**DOCUMENTO DE VISÃO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data: 04/03/2016 | Autores: Lucas Medeiros, Nicholas Bertaioli, Evandro Pimentel, Eduardo Freitas, Eliel Dourado, Matheus Zandoná | | Revisão: 1 |
| **Índice** | |  | |
| **1 – Introdução** | |  | |
| 1.1 – Objetivo | | Desenvolver um aplicativo móbile, para agendamento de partidas de futebol e futsal entre amigos, fornecendo informações sobre os campos e quadras da cidade disponíveis, horários de atendimentos, atrativos do lugar, valores, fotos, etc. Serão cadastrados os campos e atletas, cada um com um login diferenciado. | |
| 1.2 – Escopo | | Este documento de visão refere-se a um aplicativo mobile de agendamento de partidas entre times amadores. Esse sistema permitirá que seja realizado o cadastro de times, cadastro de atletas, cadastro das quadras, o histórico de partidas e o controle de horários disponíveis. | |
| 1.3 – Abreviaturas, Siglas e etc. | | * SO: Sistema Operacional * Módulo: Agrupamento de funcionalidades de uma determinada tarefa. * Usuário: Pessoas que utilizarão o sistema. * GPS: O GPS, ou Global Positioning System (Sistema de Posicionamento Global), é um elaborado sistema de satélites e outros dispositivos que tem como função básica prestar informações precisas sobre o posicionamento individual no globo terrestre. * Stakeholders**:** Interessados no projeto. * Peladas: Partidas de Futebol sem fins lucrativos. * Android: Sistema operacional da Google para smartphones. * MySQL: É um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD), que utiliza a linguagem SQL. | |
| **2 – Contexto** | |  | |
| 2.1 – Declaração do Problema | | Atualmente temos algumas dificuldades para marcar jogos de futebol, sendo elas:   * Conseguir time adversário disponível; * Conseguir campo com horários disponíveis; * Conseguir jogadores com horarios disponíveis;   Esses problemas acabam sendo um constrangimento para os atletas das peladas. | |
| **3 – Lista de Stakeholders** | |  | |
| 3.1 – Stakeholders Primários | | * Usuários; * Analistas; * Programadores. | |
| 3.2 – Stakeholders Secundários | | * Concorrência. | |
| **4 – Lista de Requisitos** | |  | |
| 4.1 – Requisitos Funcionais | | * Cadastro de Atletas; * Cadastro de quadras (Responsáveis), com fotos do local, calendário de ocupação, preços e contato; * Cadastro de times; * Controle de Jogos com histórico de partidas já realizadas e à realizar; * Pesquisa de atletas disponíveis para partidas; * Pesquisa de times disponíveis para agendamento de partidas; * Pesquisa de horários disponíveis em campos e quadras para agendamento; * Agendamento de partidas entre times conforme interesse de ambos os times e da quadra ou campo escolhido; * Pesquisa de partidas realizadas e à realizar. | |
| 4.2 – Requisitos Não Funcionais | | -Usabilidade   * As telas do sistema devem seguir um layout padrão e intuitivo para facilitar o uso do usuário. * O sistema deve ser simples e fácil para que qualquer pessoa possa utilizar.   -Desempenho   * O tempo de resposta não deve ultrapassar 5 segundos. * O sistema deve ser executado em smartphones android (4.0+).   -Segurança   * O sistema deve ser protegido contra acesso indevido através de um controle de login e senha ao ser aberto, conforme nível de acesso.   -Portabilidade   * O sistema deve ser capaz de rodar em Android; | |
| **5 – Lista de Riscos** | | * Rejeição do aplicativo para os donos dos campos; * Disponibilidade de internet; * Tecnologia utilizada no desenvolvimento ser descontinuado; * Adptação de terceiros e interessados; * Necessidade de novos requisitos no meio do processo de análise e desenvolvimento do projeto; * Resistência dos usuários com a forma de uso do aplicativo; * Depêndencia de terceiros na atualização de horários disponíveis de quadras e campos; * Custos extras do projeto; * Atraso na entrega do projeto. | |
| **6 – Lista de Restrições** | |  | |
| 6.1 – Software | | * O Servidor deve ter o serviço do banco de dados MySQL instalado e instanciado. * O Servidor deve ter a máquina virtual do Java instalado na sua versão mais recente; | |
| 6.2 – Hardware | | * Necessário um servidor exclusivo para acesso ao banco de dados; * Servidor deve ter pelo menos de 8 Gb de memória e um processador Intel (pelo menos i5); * Necessária conexão com o servidor para acesso dos aplicativos. | |
| 6.3 – Ambiente e Tecnologia | | * Smart Devices conectados a redes wifi ou dados moveis; * SO: Plataforma Android; * Banco de Dados: MySQL | |