Documentação

**Projeto CampGest**

O projeto foi iniciado pela criação das classes que segue abaixo:

Árbitro

* Integer cod\_arbitro;
* String nome\_arbitro;

Atleta

* Integer cod\_atleta;
* String nome\_atleta;

Campeonato

* int cod\_campeonato;
* String nome\_campeonato;
* String dtaInicio\_campeonato;
* String dtaFinal\_campeonato;

Clube

* int cod\_clube;
* String nome\_clube;
* String cidade\_clube;

Estádio

* int cod\_estadio;
* String cidade\_estadio;
* String nome\_estadio;

Partida

* Integer cod\_partida;
* Integer cod\_campeonato;
* Integer cod\_estadio;
* Integer timeVencedor;
* Integer cod\_time1;
* Integer cod\_time2;
* Integer gol\_time1;
* Integer gol\_time2;
* String nome\_time1;
* String nome\_time2;
* String nome\_estadio;
* String nome\_campeonato;
* Date data\_partida;
* Integer cod\_arbitro;

Time

* Integer cod\_time;
* String nome\_time;

Em seguida definimos os requisitos funcionais a serem entregues na primeira Sprint, sendo eles:

R01 – O sistema deve manter informações cadastrais de todos os atletas que disputam o torneio.

Responsável: Diogo

R04 – O sistema deve manter informações cadastrais de todas as equipes que disputam o torneio.

Responsável: Diogo

R08 – O sistema deve manter informações cadastrais de todos os locais habilitados para realizar partidas do campeonato.

Responsável: Flávio

R09 – O sistema deve manter informações cadastrais de todos os árbitros que podem apitar jogos do campeonato.

Responsável: Flávio

RN00 – Limite de atleta, sistema só permite o máximo de 24 atletas por time, impedindo a inserção de mais atletas

Responsável: Arthur

Optamos por estes requisitos para ter em uma primeira entrega um banco de dados com informações relevantes aos sistemas.

Implementamos também o repository e services de todas as models já criadas.

Projeto CampGest

Versão 1.0

Membros: Túlio Zolini, Diogo Gomes, Flávio Machado, Rogério Saint, Arthur.