

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ**  
**ENGENHARIA DE SOFTWARE**

ANDRÉ GUSTAVO REITZ FLEISCHFRESSER, BABBINGTON LUIZ PEREIRA  
JUNIOR

**TABLE TENNIS MANAGER**  
**MANUAL DE UTILIZAÇÃO – RACIOCÍNIO ALGORÍTMICO**

Curitiba – PR  
2024

## 1. Introdução

O Table Tennis Manager é um programa criado com o intuito de melhorar a organização de filas e de partidas de tênis de mesa. Esse programa permite ao usuário criar uma fila de pessoas que querem jogar o esporte, adicionar/remover pessoas da fila e verificar o histórico de partidas que ocorreram enquanto o programa estava rodando. Caso o usuário encerre o programa, o histórico de partidas será salvo em um arquivo “.json” em formato txt que ficará salvo mesmo se o usuário fechar o programa. O histórico pode ser reiniciado a qualquer momento.

## 2. Main.py

- O programa começa perguntando ao usuário quantos pontos são necessários para um dos jogadores ganhar a partida, e tem como opção de escolha as três pontuações mais populares: 5, 7 e 11.



The screenshot shows the main menu of the 'Table Tennis Manager' program. The background is dark gray. At the top, the text 'Qual a quantidade de pontos para a vitória?' is displayed in a light gray font. Below this text are three red rectangular buttons with rounded corners, each containing a white number: '5', '7', and '11'. Further down, the text 'Digite o nome do Jogador 1' is shown in light gray, followed by a white text input field containing the text 'Exemplo1'. Below this, the text 'Digite o nome do Jogador 2' is shown in light gray, followed by another white text input field containing the text 'Exemplo2'. At the bottom of the screen is a large red rectangular button with rounded corners containing the white text 'Começar'.

- Após o usuário escolher a quantidade de pontos necessária para vitória, o programa pede o nome dos dois jogadores que começarão jogando e a partida começará após o botão “Começar” ser selecionado.
- Agora, com os dois jogadores escolhidos anteriormente, a partida começa. Nesta tela, o usuário tem como opção adicionar um ponto ao jogador 1 e adicionar um ponto ao jogador 2, além de adicionar/remover jogadores da fila e verificar o histórico de partidas que aconteceram desde que o programa foi iniciado.

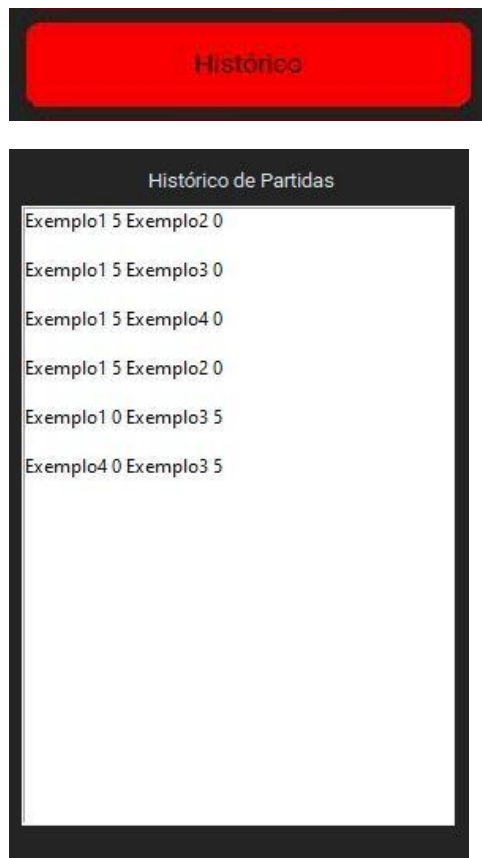
The image shows a game interface with a dark background. At the top, there are two player score sections. The left section has a text input field containing 'Exemplo1' and a red button with '+1'. The right section has a text input field containing 'Exemplo2' and a red button with '+1'. Below these, there is a central menu area. On the left side of the menu, under the heading 'Opções', there is a text input field labeled 'Nome do jogador:' containing 'Exemplo5'. Below this are five red buttons: 'Adicionar na Fila', 'Remover da Fila', 'Histórico', 'Remover Histórico', and 'Sair'. On the right side of the menu, under the heading 'Fila', there is a white rectangular box containing the text 'Exemplo3' and 'Exemplo4'.

- Caso a partida esteja empatada em um número abaixo da quantidade de pontos necessários para a vitória, a quantidade de pontos de ambos os jogadores será zerada e o jogador que fizer 2 pontos seguidos primeiro vence a partida.

4	Exemplo1	Exemplo2	3
+1		+1	
Opções		Fila	
Nome do jogador:			
Exemplo3		Exemplo3 Exemplo4	
Adicionar na Fila			
Remover da Fila			
Histórico			
Remover Histórico			
Sair			

0	Exemplo1	Exemplo2	0
+1		+1	
Opções		Fila	
Nome do jogador:			
Exemplo3		Exemplo3 Exemplo4	
Adicionar na Fila			
Remover da Fila			
Histórico			
Remover Histórico			
Sair			

- É possível acessar o histórico de partidas a qualquer momento.



- Caso o usuário deseje, ele pode selecionar o botão de remover histórico, isso apagará todas as partidas ocorridas até o momento.



- O usuário pode sair do programa a qualquer momento e, após ele clicar no botão de sair, o histórico será salvo automaticamente para o arquivo .json.

