



<b>Aluno:</b> Carlos Henrique do Prado Andrade	<b>CPD:</b> 42486
<b>Aluno:</b> Jesiel Carlos Silva	<b>CPD:</b> 040418
<b>Disciplina:</b> Lógica de Programação Orientada a Objetos – LPOO	
<b>Prof.:</b> Aldo Henrique	<b>Data:</b> 17/06/2018

## Projeto LPOO – Team Catcher

### 1.Introdução

Hoje em dia, vivemos em um mundo recheado de fatores tecnológicos que de diversas formas trabalham ao nosso favor, nos gerando facilidade na realização de tarefas, e também nos proporcionando um mundo cheios de atalhos para o lazer e o entretenimento.

Bom, essa facilidade que a tecnologia oferece acabou criando uma acomodação entre as pessoas de diferentes idades, ou seja, as pessoas passam mais tempo em frente do computador ou celular do que praticando atividade física, ou cuidando da sua saúde. Mas no meio deles tem uma geração de pessoas que estão nadando contra essa correnteza, que buscam o bem-estar e a boa forma, praticando esportes e tentando levar uma vida mais saudável.

O Team Catcher surgiu como uma ponte entre esse dois mundos, a tecnologia e as pessoas que buscam sempre estar praticando atividades físicas. É fato que, existem várias atividades físicas que precisam de mais de uma pessoa para sua prática, e muitas vezes a falta de um parceiro ou de conhecer alguém que também pratique aquele esporte, o que acaba impedindo a prática de tal esporte.

### 2.Team Catcher

Basicamente o sistema do Team Catcher tem como objetivo promover a divulgação de eventos esportivos, sendo eles oficiais ou amadores. O funcionamento do sistema será da seguinte forma, o usuário cadastrado como organizador, cria um evento esportivo, com as informações exigidas, como por exemplo: nome do evento, horário, esporte, local, data e descrição. Criado o evento, ele é salvo no sistema e adicionando a um feed onde ficara visível a outros usuários para visualização. No caso os demais usuários que visualizar o evento, terá acesso as informações do evento e poderão confirmar a participação, caso haja interesse.

Com o Team Catcher, os atletas sendo eles profissionais ou amadores, encontrarão com mais facilidade locais para a prática de determinados esportes, ou até mesmo competições, com outros usuários que utilizam o programa.

Um rápido exemplo da solução seria: digamos que você adora jogar basquete e acabou de se mudar para um bairro novo e distante do antigo, onde você tinha companheiros com quem praticava o esporte, por não conhecer ninguém ainda na região, você iria ser obrigado a não praticar o esporte por falta de informação. O Team Catcher possibilitaria que você encontra-se praticantes do esporte próximos ao seu local cadastrado, fazendo com que você pudesse continuar praticando seu esporte como de costume.

### **3.Desenvolvimento**

O projeto foi feito de acordo com a apresentação do UML.

Com base no UML foi feita a seguinte divisão, o desenvolvedor Carlos Henrique Prado produziu as seguintes classes do projeto: Categoria, esporte e evento; criando todas as suas especificações. O desenvolvedor Jesiel Carlos da Silva, produziu as seguintes classes do projeto: Local, Organizador e usuário; criando todas as suas especificações.

A classe Principal do projeto cujo o nome é 'ProjetoLPOO', foi desenvolvida em conjunto, na visualização da classe principal é perceptível a metodologia exigida, especificada na proposta do projeto, que é a Lógica de programação orientada ao objeto, a organização e execução se deu de forma acordada entre os desenvolvedores.