Relatório final  
  
Conteúdo/Tópicos pretendidos:

NodeJS vs Other Languages (pros, cons and why)

NodeJS

- crawlers

- event driven

NoSQL (MongoDB)vs SQL (pros, cons and why)

Angular 5 (Single Page Apps - SPAs) (pros, cons and why)

Regex (fully explained)

Wrapper (fully explained)

Gamification (Meaning and how/where/why we use it)

Project Structure and Architecture 

Notas sugeridas:

*Não tente descrever a função de cada componente, mas descreva detalhadamente a função de cada componente invulgar ou crítico*

*O relatório é um documento técnico formal, feito para descrever os*

*aspectos importantes do trabalho realizado*

*As figuras e as tabelas devem ser legíveis, instrutivas,*

*legendadas e ter título*

*Todas as ilustrações devem ser descritas e referidas no texto*

*Os exemplos devem ser suficientemente detalhados para*

*ilustrar o conceito*

*O texto deve, pelo menos, ser analisado por um corrector*

*ortográfico: os erros de ortografia são inadmissíveis*

**Estrutura   
  
Resumo**

A Players Net é uma plataforma nova no mercado do desporto em Portugal. É uma rede social semelhante ao LinkedIn cujo objetivo é proporcionar a todos os clubes em Portugal uma ferramenta online que permita encontrar atletas, treinadores e fisioterapeutas, em qualquer contexto, permitindo a personalização da procura, tendo em conta os seus critérios de deteção de talento.

Para os atletas fornece uma ferramenta que proporciona uma forma de autopromoção perante os clubes, bem como uma vertente interativa e competitiva com os restantes atletas que utilizam a Players Net.

A visão deste projeto é desenvolver o desporto em Portugal fornecendo as ferramentas necessárias de promoção e deteção de talentos aos principais intervenientes do Desporto: Clubes, Atletas, Treinadores e Fisioterapeutas. Como se trata de um projeto de caris académico, vamos usar apenas o futebol como desporto “pivot”.

A propósito essencial é proporcionar a atletas e clubes um meio de interação onde os atletas possam promover as suas aptidões e competências, e os clubes possam detetar todos os talentos existentes em Portugal e futuramente no estrangeiro.

**Agradecimentos (opcional)**Quero agradecer ao meu grande amigo Diogo Pires, que me ajudou de forma notória no desenvolvimento da parte servidora desta aplicação, bem como na conceção da lógica e modelo de negócio da mesma.  
  
Deixo também os meus mais sinceros agradecimentos ao meu orientador - professor Carlos Martins- , por me proporcionar as melhores e mais confortáveis condições desde o início do projeto, sendo que foi difícil conseguir um orientador cujo core tecnológico se assemelhasse ao máximo com o da plataforma, voluntariando-se sempre para me ajudar no que fosse preciso.

**Índice**

**Capítulo 1 – Introdução**  
  
Num mundo onde a automaticidade e rapidez de processos nunca teve tanto valor, há a recorrente necessidade agilizar processos que carecem de um bom investimento de tempo e trabalho. Foi nesse sentido que cresceu a conhecida plataforma LinkedIn e é nesse sentido que nasce a Players Net.  
  
A plataforma ataca duas grandes vertentes:   
  
Scouting  
  
Para um clube desportivo, fazer scouting de um atleta é um processo trabalhoso e utiliza imensos recursos. Existem base de dados com informação dos atletas federados das variadas modalidades desportivas existentes. No entanto, essa informação não só raramente está atualizada para os escalões menos seniores ou modalidades menos conhecidas, como não há uma constante validação dos atletas desses mesmos dados (porque não é do seu interesse) nem possui dados que não se consegue obter numa típica “folha de avaliação” desportiva. Com isto, os clubes têm de ter recursos exclusivamente alocados para scouting. Viajam pelo país para testemunhar presencialmente a performance dos atletas, enviam emails, fazem telefonemas, encontram-se com pessoas que possam também dar a sua opinião acerca do atleta. Tudo para, no final, terem um feedback mais real possível.  
  
Com a Players Net, os atletas atualizam os seus dados, sendo eles responsáveis pela informação introduzida na plataforma. Para além disso, outros atletas, treinadores, clubes ou fisioterapeutas podem dar o seu parecer acerca da informação introduzida pelo atleta, através de recomendações escritas, votos, confirmações de “skills”, entre outros. O que faz com que a informação alcance o nível mais alto possível de veracidade.  
  
Os dados estatísticos são automaticamente atualizados pela plataforma, que recorre a outras fontes para o fazer, mas o utilizador **pode** e **deve** confirmar esses dados. Esses dados não só são confirmados pelo jogador como, sempre que há incoerência com outros dados obtidos através das fontes nas quais a Players Net confia, há um sistema de validação que só o rotula (através de um símbolo que representa um dado validado pela Players Net) como válido quando todos os intervenientes desse acontecimento também o validarem.

Por fim, há um sistema avançado de pesquisa de atletas que permite que o responsável pelo scouting de jogadores de um determinado clube que, juntamente com o nível de validação de dados que a plataforma fornece, a atualização constante de informação por parte dos jogadores e outros intervenientes e o feedback de outras entidades através de recomendações escritas ou votos, permite que esses responsáveis façam o seu trabalho de scouting em meia dúzia de cliques.

Promoção dos atletas

Da mesma forma que o LinkedIn permite que os seus utilizadores se promovam perante os recrutadores de outras empresas, a Players Net permite que os seus atletas se promovam perante os recrutadores de outros clubes. Especialmente atletas com menos visibilidade automática.  
  
A possibilidade de os jogadores introduzirem vídeos ou outro tipo de informação digital, terem em destaque nas suas páginas as suas grandes conquistas individuais ou coletivas, os seus dados estatísticos e não estatísticos e partilharem com toda a comunidade do seu setor desportivo uma informação constantemente atualizada, são tudo fatores fundamentais para a sua promoção como atleta. Não há outra plataforma que permita este tipo de promoção pessoal a nível desportivo.

Conteúdo do relatório

(Descrição dos capítulos)

**Capítulo 2 – “Formulação do problema”**

**Capítulo 3 – “Grande ideia 1”**

**Capítulo k+3 – “Grande ideia k”**

**Capítulo k+4 – Conclusões**

**Recapitular o trabalho desenvolvido**

**Referências**

**Apêndices**