

Universidade Católica de Brasília

Engenharia de Software

ANA LUÍSA COLEONE

ANA GIULIA AGUIAR

ANDRÉ ALVES ACIOLI

ANDRÉ MARCOS DE SOUZA

DAVI MONSUETH ALVES

PROJETO FINAL + BANCO DE DADOS

Sistema de Gerenciamento Esportivo (SGE)

Brasília-DF

2025

ANA LUÍSA COLEONE
ANA GIULIA AGUIAR
ANDRÉ ALVES ACIOLI
ANDRÉ MARCOS DE SOUZA
DAVI MONSUETH ALVES

PROJETO FINAL + BANCO DE DADOS

Sistema de Gerenciamento Esportivo (SGE)

Atividade composta pela elaboração e desenvolvimento do Projeto Final de POO em correlação com a disciplina Banco de Dados ministrada no mesmo semestre de Engenharia De Software (4º)

Professores(a):

JEFFERSON SALOMAO RODRIGUES
SAMUEL NOVAIS MOURA JUNIOR

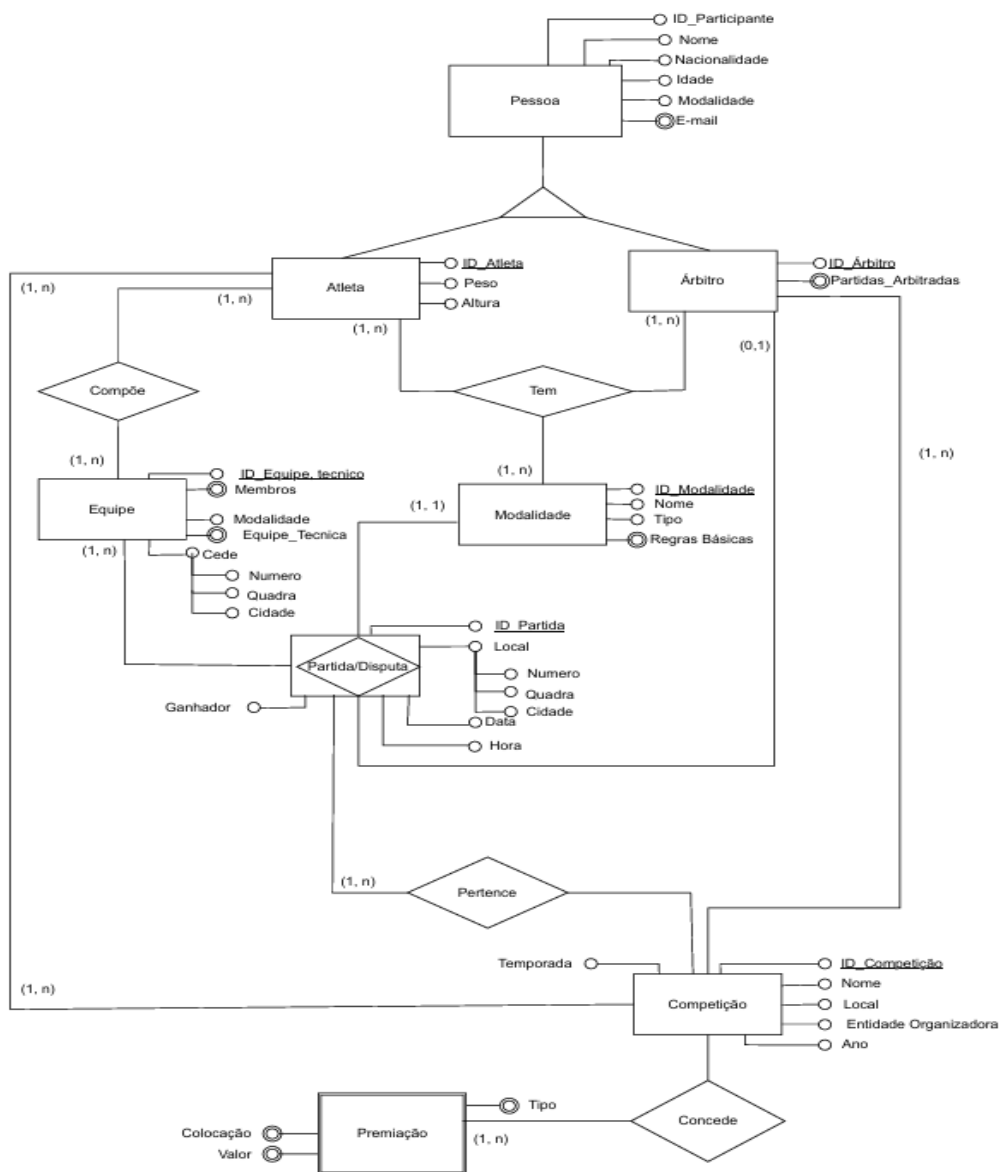
Brasília-DF

2025

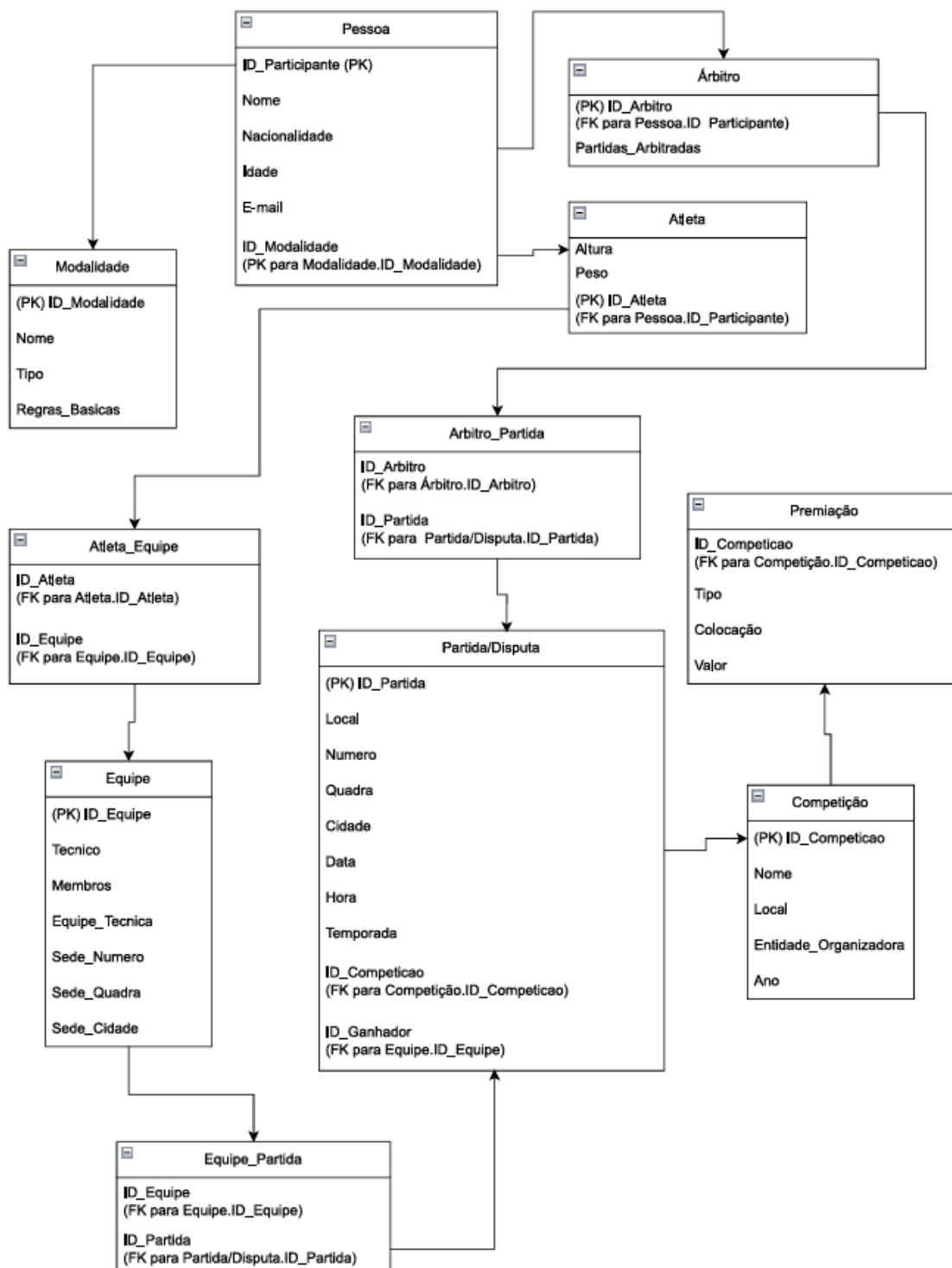
Introdução

Este documento descreve a visão geral do Sistema de Gerenciamento Esportivo (SGE). Seu objetivo é delinear o escopo, as funcionalidades e as metas do projeto, servindo como guia para a equipe de desenvolvimento. O sistema será uma plataforma centralizada para administrar competições, equipes, participantes e eventos esportivos, conforme o modelo de dados estabelecido no Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER) do projeto.

DER



DER(LÓGICO)



Problema

A organização de eventos e competições esportivas envolve o gerenciamento de um grande volume de informações, como cadastro de participantes, formação de equipes, agendamento de partidas, designação de árbitros e registro de resultados. A falta de uma ferramenta centralizada frequentemente leva ao uso de planilhas descentralizadas e métodos manuais, resultando em inconsistências, perda de dados e dificuldade no acompanhamento.

Solução Proposta

O SGE é um sistema de software integrado, projetado para automatizar e centralizar o gerenciamento de competições esportivas. A plataforma oferecerá um ambiente unificado para cadastrar e organizar todos os elementos de um evento, desde os atletas e árbitros até as partidas e premiações, garantindo integridade e fácil acesso à informação.

Escopo e Limitações

O sistema de gestão de eventos esportivos modelado neste documento focará nas seguintes funcionalidades principais:

- **Gestão de Participantes:** Cadastro e manutenção de informações de atletas e árbitros, incluindo dados pessoais, nacionalidade, idade, peso, altura e e-mail.
- **Gestão de Equipes:** Registro de equipes, seus membros (atletas) e técnicos.
- **Gestão de Modalidades:** Definição de diferentes modalidades esportivas, seus tipos e regras básicas.
- **Gestão de Partidas/Disputas:** Agendamento, registro de resultados (ganhador), local (quadra, cidade) e horário das partidas.
- **Gestão de Competições:** Criação e organização de competições, incluindo nome, local, entidade organizadora, ano, tipo, temporadas e premiações.
- **Relacionamento entre Entidades:** Estabelecimento de relações claras entre participantes e modalidades (Pessoa Modalidade), equipes e modalidades (Equipe Modalidade), partidas e competições (Partida Competição), e competições e premiações (Competição Premiação).

O sistema será projetado para ser escalável e flexível, permitindo futuras expansões para incluir funcionalidades como inscrições online, gestão financeira, transmissão de eventos e integração com outras plataformas.

Estrutura e Arquitetura

o projeto será implementado utilizando a arquitetura em três camadas MVC (**Model-View-Controller**). Os pacotes na IDE serão estruturados da seguinte forma para refletir essa separação:

Model: Contém as classes de entidade que espelham as tabelas do DER (ex: Pessoa.java, Atleta.java, Competicao.java). Assim como as classes de acesso a dados, para a comunicação com o banco de dados

View: Contém as telas da aplicação (“interfaces gráficas”) com as quais o usuário irá interagir.

Controller: Contém as classes que fazem a ponte entre o Model e a View, gerenciando o fluxo da aplicação e as regras de negócio.

Git: <https://github.com/Andre-Atlas/Sistema-de-Gerenciamento-Esportivo-SGE-POO-.git>