

Integrantes:

João Vitor Parizotto Rocha | RM: 562719

Giovana Bernardino Carnevali | RM: 566196

Alexandre Freitas Silva | RM: 566278

Felipe Rodrigues Gomes Ribeiro | RM: 562482

Artur Distrutti Santos | RM: 561319

O sistema oferece as seguintes funcionalidades:

- Inscrição de Atletas
- Uma atleta pode se registrar fornecendo seu nome, número da camiseta e função em campo (goleira, zagueira, meio-campista, atacante).
- O sistema busca de imediato um time que precise de jogadoras nessa função.
- Se nenhum time tiver vaga, um novo time é criado automaticamente e a jogadora é alocada nele.
- Criação e Listagem de Equipes
- As equipes são formadas de maneira automática conforme a necessidade.
- Cada equipe segue um padrão de formação: 1 goleira, 2 zagueiras, 2 meias e 2 atacantes.
- É possível visualizar todas as equipes e as atletas que as compõem.

Gestão de Jogos (modo administrador):

- O administrador pode agendar jogos entre equipes existentes, informando os gols de cada uma.
- Os jogos são armazenados no sistema e podem ser visualizados posteriormente.
- Relatórios (modo administrador)
- Listagem de atletas por equipe.
- Listagem de todos os jogos registrados.
- Classificação das equipes, calculando pontos por vitória, empate ou derrota.
- Controle de Acesso
- Existem dois tipos de usuários: Administrador (com senha) e Atleta.
- O administrador gere o campeonato e os relatórios, enquanto a atleta apenas se inscreve.

Como funciona:

- O sistema utiliza listas globais para armazenar atletas, times, partidas e vagas por função.
- Cada atleta é armazenado como uma lista [nome, número, função, time].
- Quando alguém se inscreve:
- O código percorre os times e verifica se existe vaga para a função desejada.
- Caso contrário, a função CriarTimeAutomatico() é chamada para criar uma nova equipe.
- A lógica de classificação é feita somando pontos: três para vitória, um para empate.
- Os menus são exibidos em loops interativos, solicitando dados do usuário.

Impacto / Solução oferecida:

- Organização automática do campeonato: elimina a necessidade de montar manualmente equipes e tabelas, pois o sistema faz isso sozinho.
- Equilíbrio entre as equipes: como as vagas são controladas por função, as equipes tendem a ser equilibradas.
- Facilidade para o administrador: ele pode visualizar equipes, jogos e classificação com poucos comandos
- Experiência acessível para atletas: qualquer atleta pode se inscrever sem precisar escolher manualmente uma equipe, já que o sistema cuida da alocação.