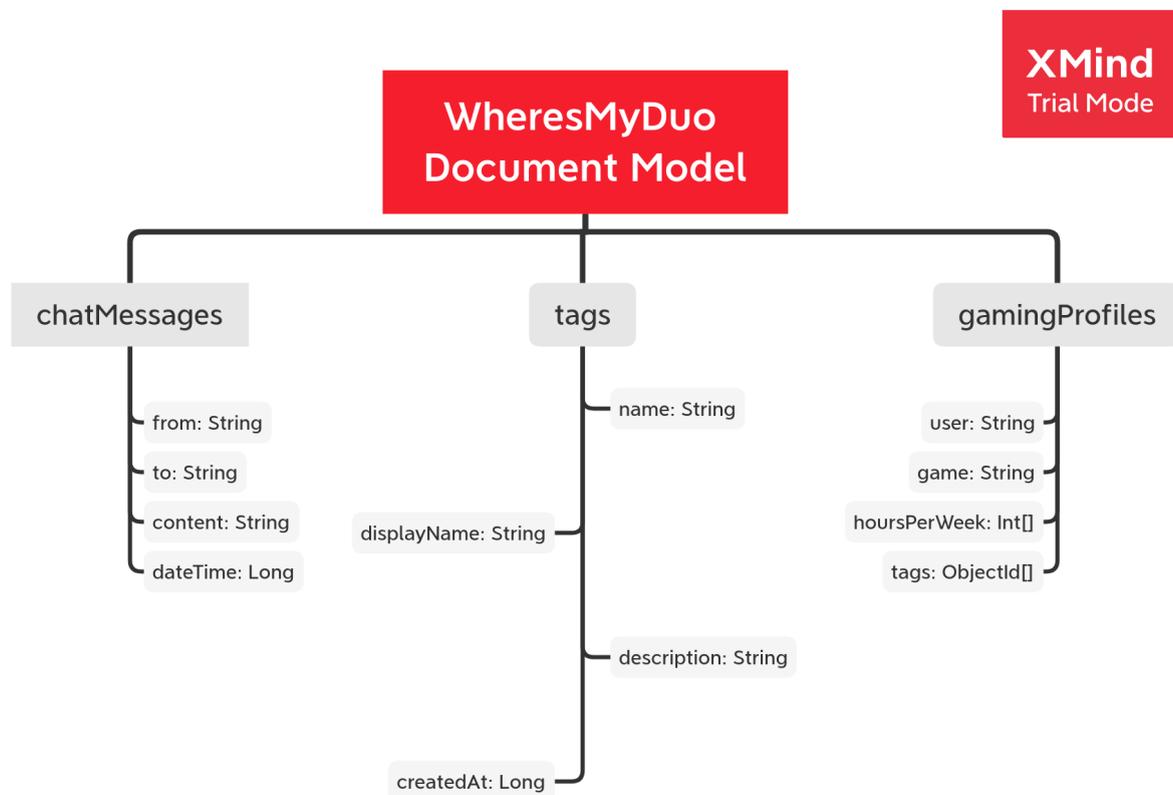
## 2.2. Diagrama de Teoria das Categorias



## 2.3. Arquitetura Funcional



## 2.4. Modelo de Documento



## 3. MATRIZ DE RASTREABILIDADE

### 3.1. Requisitos Funcionais X Requisitos Funcionais

Matriz responsável por demonstrar a relação direta entre os próprios requisitos funcionais.

	RF01	RF02	RF03
RF01	X	X	X
RF02	X	X	
RF03	X		X

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO – ADS – PROJETO INTEGRADOR	01/09/2019
Projeto WheresMyDuo - Documento de Visão do Produto	

### 1.1. Requisitos Funcionais X Casos de Uso

---

Matriz responsável por apresentar o relacionamento direto entre os requisitos funcionais e os casos de uso.

	UC01	UC02	UC03	UC04	UC05	UC06	UC07			
RF01	X	X	X							
RF02	X		X	X	X	X				
RF03	X						X			