



UNIVERSIDADE D  
**COIMBRA**

FACULDADE  
DE CIÊNCIAS  
E TECNOLOGIA

# **Futebol Amador: formação de equipas e gestão de jogos**

## **Projeto de Base de Dados**

António Marques Maria - 2017265346

Carlos Miguel da Luz Lima - 2017266922

David Jesus Vaz Cortesão Silva – 2008109004

Diogo Santos Paula - 2017267117

## **Índice**

1. Lista de Tarefas (Ecrãs);
2. Sequência de ecrãs;
3. Estruturação do código;
4. Ecrãs;
  - 4.1. António;
  - 4.2. Carlos;
  - 4.3. David;
  - 4.4. Diogo;

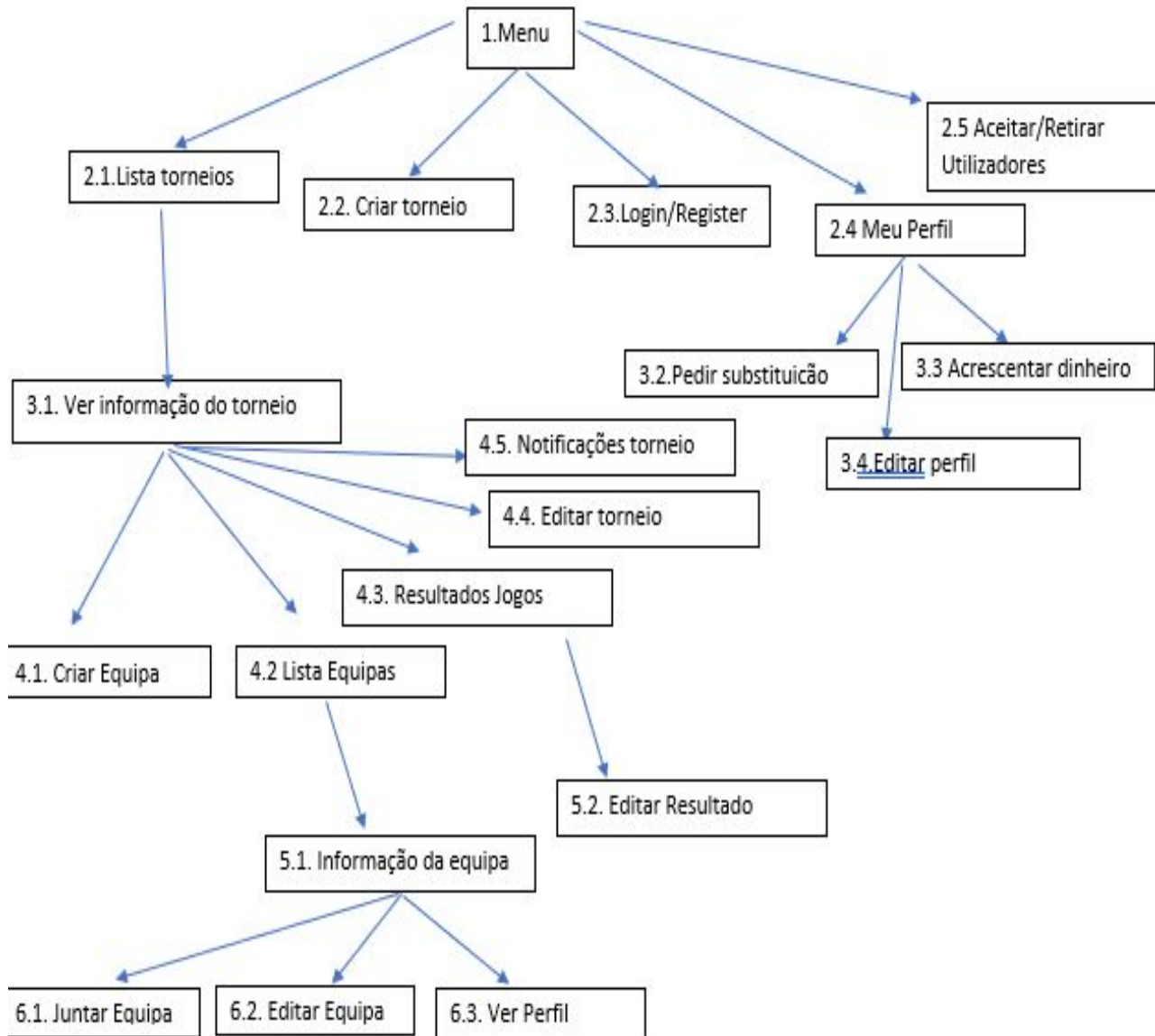
## 1. Lista de tarefas (Ecrãs)

A distribuição dos ecrãs foi feita de forma aleatória e cada um ficou responsável pelo front-end e back-end dos seus ecrãs.

Nome	Tarefas
Carlos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Criar Torneio (criar_torneios.html);</li><li>• Login (login2.html);</li><li>• Resultados jogos (resultado_jogos.html);</li><li>• Editar Resultados (editar_resultado.html);</li><li>• Notificações do Torneio (notificacoes.html).</li><li>• Listar Torneios (ListaTorneios2.html)</li><li>• Gerar Jogos (gerarjogos.html)</li></ul>
David	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adicionar dinheiro (add_money.html)</li><li>• Pedir Substituição (substituicao.html)</li><li>• Gerir pedidos (GerirPedidos.html)</li><li>• Ver opções do torneio (info_torneio2.html)</li><li>• Classificação (info_torneio.html)</li><li>• Inscrever reserva (insc_reverva.html)</li></ul>
António	<ul style="list-style-type: none"><li>• Editar uma equipa(EditarEquipa.html)</li><li>• Editar um perfil(EditarPerfil.html)</li><li>• Listar equipas de um torneio(ListaEquipas2.html)</li><li>• Ver perfil do utilizador com login(MeuPerfil.html)</li><li>• Perfil de uma equipa(PerfilEquipa.html)</li><li>• Perfil de um jogador(PerfilJogador.html)</li><li>• Jogos de uma equipa(ProximosJogos.html)</li><li>• Próximos jogos de um</li></ul>

	user(JogosJogador.html)
Diogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menus (MainMenu.html, MainMenu_user, MainMenuAdmin);</li> <li>• Registo (register2.html);</li> <li>• Criar Equipa (CriarEquipa.html);</li> <li>• Editar Torneio (EditarTorneio.html);</li> <li>• Juntar equipa (JuntarEquipa.html).</li> </ul>

## 2. Sequência de Ecrãs



### 3. Estruturação do código

O código HTML encontra-se nas pastas templates, e nestes também se encontra algum código sem ser os componentes HTML, como por exemplo, as condições para se mostrar, ou ocultar, um botão.

A Base de Dados e os seus componentes encontram-se nos `models.py`, todas as entidades e os seus atributos.

Os urls, onde são chamadas as funções caso um link seja detetado, ou caso seja chamado no HTML, está nos `urls.py`.

Os CSS, JS e os Assets do programa encontram-se na pasta `static`.

A lógica do programa e as interações com a Base de Dados encontram-se nos `views.py` (em `projeto_bd`). Aqui encontram-se as funções que são chamadas em cada HTML e onde ocorre a renderização da página.

## 4. Ecrãs

António:

### Validações

Existe uma validação para quando uma pessoa está a editar o seu perfil, ao inserir o contacto de telemóvel, este apenas pode conter caracteres numéricos. Se a pessoa inserir letras, a página volta a ser renderizada e é mostrada uma mensagem de erro.

### Tratamento de erros

- EditarEquipa

Não é possível o capitão tornar-se a ele próprio capitão outra vez, sendo que o botão nem sequer aparece. Também não é possível ao capitão expulsar-se a ele próprio da equipa.

- PerfilEquipa

Um Jogador que já esteja presente na equipa não consegue juntar-se a ela outra vez, tendo só a opção sair.

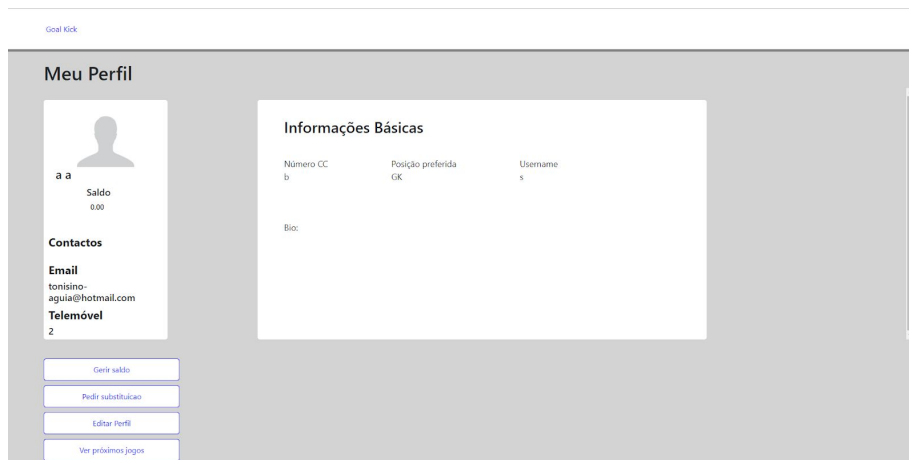
Só aparece o botão juntar equipa enquanto esta não estiver lotada(16/16).

Uma pessoa que não tenha login efetuada não irá aparecer nenhuma das opções.

## Ecrãs

### 2.4. Meu Perfil

Vai buscar à base de dados o utilizador com o id que estiver com o login efetuado.



### 3.4. Editar Perfil

Vai buscar à base de dados o utilizador com o id que estiver com o login efetuado. Existe a validação do campo do contacto telefónico. É possível alterar os campos do perfil e guardar na base de dados, a partir do botão confirmar. Também é possível apagar o meu utilizador da base de dados, clicando no botão apagar.



### 6.3. Ver Perfil

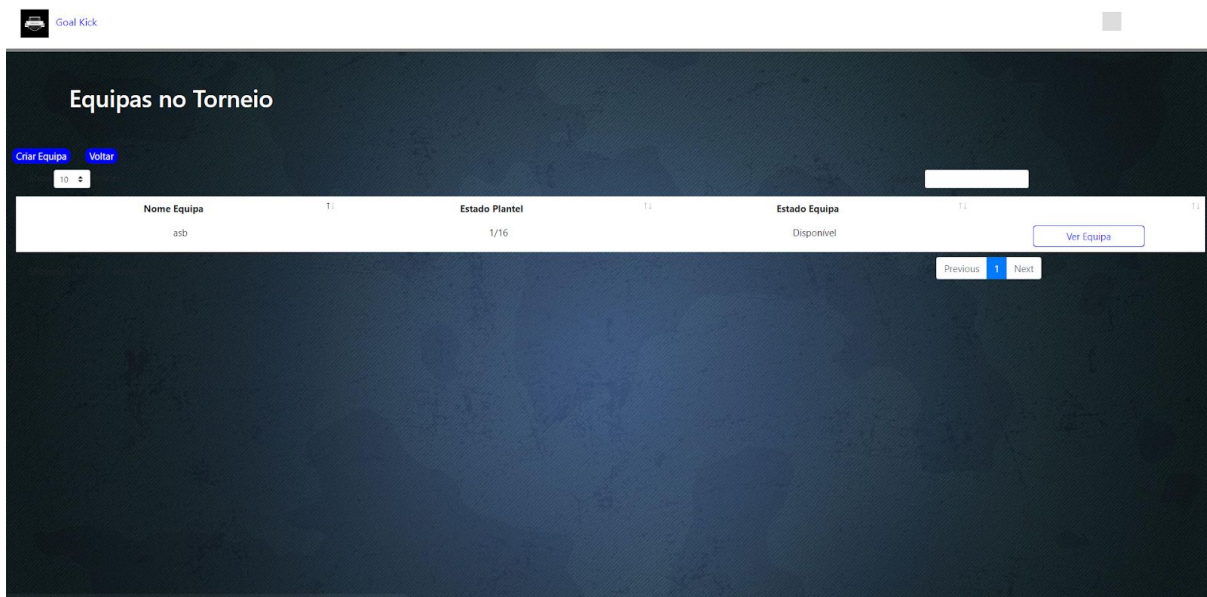
Vai buscar à base de dados o utilizador com o nome que estiver como parâmetro da função. É verificado se o utilizador que está a aceder à página é admin ou não, para permitir expulsar o jogador da aplicação. Ao clicar no botão de expulsar, o utilizador que está a ser visto é eliminado da base de dados.





## 4.2. Lista Equipas

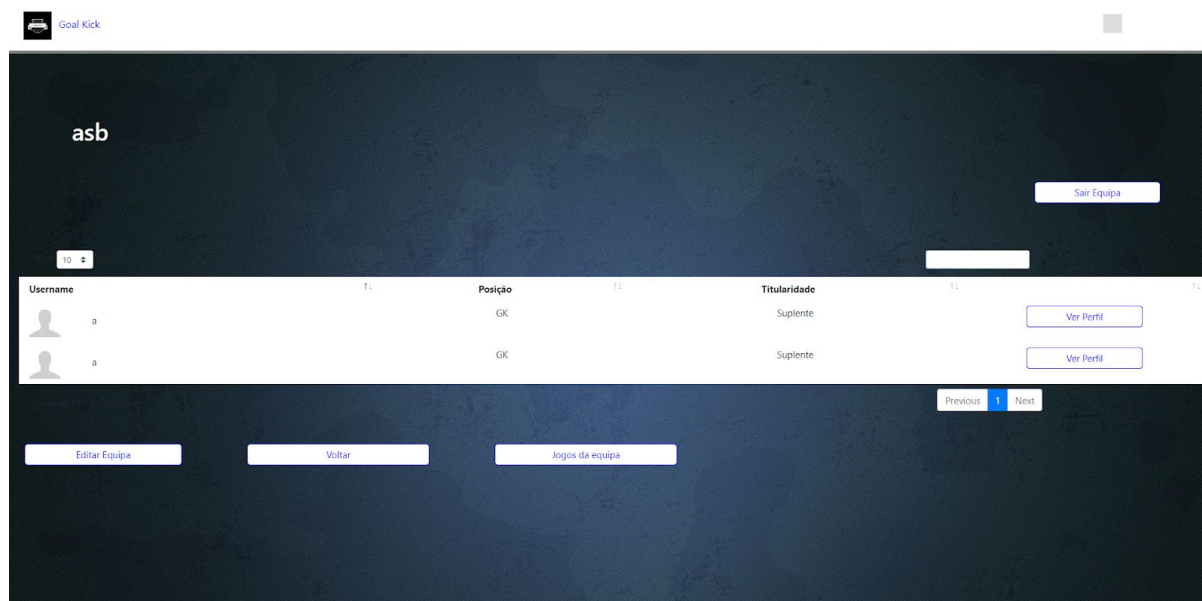
Vai buscar o torneio que foi passado como parâmetro à base de dados, e filtra a tabela equipa pelo nome do torneio especificado. Se já houver 16 equipas ou o utilizador não tenha login efetuado, não é possível criar uma equipa.



## 5.1. Informação da Equipa

Vai buscar a equipa pretendida à base de dados, e consequentemente à tabela jogador\_equipa, todos os jogadores contidos nessa equipa. Se não houver utilizador com login efetuado, não aparece nenhum botão no canto direito em cima da lista de jogadores, se o utilizador já estiver na equipa, aparece um botão para sair da equipa, e se o utilizador não estiver na equipa, aparece um botão para ir para outro menu para se juntar à equipa.

Ao clicar no botão para sair da equipa, o utilizador é eliminado da tabela jogador\_equipa.





## 6.2.Editar Equipa

Vai buscar a equipa pretendida à base de dados, e consequentemente à tabela jogador\_equipa, todos os jogadores contidos nessa equipa. Ao clicar no botão tornarcapitao, é alterado a foreign key da equipa que define o capitão, para o utilizador pretendido. No botão para expulsar da equipa, o utilizador pretendido é eliminado da equipa. O botão guardar serve para enviar para a base de dados os valores selecionados nas comboboxes que servem para alterar a posição e o estatuto de um jogador.

Goal Kick

Editar asb

10

Username	Posição	Titularidade	
 a	GK (Atual)	Suplente (Atual)	Guardar Alterações
 a	GK (Atual)	Suplente (Atual)	Guardar Alterações

Tornar Capitão

Expulsar Jogador

Previous

1

Next

Voltar

## Proximos Jogos

Vai buscar a equipa pretendida à base de dados, e filtra a tabela jogos quer esta jogue em casa ou fora.

Goal Kick

Jogos da equipa asb

10

Voltar


Data	Equipa Casa	Resultado	Equipa Fora	Campo
No data available in table				

Previous

Next

## Meus Jogos

Vai buscar o utilizador que tem o login efetuado à base de dados, as equipas em que ele está presente e filtra a tabela jogos pelas equipas em que ele se encontra, quer estas joguem em casa ou fora, e a data do jogo tem de ser menor ou igual à data atual mais 7 dias.

 Goal Kick

### Meus Jogos

10

Voltar

Data	Equipa Casa	Resultado	Equipa Fora	Campo
No data available in table				

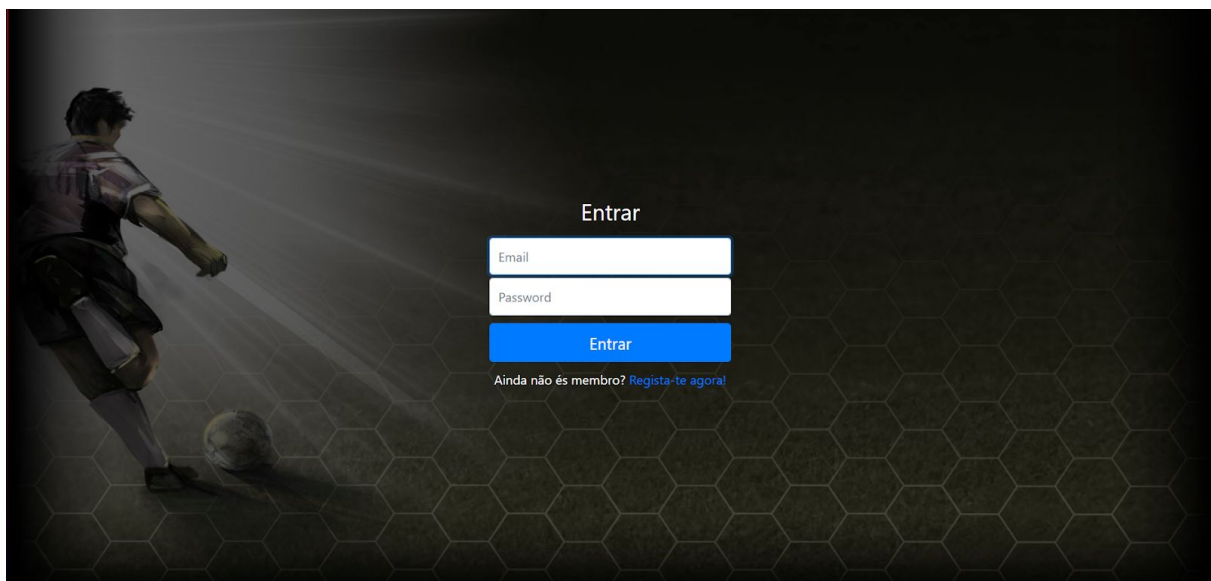
Previous | Next



Carlos:

## 2.3 Ecrã de Login

Neste ecrã, o utilizador entra na sua conta com os dados previamente inseridos no registar. Caso ainda não tenha conta, pode clicar no botão de registar que irá levá-lo ao ecrã de registo onde pode criar a sua conta. É de se notar que se neste ecrã, o utilizador introduzir um email que ainda não tenha sido registado ou uma combinação de email/password inexistente, irá surgir uma mensagem de erro.



## 2.2 Criar Torneio

Para aceder a esta ecrã o utilizador deverá estar registado na aplicação. Neste ecrã, ele pode criar um torneio novo, preenchendo os campos necessários. Caso tente criar um torneio com um nome já existente irá surgir uma mensagem de erro também.

### 4.3 Resultado dos jogos (Como Capitão)

Neste ecrã encontram-se presentes todos os jogos que foram gerados para o torneio em específico. Caso o jogo ainda não tenha sido realizado, aparece o resultado em branco. Caso também o utilizador seja capitão de alguma das equipas do jogo, irá aparecer um botão para ele introduzir o resultado manualmente, após a realização do jogo.

Jogos do Torneio "Torneio 1"					<a href="#">Voltar</a>
Data	Equipa Casa	Resultado	Equipa Fora	Campo	
Nov. 2, 2019	Benfica	-	dsadasdasdsadad	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 2, 2019	Sporting	-	dsddsad	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 3, 2019	Porto	-	Setubal	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 3, 2019	dasda	-	Guimarães	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 3, 2019	Benfica	-	dsddsad	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 4, 2019	dsadasdasdsadad	-	Setubal	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 4, 2019	Sporting	-	Guimarães	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 4, 2019	Porto	-	dasda	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>
Nov. 5, 2019	Benfica	-	Setubal	Estádio 3	<a href="#">Editar</a>

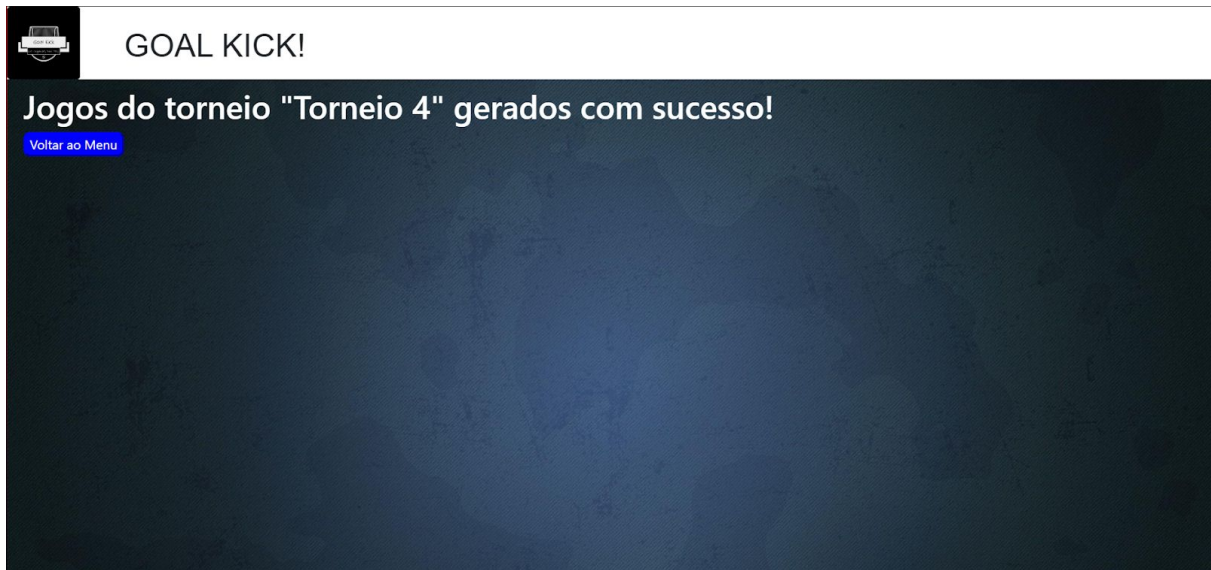
### 4.3 Resultado dos jogos (Como Utilizador)

Mesmo ecrã da imagem acima, contudo da perspetiva de um utilizador ou não registado, ou não capitão de alguma das equipas desse jogo. Como podemos ver, o botão de editar desaparece, visto que não tem autoridade para editar esse resultado.

Jogos do Torneio "Torneio 1"					<a href="#">Voltar</a>
Search:					
10					
Data	Equipa Casa	Resultado	Equipa Fora	Campo	
Nov. 10, 2019	Setubal	-	dsddsad	Estádio 3	
Nov. 10, 2019	Benfica	-	Sporting	Estádio 3	
Nov. 10, 2019	Porto	-	dsadasdasdsadad	Estádio 3	
Nov. 11, 2019	dasda	-	dsddsad	Estádio 3	
Nov. 11, 2019	Guimarães	-	Setubal	Estádio 3	
Nov. 11, 2019	dsadasdasdsadad	-	Benfica	Estádio 3	
Nov. 12, 2019	dsddsad	-	Sporting	Estádio 3	
Nov. 12, 2019	Setubal	-	Porto	Estádio 3	
Nov. 12, 2019	Guimarães	-	dasda	Estádio 3	
Nov. 13, 2019	dsddsad	-	Benfica	Estádio 3	
Previous 1 2 3 4 5 6 Next					

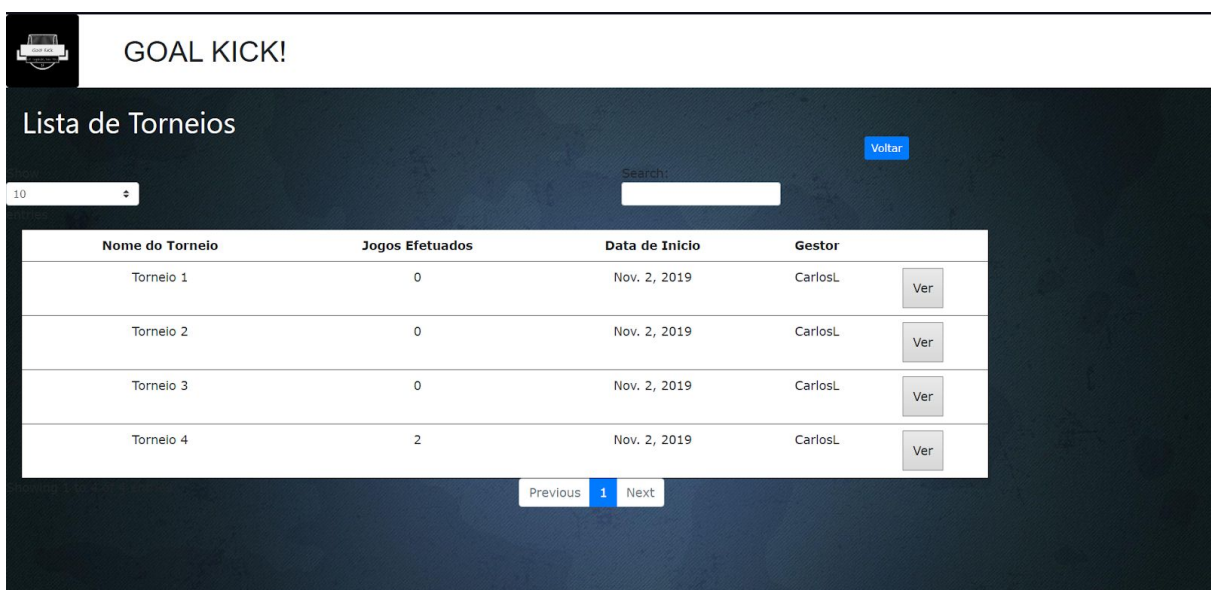
## 4.7 - Gerar os Jogos

Este botão presente na informação do torneio gera os jogos para o torneio em questão. Há que notar que apenas aparece se o utilizador for gestor do torneio, houver 16 equipas inscritas no torneio e cada uma delas estiver com o número necessário de jogadores.



## 2.1 Listar Torneio

Este ecrã está acessível a qualquer utilizador, estando registado ou não. Ao aceder-lhe irá poder ver todos os torneios criados, bem como o número de jogos já realizados, quando começou e quem é o seu gestor. Ao clicar no ver, irá ser levado para o ecrã da informação do torneio.



## 5.2 Editar Resultados

Este ecrã aparece quando o capitão de qualquer uma das equipas clica no botão de “Editar” no ecrã do resultado dos jogos. Neste ecrã ele vai poder inserir os golos de ambas as equipas. Há que se notar que, caso após a primeira edição, o segundo capitão inserir um resultado diferente do que foi inserido primeiramente, irá ser ignorado o resultado (não se atualiza a classificação do torneio) e irá ser gerada uma notificação para o gestor do torneio, que depois pode visualizar no ecrã de “Notificações do Torneio”



**GOAL KICK!**

### Editar Resultado

Equipa Casa  
**Benfica**

Equipa Fora  
**Sporting**

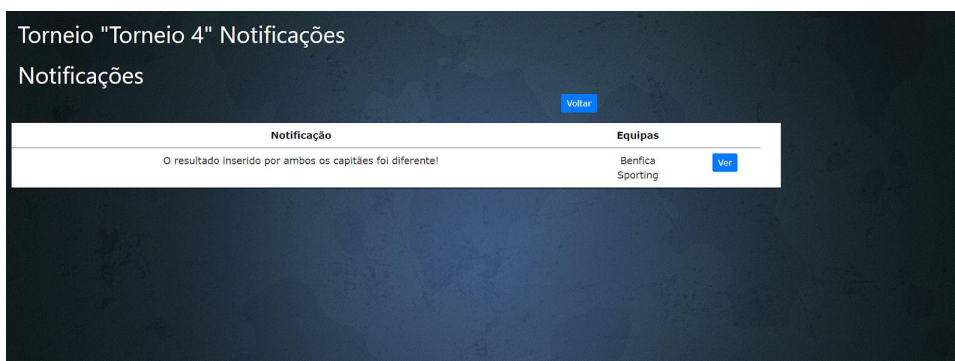
Data  
**Nov. 2, 2019**

Resultado Final

Golos Casa:  Golos Fora:

## 4.5 Notificações do Torneio

Este ecrã apenas vai estar disponível para o gestor do torneio. Irão ser aqui apresentadas todas as notificações relativas ao torneio em questão. Estas notificações são geradas quando os capitães de duas equipas, que se enfrentaram, inserem resultados diferentes.



Torneio "Torneio 4" Notificações

Notificações

Notificação	Equipas
O resultado inserido por ambos os capitães foi diferente!	Benfica Sporting <input type="button" value="Ver"/>



## 4.5 Pop-up que aparece quando se clica em “Ver” no ecrã das Notificações

Ao clicar em “Ver” no ecrã anterior, o gestor vai ser levado para este ecrã onde poderá inserir o resultado manualmente

X

Alerta!

O resultado inserido pelos capitães das equipas:  
"Benfica" e "Sporting" não coincidem  
Como houve um conflito de resultados, insira o resultado manualmente!

Golos Casa:

1

Golos Fora:

1

Confirmar

David:

## 2.5 Ver/remover Users (apenas tem acesso o administrador)

Neste ecrã vou buscar a lista de utilizadores inteira à base de dados (SELECT \* FROM projeto\_utilizador), listando todos os utilizadores na aplicação. Coloquei ainda um botão à frente de cada utilizador que permite a remoção na base de dados desse utilizador usando o comando DELETE. É também verificado se o utilizador é administrador, só sendo permitido aceder a este ecrã caso seja (um botão aparece no menu).

Em relação aos dados presentes, coloquei a aparecer com cores diferentes para diferentes dados. Gestor indica se é gestor, pagamento indica se tem o pagamento regularizado, notificações indica se tem alguma notificação de transferência e online caso o utilizador esteja online.



GOAL KICK!

### Utilizadores

Voltar

#### Lista de utilizadores

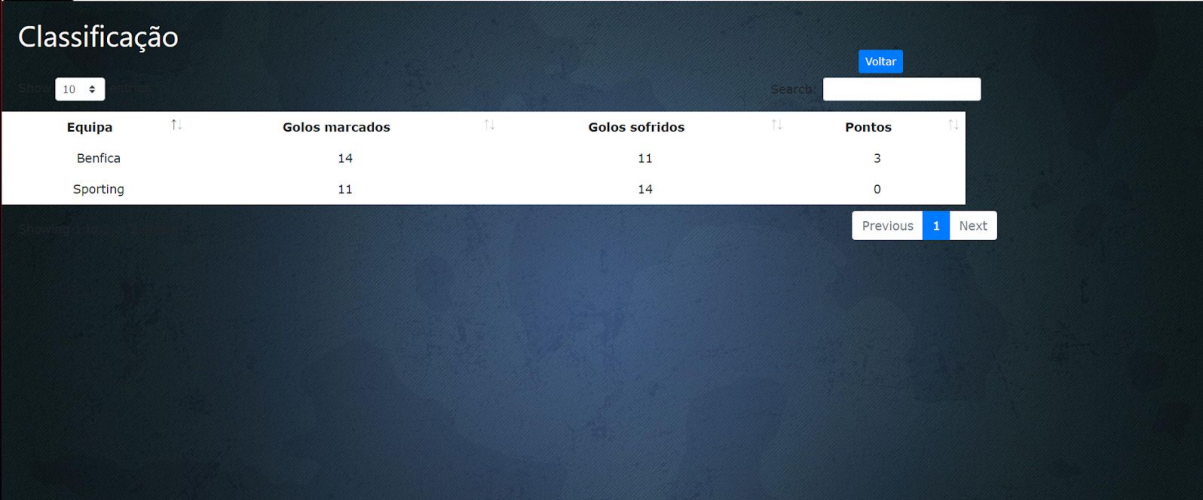
Nome ↑↓	Username ↑↓	Gestor ↑↓	Pagamento ↑↓	Notificações ↑↓	Online ↑↓	Expulsar ↑↓
d1	d1	False	False	False	True	Remover utilizador
d2	d2	False	False	False	True	Remover utilizador
d3	d3	False	False	False	True	Remover utilizador
d4	d4	False	False	False	True	Remover utilizador
d5	d5	False	False	False	True	Remover utilizador
d6	d6	False	True	False	True	Remover utilizador
d7	d7	False	False	False	False	Remover utilizador
d8	d8	False	False	False	False	Remover utilizador

Previous 1 Next

## 4.6 Ver classificação do torneio

Aqui vou buscar à base de dados (projeto\_classificacao) as equipas presentes em determinado torneio, recorrendo a um filtro igualando ao nome do torneio que é recebido do ecrã anterior (Foreignkey de projeto\_torneio). Depois listo as equipas desse torneio pelo

nome (Foreignkey de projeto\_equipa) , bem como os golos marcados, sofridos (presentes em projeto\_classificacao) e apresento ordenado pelo número de pontos.

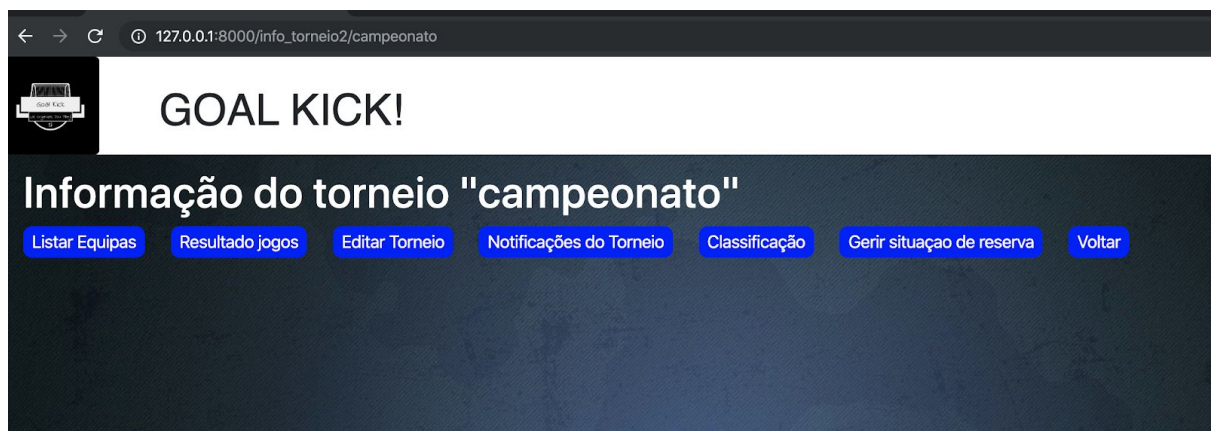


The screenshot shows a web interface titled "Classificação". At the top right is a blue button labeled "Voltar". Below the title is a search bar with the placeholder text "Search:" and a dropdown menu set to "10". The main content is a table with four columns: "Equipa", "Golos marcados", "Golos sofridos", and "Pontos". The table lists two teams: "Benfica" with 14 goals scored and 11 goals conceded, and "Sporting" with 11 goals scored and 14 goals conceded. At the bottom right of the table are navigation buttons: "Previous", "1" (highlighted), and "Next".

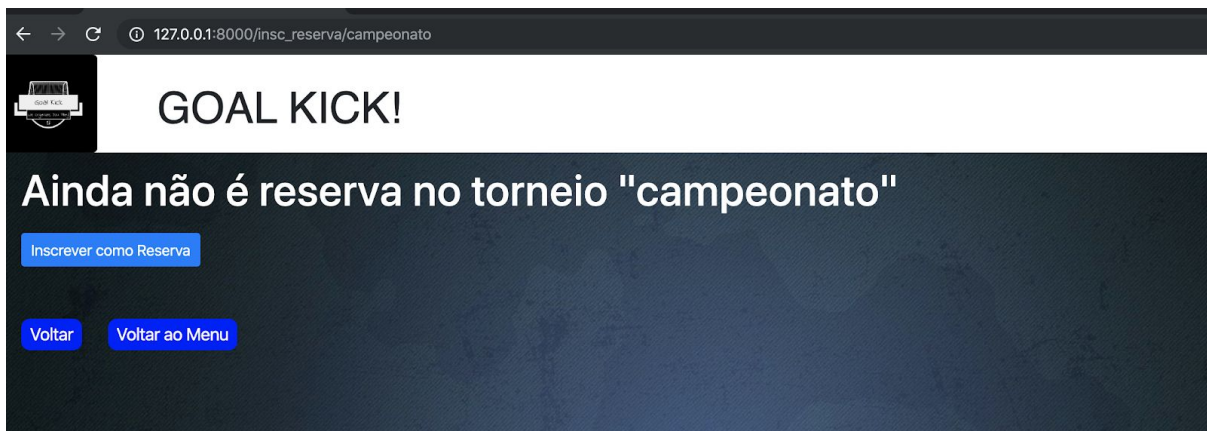
Equipa	Golos marcados	Golos sofridos	Pontos
Benfica	14	11	3
Sporting	11	14	0

### 3.1 Ver Informação do Torneio

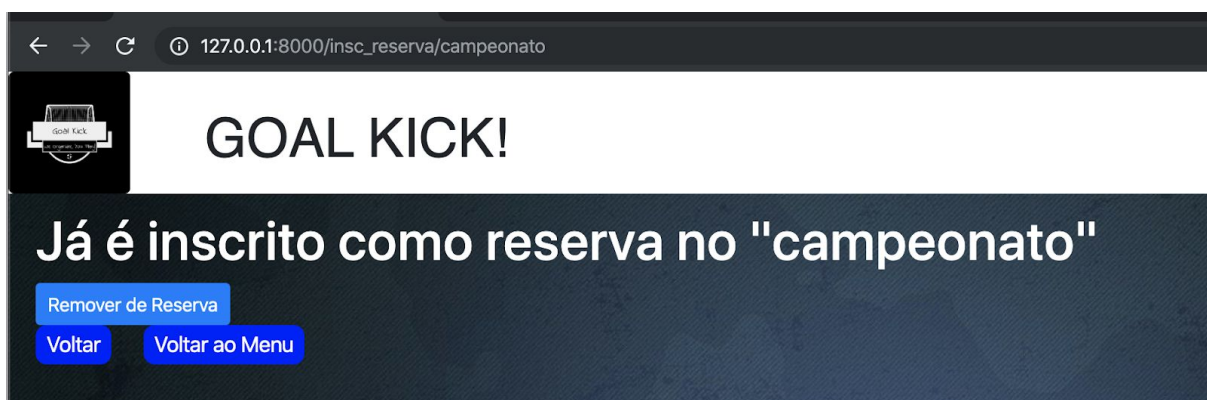
Este meu é bastante simples pois se trata de um menu de passagem, ainda assim verifico se o utilizador é administrador e capitão, apresentando mais ou menos botões em função disso, por exemplo o botão editar torneio bem como o nome do torneio onde estamos é apresentado. Coloquei também um botão para ser possível inscrever como reserva nesse torneio levando para um segundo ecrã.



Neste segundo ecrã verifico se o utilizador está como reserva desse torneio, dando a possibilidade de inscrever:



Ou caso já seja reserva, a possibilidade de desinscrever:



### 3.2 Pedir Substituição

Neste ecrã vou à base de dados verificar as equipas onde o utilizador joga e apresento-as na combobox. Depois de seleccionada uma equipa na combobox, são apresentados os jogadores suplentes da equipa e os reservas do torneio onde está essa equipa. É apresentado o nome do jogador equipa e estado (suplente/reserva) e à frente um botão onde é possível enviar um pedido de substituição a esse jogador. Esse pedido é escrito na base de dados projeto\_substituicao onde se guarda o jogador que pede, a quem pede e para que equipa, e também é colocada uma flag na base de dados do utilizador, sinalizando que tem uma nova notificação. Caso não existam suplentes nem reservas, é mostrada uma mensagem a informar que não existem suplentes ou reservas disponíveis.

Do lado direito é possível adicionar um jogador externo, são verificados alguns dados tais como se o utilizador apenas insere dígitos no telemóvel, se esse contacto já consta na base de dados, se as passwords coincidem, se o cartão de cidadão, username ou email já foram utilizados, não sendo permitido registar enquanto não forem verificadas todas as condições. Caso seja verificado, o utilizador é registado na base de dados com a flag true das notificações, bem como um pedido de substituição para esse utilizador na base de dados das substituições.

Por baixo, são apresentadas todos os pedidos realizados por este user que constam na base de dados.





# GOAL KICK!

## Pedir Substituição

Selecione a sua equipa

Show 10

Search:

Jogador	↑↓	Equipa	↑↓	Estatuto	↑↓	↑↓
No data available in table						

Showing 0 to 0 of 0

Previous Next

Voltar

Introduzir jogador externo

Cartão de

Username

Equipa na qual registar:

Nome

Apelido

Telemóve

Email

Password

Confirm P

Registar

## Pedidos realizados

Jogador	Equipa	Anular
---------	--------	--------


### 3.3 Acrescentar Dinheiro

Neste ecrã recorro à base de dados do utilizador (projeto\_utilizador) referente ao utilizador que está logado e no total gasto mostro o total gasto, no disponível mostro o disponível e na situação atual. Caso o utilizador tenha os pagamentos regularizados mostra essa informação a verde, tal como mostra a imagem, caso o utilizador não tenha os pagamentos regularizados aparece essa informação a vermelho. Caso ele não tenha os pagamentos regularizados e tenha saldo suficiente, aparece um botão a dizer pagar.

Carregando nesse botão, é atualizada a situação de pagamentos, o total disponível e o total gasto na base de dados. Também é escrito na base de dados esse movimento.

No ecrã de baixo recorro à base de dados dos movimentos e imprimo todos os movimentos referentes a este utilizador.

No ecrã da direita são lidos os dados introduzidos, sendo o montante adicionado ao saldo do utilizador na base de dados.

GOAL KICK!

## Acrescentar Dinheiro

[Voltar](#)

**Total Gasto**  
20.00€

**Situação Atual**  
Pagamentos regularizados

**Disponível**  
0.00€

**Últimos movimentos**

Showing 1 to 2 of 2 entries

Search:

Época	Movimento	Montante
2019	Depósito	20
2019	pago	20

Showing 1 to 2 of 2 entries

[Previous](#) [1](#) [Next](#)

**Atualizar Saldo**

**Nome no Cartão \***

**Número do cartão \***

**Validade \***

**CVC \***

**Montante \***

[Submit](#)

Diogo:

## 0. Header (surge em todos os meus ecrãs à exceção do registo)

Se o utilizador estiver ativo pode, a partir do header, aceder de forma prática a ecrãs essenciais. Ao clicar no seu nome será direcionado para o seu perfil. Pode também terminar a sessão ao clicar na porta azul e será direcionado novamente para o login. Por fim, ao clicar tanto no icon da aplicação como no título, é direcionado para o menu de administrador (caso o seja) ou para o menu de user normal (caso o seja).



### 1.1. Menu (User não registado)

Este ecrã é o primeiro com o qual qualquer utilizador se depara. É possível a partir dele, ir para o login ou para a lista de torneios.



## Menu

[Iniciar Sessão / Registrar](#)[Ver Lista de Torneios](#)

## 1.2. Menu (User Registrado)

Após o login, um utilizador que não seja admin vai ser direcionado para este menu. Aqui é possível aceder ao perfil do user atualmente ativo, aceder à lista de torneios e ao ecrã onde se criam os torneios. Logo a seguir ao botão “Criar Torneio” podemos verificar o número de torneios da qual somos gestores.



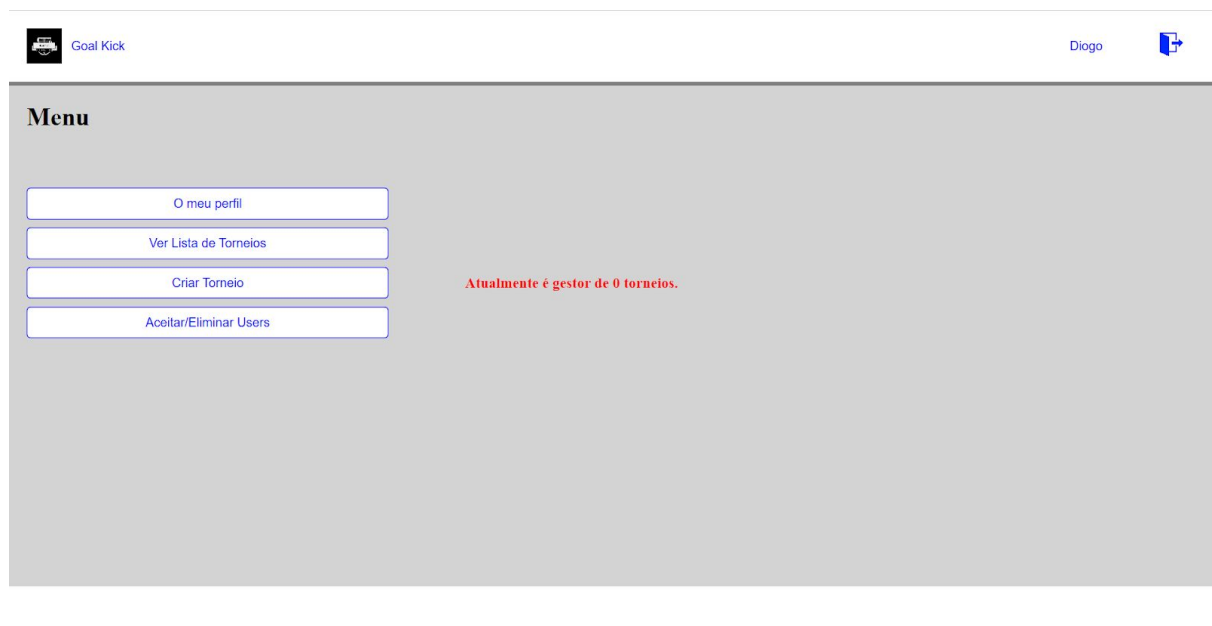
## Menu

[Meu Perfil](#)[Ver Lista de Torneios](#)[Criar Torneio](#)

Atualmente é gestor de 0 torneios.

### 1.3. Menu (Administrador)


Este ecrã é em tudo semelhante ao anterior, apenas acrescenta um botão “Aceitar/Eliminar Users” que direciona o user para o ecrã de gestão de pedidos.



### 4.1. Criar Equipa

Aqui temos um ecrã que possibilita a criação de equipas dentro de um torneio. Do lado esquerdo podemos ver a informação básica do utilizador ativo e do lado direito temos dois campos obrigatórios para a criação da equipa. O nome da equipa introduzido é primeiro verificado se já existe na base de dados no torneio onde está a ser criada a equipa e em caso afirmativo é apresentada uma mensagem de erro ao user. Já o campo posição é uma combobox com valores pré-definidos (Guarda-Redes, Avançado, Médio e Defesa).



 Goal Kick

Diogo

Diogo Santos

Vitorias

0

Criar Equipa

Nome da Equipa \*

Posição \*

Escolha a posição onde quer jogar


▼

Criar Equipa

Cancelar

## 6.1. Juntar Equipa

Neste ecrã o user ativo pode-se juntar a uma equipa caso ainda não se encontre nela. Basta para isso escolher uma posição pré-definida.

 Goal Kick

Diogo

Diogo Paula

Vitorias

0

Aderir à Equipa "CDTondela"

Posição \*

Escolha a posição onde quer jogar

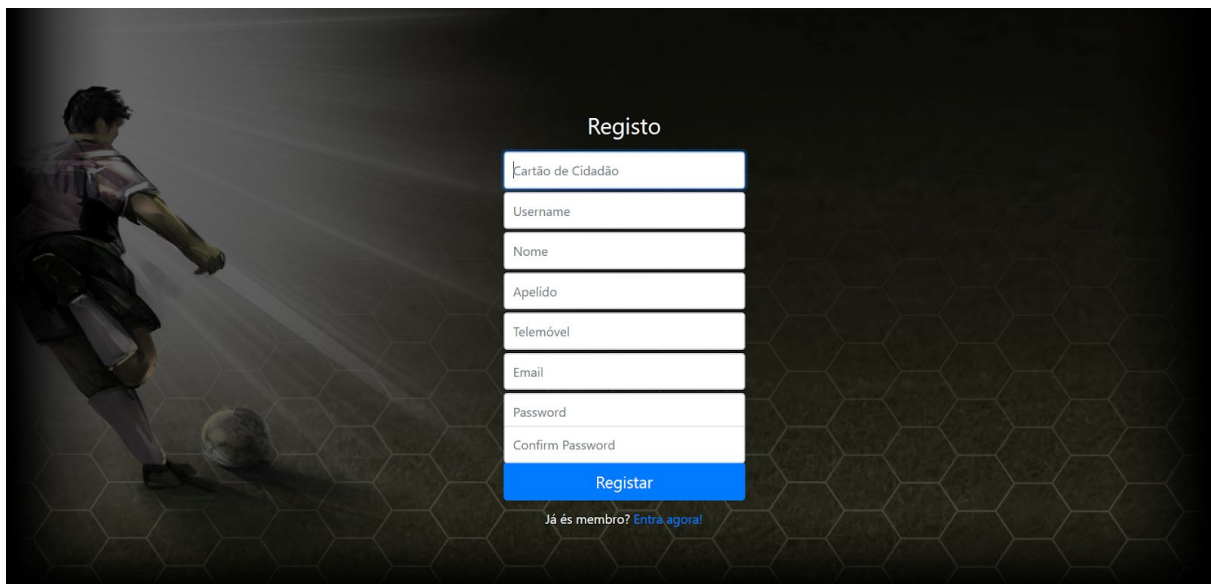
▼

Confirmar

Cancelar

## 2.3. Registrar

No ecrã de registo qualquer utilizador se pode registar na aplicação introduzindo os seus dados. Todos os campos são de preenchimento obrigatório e o “Cartão de Cidadão”, “Username”, “Telemóvel” e “Email” são únicos, pelo que, caso haja informação repetida, uma mensagem de erro será mostrada no campo respetivo dizendo que o dado já foi utilizado. O input “Telemóvel” aceita apenas dígitos e as passwords, obviamente, têm de coincidir. Em ambos os casos gera-se uma mensagem de erro no respetivo input.



Registo

Cartão de Cidadão

Username

Nome

Apelido

Telemóvel

Email

Password

Confirm Password

Registrar

Já és membro? [Entra agora!](#)

## 4.4. Editar Torneio

Por fim, neste ecrã é possível editar a informação de um torneio, caso a informação relativa a jogos seja alterada, só será aplicada se o utilizador os gerar novamente. Nenhum dos campos é obrigatório, podendo assim alterar apenas os que ache necessário.



## Editar Torneio "Futebolada"

Alterar data de início:

Alterar data de fim:

Alterar campo dos jogos:

Alterar dia da semana com jogos:

Alterar hora de início dos jogos:

Alterar dias sem jogos:

Confirmar

Cancelar