

# UAWall

#entrega\_02 - requisitos funcionais

Para procedermos à realização da listagem de requisitos funcionais foi necessário identificar o que a aplicação necessita para ser eficaz - "what the application needs to be able to do".

Neste contexto, realizámos um esboço com a estrutura de toda a aplicação e conteúdos a inserir para que a identificação das tarefas que o utilizador pode realizar se torne mais simples de identificar.

Referindo utilizador, é necessário especificar que a listagem de requisitos funcionais abrange todo o tipo do público-alvo delineado para esta aplicação, não havendo por isso, necessidade de distinção na lista, com exceção do backoffice que se destina aos administradores.

Relativamente às prioridades de implementação, estas encontram-se assinaladas através do seguinte código:

- \*      **prioridade mínima;**
- \*\*     **prioridade intermédia;**
- \*\*\*    **prioridade máxima;**

Apresentamos, então, a lista de requisitos funcionais:

## 1. Sistema de ajuda\*\*

### 1.1. Screensaver (animação);

- Ativar a aplicação através do gesto;

## 2. Visita virtual\*\*\* (mapa 2D)

### 2.1. Campus Universitário:

Linha temporal (o mapa altera-se de acordo com o ano selecionado)\*\*

- Recuar no tempo;
- Avançar no tempo;

Deslocação no mapa\*\*\*

- Navegação direcional;
- Zoom in;
- Zoom out;
- Seleção do POI:
  - Consola de opções;
  - Seleção da opção;
  - Voltar ao mapa.

- Seleção do ponto lúdico:
  - Iniciar atividade lúdica;
  - Voltar ao mapa
- Seleção do ponto "vista fotográfica":\*
  - Visualizar área em vista panorâmica:
    - Deslocar para a esquerda;
    - Deslocar para a direita

## 2.2. Aveiro

### Deslocação no mapa\*\*\*

- Navegação direcional
- Zoom in;
- Zoom out;
- Seleção do POI:
  - Consola de opções;
  - Seleção da opção;
  - Voltar ao mapa.
- Seleção do ponto lúdico:
  - Iniciar atividade lúdica;
  - Voltar ao mapa
- Seleção do ponto "vista fotográfica":\*
  - Visualizar área em vista panorâmica:
    - Deslocar para a esquerda;
    - Deslocar para a direita.

## 2.3. Consola de opções (POI's)

### Opções

- Galeria fotográfica:\*\*\*
  - Visualização da fotografia;
  - Próxima fotografia;
  - Fotografia anterior;
  - Voltar à consola de opções.
- Informações relevantes:\*\*
  - Acesso à informação por leitura;
  - Voltar à consola de opções.

- Curiosidade:\*\*
  - Acesso à informação por leitura;
  - Voltar à consola;
- Contactos:\*\*
  - Acesso à informação por leitura;
  - Voltar à consola.

## 2.4. Pontos lúdicos\*\*\*

### Atividades

- Jogar (jogos de lógica):
  - Responder à atividade proposta;
    - Resposta certa - acesso a uma curiosidade;
    - Resposta errada - tentar novamente;
- Sair do jogo

## 4. Requisitos não funcionais

Esta aplicação está pensada para ser apresentada em suporte de "parede digital" no edifício da reitoria na Universidade de Aveiro. Para tal, será necessário recorrer a diversos equipamentos como o computador, a Kinect, o projetor e a tela/parede branca.