Notas sugeridas:

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

*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.*

**Relatório Final   
  
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**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 igualmente 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 consiga 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 ou clubes 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 - 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 - faça 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

Neste documento encontrar-se-á uma explicação detalhada do processo de desenvolvimento deste projeto.  
Não estando organizado de uma forma cronológica, o relatório aborda os aspetos essenciais para a compreensão da metodologia de trabalho utilizada, abordagem técnica, workflow funcional da plataforma, explicação da escolha das tecnologias, abordagem algorítmica e também uma partilha de opinião pessoal no desenvolvimento de software e plataformas web.

No 2º Capítulo, para além da terminologia do relatório, está enunciado em síntese o processamento de dados automático que a Players Net oferece, bem como os aspetos funcionais e enumeração de páginas da plataforma.  
  
No Capítulo seguinte é explicada a escolha da abordagem tecnológica para o desenvolvimento deste projeto. Numa vasta gama de linguagens e “Stacks de desenvolvimento” possíveis, aqui encontram-se as razões pelas quais a “MEAN Stack” foi a escolhida, incluindo as suas vantagens num ambiente que efetua “Web crawling”, benefícios em utilizar um sistema de base de dados não relacional (NoSQL) e o porquê de se decidir apresentar toda essa informação através de uma linguagem que essencialmente sustenta as “SPAs” - Angular.  
  
Um “Web Crawler”, por ser tipicamente concebido para adquirir dados que não nos são diretamente fornecidos (por exemplo, através de um web service), é uma ferramenta algo polémica no desenvolvimento de software. Esta questão e o seu conceito geral encontram-se melhor aprofundados no 4º Capítulo, seguido duma abordagem ao conceito de “Gamification” utilizado na Players Net presente no Capítulo seguinte.  
  
O 6º e 7º Capítulos falam sobre a arquitetura e descrição técnica respetivamente. Neste último está descrito com detalhe a solução técnica da Players Net, com exemplos práticos, definição e descrição das componentes de serviço e da interface de utilizador, sendo que o seu detalhe funcional, acompanhado de um exemplo de manual de utilizador ilustrado com imagens da plataforma, encontra-se no penúltimo Capítulo deste relatório.  
  
Por fim, no último Capítulo, estão as conclusões tiradas no final da elaboração deste projeto, onde são descritas as lições aprendidas com o seu desenvolvimento, o que poderia ter sido diferente, em que medida foram atingidos os objetivos deste projeto e as perspetivas para o seu trabalho futuro.

**Capítulo 2 – Solução Funcional**

Terminologia

- Skill: Talento ou atributo mensurável de um determinado utilizador.  
 - Badge: Título em destaque atribuído a um utilizador quando preenche um determinado número de requisitos.  
 - Scouting: Procura ativa da prospeção de jogadores.Em síntese, a plataforma oferece a seguinte solução:  
  
Ações de utilizador  
  
- Criação e edição de uma conta pessoal.  
- Criação e edição de um perfil de utilizador (jogador)  
- Criação e edição de recomendações escritas nas páginas de perfil de jogador, treinador ou clube.  
- Votar em “skills” no perfil de um utilizador.  
- Adicionar conteúdo de multimédia (vídeos ou imagens) ao próprio perfil de utilizador.  
- Editar informação estatística dos jogos.  
- Validar informação estatística dos jogos.  
- Seguir um determinado perfil de utilizador.  
- Fazer uma pesquisa geral de todos os perfis de utilizador ativos na plataforma.   
- Fazer uma pesquisa filtrada de todos os jogadores ativos ativos na plataforma.  
- Como clube, criar um atleta privado e atribuir avaliações simples ou avançadas para esse mesmo atleta.  
- Como clube, criar um evento de treinos de captação.  
- Como clube, filtrar quais os perfis de utilizador podem ter acesso ao evento de captação e/ou recebem uma notificação do evento.  
- Comentar, gostar ou partilhar um conteúdo de “Media” na página de perfil de um utilizador ou na página de feed principal.

Ações automaticamente feitas pela plataforma:  
  
- Obtenção de todas as “Competições” de futebol nacional, independentemente do escalão.

- Obtenção de todas os clubes presentes nas competições obtidas.

- Obtenção de todos os jogadores presentes nas equipas obtidas.

- Obtenção de todos os jogos cuja “Competição” tenha sido previamente obtida  
- Obtenção constante de novos jogos e respetivos dados estatísticos.  
- Atualização de todos os dados estatísticos detetados nos jogos obtidos.  
- Atribuição de títulos (“Badges”) consoante um determinado acontecimento estatístico de um jogador.   
- Obtenção constante de informação de jogos futuros.  
- Atualização de todas as entidades com base na informação obtida acerca dos jogos futuros.  
- Atualização constante de rankings estatísticos e não estatísticos dos utilizadores.

Páginas da plataforma:  
  
- Inscrição/ Login.

- Criação de conta.   
- Feed de notícias.

- Perfil de jogador.   
- Edição de jogador.  
- Conteúdo “Media” de jogador.  
- Estatísticas de jogador.

- Perfil de treinador.   
- Conteúdo “Media” de treinador.  
- Estatísticas de treinador.

- Perfil de clube.   
- Conteúdo “Media” de clube.  
- Estatísticas de clube.  
- Plantel de clube.

- Jogo.   
- Pesquisa filtrada de jogadores.  
- Criação/ Edição de jogador privado de clube.  
- Lista de títulos (“Badges”).

- Lista de recomendações.

**Capítulo 3 – Porquê MEAN Stack?  
 - NodeJS versus outras linguagens**

**- Geral  
 - Event Driver  
 - Web Crawling  
 - Javascript/ Typed Script  
 - NoSQL (MongoDB) versus Modelos relacionais  
 - Angular 5, Benefícios**

**Capítulo 4 – Web Crawler   
- Conceito geral   
- Tecnologias  
- Pros e Contras  
- Problemas encontrados e respetivas soluções  
(Especificação técnica ao detalhe apenas na arquitetura e descrição de componentes)**

**Capítulo 5 – Gamification   
- Significado  
- Aplicação na Players Net  
 - Badges  
 - Skills  
 - Pesquisa filtrada (FM)   
- Benefícios**

**Capítulo 6 – Arquitetura   
- Geral  
- Definição e explicação dos componentes (sem grande detalhe técnico)**

**Capítulo 7 – Descrição técnica  
- Metodologia de trabalho  
- Detalhe técnico explícito de todas as componentes de Back-End   
- Detalhe técnico explícito de todas as componentes de Front-End  
  
Capítulo 9 – Descrição funcional  
- Manual de utilizador com exemplos ilustrativos da plataforma.**

**Capítulo 10 – Conclusões  
- Lições aprendidas com o desenvolvimento da plataforma.  
- O que é que poderia/deveria ter sido diferente.  
- Em que medida foram atingidos os objetivos.  
- Trabalho futuro.**

**Referências**

**Apêndices  
- Listagem de programas.  
- Definição tecnológica da plataforma.**