Orientação de Avaliação

Trabalho Interdisciplinar – Aplicações Web

DADOS GERAIS

Projeto	Organizador de campeonatos		
Aluno	Mateus Soares Gatti Vasconcellos		
Título do Artefato	Inscrição em campeonatos		
Descrição	Funcionalidade para se inscrever nos campeonatos que estão com jogadores insuficientes		
Link alternativo na	sprint-31.botiaz.repl.co		
Internet (URL)			

APRESENTAÇÃO DAS PRINCIPAIS TELAS

Exemplos reais das principais telas utilizadas durante o uso da funcionalidade entregues.







ORIENTAÇÃO DE TESTES DA AVALIAÇÃO:

Cenários de teste e passos a serem realizados para avaliar a entrega.

#	Cenário	Pré-Condições	Ações	Resultados Esperados
1	Se inscrever no campeonato	Site funcional	 Escolher um dos campeonatos disponíveis para se inscrever Clicar no botão em verde para inscrever-se Digitar o nome da equipe Clicar no botão inscrever-se ao lado 	Após a inscrição, o sistema deve exibir uma mensagem que indica que a inscrição foi realizada com sucesso

2	Detalhamento do campeonato	Site funcional	Clicar no botão de detalhes	Após pressionar o botão, informações como a data de acontecimento e o nível médio dos jogadores esperado para aquele campeonato serão fornecidos
3		•	1.	•
4		•	1.	•