**Relatório final de Projeto**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Grupo Nº** | **Curso** | | **Semestre** | | |
|  | Licenciatura em Engenharia Informática (L-EI) | | 3 | | |
|  | **Composição do Grupo** | | | | |
| **Nº** | **Nome** | **Esforço (%)** | | | |
| **Estudo & Pesquisa** | **Desenvol. (Java & SQL)** | **Elabor.**  **Diag.** | **Elabor. Relató.** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Link para GitHub |  | | | | |

|  |
| --- |
| filler_2Biografia  Pequena biografia do autor. (max: 50 palavras) |

|  |
| --- |
| filler_2Biografia  Pequena biografia do autor. (max: 50 palavras) |

**Declaro(amos) que, para além deste relatório, foram submetidos os seguintes elementos:**

* Modelo Entidade-Relacionamento
* Ficheiros de base de dados:
  + create.sql
  + populate.sql
  + queries.sql
* Javadoc
* Atualizar o README.md no github
* Ficheiro deste relatório (**em PDF**) com o nome de acordo com a estrutura definida abaixo

Este ficheiro deve ser submetido para o GitHub (em formato PDF) com a seguinte estrutura de nome:

* **2019-2020-PBL-3sem-LEI-ProjetoNumero-aluno1-aluno2**
* ProjetoNumero – nº do grupo de projeto
* Aluno1 – primeiro e último nome do estudante
* Alunos2 – primeiro e último nome do estudante

**Índice**

[Sumário Executivo 2](#_Toc29309242)

[1 Enquadramento 3](#_Toc29309243)

[1.1 Cenário Principal 3](#_Toc29309244)

[1.2 Cenários Secundários 3](#_Toc29309245)

[2 Modelo Entidade Relacionamento 4](#_Toc29309246)

[3 Manual do utilizador 5](#_Toc29309247)

[Referências Bibliográficas 6](#_Toc29309248)

# Enquadramento

O mundo do desporto sempre foi bastante competitivo e com a evolução tecnológica existem várias formas de se conseguir avaliar a prestação e a condição física de um atleta. Desta forma o sucesso de uma equipa em qualquer um desporto, provém em grande parte da capacidade de promover estratégias de cooperação e colaboração entre os dirigentes, treinadores e atletas.

Sendo assim pretendemos desenvolver um software/plataforma, que tem como premissa realizar a gestão de uma equipa em um determinado desporto, ou de apenas um atleta, no caso de ser um desporto individual, como também promover a interligação da comunicação entre os diferentes sectores da mesma. A plataforma permitirá assim que seja mais fácil uma visualização e avaliação do estado dos atletas, staff técnica e gestores desportivos, do calendário desportivo(torneios, jogos), dos treinos e dos materiais disponíveis para os mesmos, aumentando desta forma, as chances de conquistas .

«…texto introdutório que deverá enquadrar a aplicação desenvolvida. Deverá ser incluído qualquer pressuposto ou outro pormenor que se julgue relevante para facilitar o entendimento e a análise aos resultados obtidos…

Pretende-se que o leitor fique com uma visão sobre o âmbito do sistema/aplicação que foi modelada (i.e., estrutura de dados) e implementada (comportamento e interfaces do sistema). O Universo de Discurso (UoD) deverá por isso contemplar uma descrição do(s) cenário(s) objeto de estudo (350 - 600 palavras)

Nas subsecções abaixo deverão ser descritos os cenários principal e secundários definidos»

# Cenário Principal

# 1.1 Depois de logado, o atleta ao entrar na plataforma terá em vista as informações gerais relativamente a equipa(Home page) e as funcionalidades disponíveis no site;

# 1.2. Irá para secção de treinos para aceder a lista de treinos que lhe foram enviados pela staff técnica;

# 1.3. Depois irá selecionar o treino que pretende realizar;

# 1.4. Ao entrar na interface do treino que selecionou ele terá que selecionar os planos de treinos(exercícios) que efetuou e confirmar que realmente realizou o mesmo;

# 1.5. Irá realizar um ou mais comentários a dizer como correu o treino;

# 1.6. Depois irá clicar em finalizar o treino e enviar as informações relativamente aos exercícios e os comentários que efetuou para staff técnica;

# 1.7. Sendo assim, depois de logado, o técnico/treinador ao entrar na plataforma irá para secção de treinos realizados;

# 1.8. Irá selecionar o atleta que pretende ver os treinos realizados

# 1.9. Irá aceder a lista de treinos realizados pelo atleta e selecionar o mesmo, para desta forma, consultar os exercícios e comentários efetuados pelo atleta no treino.

# Cenários Secundários

# 1. Os key-users depois de logados, iram para secção calendário desportivo para aceder a lista de jogos e as suas datas;

1.1**.** Depois iram clicar no botão “localização”, para aceder a localização geográfica e as rotas para os jogos, partindo da localização em comum, que no caso é estádio da equipa, para o local do jogo;

1.2**.** Iram clicar no botão “histórico de rotas”, para consultar as rotas/caminhos mais frequentes, por via de informação geográfica.

1.3. Por fim iram clicar no botão “histórico de resultados e golos ” para consultar os locais no mapa em que houve encontros e onde teve mais golos marcados.

**2.** Depois de realizar o treino, caso haja falta de materiais ou se estiverem em más condições, o atleta selecionará a lista de materiais em questão;

2.1. Isto feito, irá enviar um pedido de tratamento dos materiais para o departamento de gestão;

2.2. Depois de logado, o gestor desportivo ao entrar na plataforma irá para secção de pedidos de materiais realizados;

2.3. Irá aceder a lista de materiais em falta ou em más condições, podendo assim mudar o estado dos materiais.

# Modelo Entidade Relacionamento

Neta seção devem incluir um print-screen do diagrama referente ao modelo relacional gerado pela ferramenta MySQL Workbench (ver **Data Model** no Workbench).

# Manual do utilizador

*«*Esta secção deverá apresentar um manual de utilização da aplicação desenvolvida. O manual deve ser composto por um conjunto de *screenshots* e descrições para a execução dos cenários definidos. Funcionalidades que não façam parte de nenhum dos cenários, podem também ser aqui incluídas.»

# Referências Bibliográficas

Usar a norma IEEE, exemplos de referências nesta norma (manter formatação do tipo e tamanho de letra), mínimo 3 referencias bibliográficas:

1. Van der Geer J, Hanraads JAJ, Lupton RA. The art of writing a scientific article. *J Sci Commun* 2000;**163**:51–9.
2. Strunk Jr W, White EB. *The elements of style*. 3rd ed. New York: Macmillan; 1979.
3. Mettam GR, Adams LB. How to prepare an electronic version of your article. In: Jones BS, Smith RZ, editors. *Introduction to the electronic age*, New York: E-Publishing Inc; 1999, p. 281–304