

## **INTEGRANTES:**

Dayllon Vinícius Xavier Lemos;

Fernando Souza Furtado Carrilho;

Lucas Muriel Silva Souza;

Maycon Douglas Medeiros Cavalcante;

Paulo Sérgio De Oliveira e Silva;

Víctor Hugo Costa De Oliveira.

## **Orientador:**

Wesley Rodrigues Miranda.

# **Sistema Unificado para os Jogos dos Institutos Federais (SUJIF)**



**Instituto Federal Goiano - Campus Ceres**  
**Curso Técnico em Informática para Internet**

# ROTEIRO

- Apresentação;
- Condições que definem o projeto;
- Matriz de responsabilidade;
- Necessidades básicas do trabalho;
- Escopo do projeto;
- Não escopo do projeto;
- Premissas;
- Produto;
- Requisitos;
- Diagrama de casos de uso;
- Restrições do produto;
- Critérios de qualidade;
- Prioridades;
- Cronograma;
- Estimativa de custo;
- Conclusão.

# 1. APRESENTAÇÃO

- Os Jogos dos Institutos Federais (JIFs);
  - Atraem todos os anos um grande número de participantes.
- Problema a ser analisado;
  - Gerenciamento e documentação da competição.
- Gerenciamento de competições;
  - Promove um controle dos alunos e professores.



## 2. CONDIÇÕES QUE DEFINEM O PROJETO

- Os professores devem cadastrar os alunos;
- Os alunos devem ser matriculados em uma competição;
- Não será permitido cadastro de não estudantes dos Institutos Federais;
- O software deverá ser durante os jogos e somente por professores da área esportiva;
- O administrador deve verificar e julgar os professores que poderão realizar o cadastro de seus atletas.



### 3. MATRIZ DE RESPONSABILIDADE

NOME	FUNÇÃO
Dayllon Vinícius Xavier Lemos	Líder e Programador
Fernando Souza Furtado Carrilho	Analista de Sistemas e programador
Lucas Muriel Silva Souza	Programador
Maycon Douglas Medeiros Cavalcante	Analista de Sistemas e Programador
Paulo Sérgio de Oliveira e Silva	Programador e Designer
Victor Hugo Costa de Oliveira	Programador



## 4. NECESSIDADES BÁSICAS DO TRABALHO

- Necessidades básicas para a realização do projeto;
  - 5 Computadores/Notebooks, para que seja possível realizar pesquisas, documentos e codificação do software
  - Internet com velocidade mínima de 200kb/s para que facilite na disponibilidade do projeto com os demais integrantes



## 5. ESCOPO DO PROJETO

- Funções disponíveis para o professor:
  - Cadastrar alunos;
  - Vincular a provas;
  - Gerar relatórios e crachás;
- Funções disponíveis para o administrador:
  - Validação de professores;
  - Cadastro de modalidades e provas;
  - Geração de documentos;
- Validação do professor:
  - Verificação do status;
  - Envio de E-Mail.



## 6. NÃO-ESCOPO DO PROJETO

- Funções não disponíveis;
  - Página para o aluno verificar em quais provas está cadastrado.
  - Vincular o aluno a equipes;
  - Criar equipes e gerenciá-las.
  - Opção de montar chaves da competição.





# 7. PREMISSAS

- O projeto possui como premissas:
  - Facilidade de uso;
  - Interface prática e intuitiva;



## 8. PRODUTO

- Ao fim do projeto, o software permitirá:
  - O cadastro de competições, alunos, professores e administradores.
  - Geração de documentos;
  - Que um professor possa cadastrar alunos e os vincule a uma ou várias modalidades;
  - Que os administradores criem competições e possam validar quais professores participarão da competição.



## 9. REQUISITOS DE USUÁRIO

- Cadastro de professores;
- Verificação de status do professor;
- Alteração de Cadastro de Professor;
- Manutenção de alunos;
- Manutenção de administradores;
- Alteração do administrador *master*;
- Validação da participação do professor;
- Gerenciamento do Vínculo de Aluno/Prova;
- Geração de PDF com os crachás;
- Geração do PDF dos alunos com filtros;
- Manutenção de Competições;
- Recuperação de senha;
- Manutenção de modalidades;
- Manutenção de provas;
- Manutenção de equipes;
- Geração de chaves;
- Exibição de chaves.

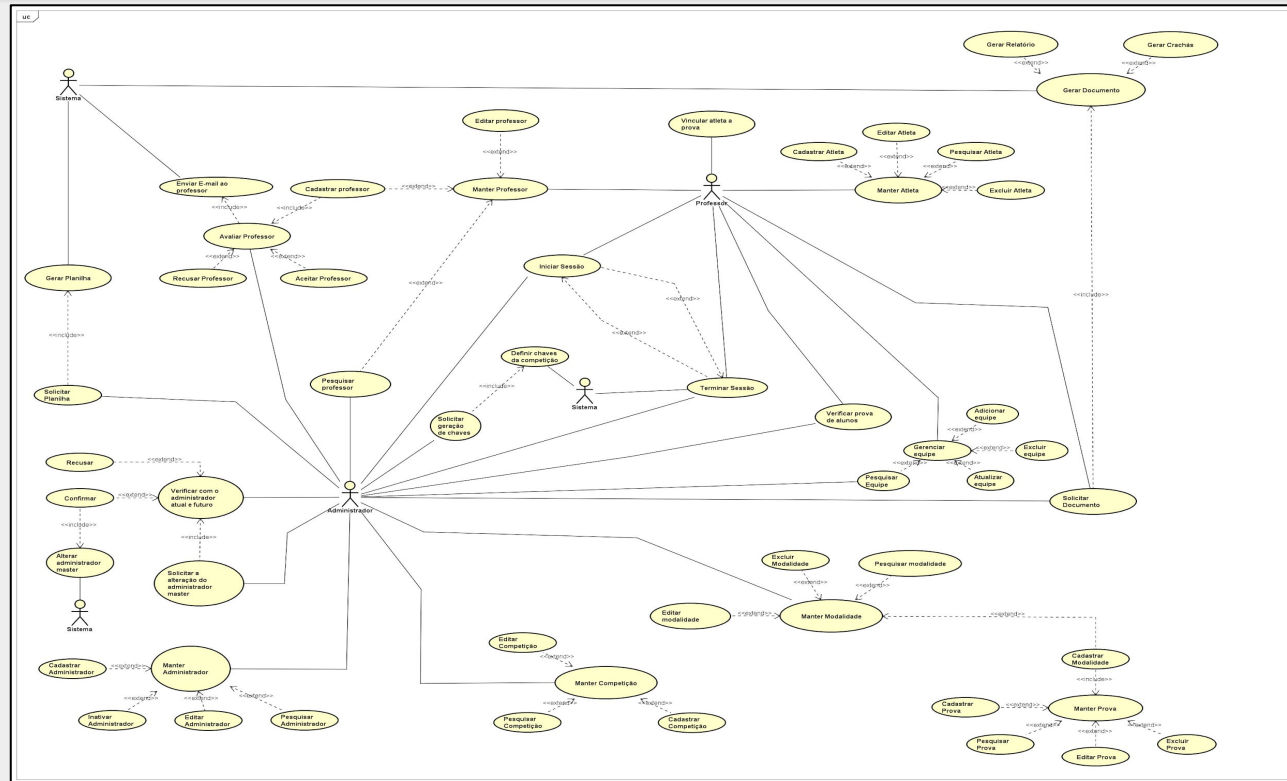
# 10. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

- Simbologia:



- Ator;
- Caso de uso;
- Extend;
- Include;





# 11. RESTRIÇÕES DO PRODUTO

- Restrições de produto;
  - Navegadores compatíveis com as versões do CSS3, HTML5 e JavaScript 1.8.5;



## 12. CRITÉRIOS DE QUALIDADE

- Desenvolvido para web;
- Utiliza-se das linguagens HTML, CSS, PHP, JavaScript, Python;
- Eficiência;
- Extensibilidade;
- Usabilidade;
- Segurança;
- Respeito às normas da instituição.



# 13. PRIORIDADES

- Versão I:
  - Manutenção de professores e atletas;
  - Emissão de relatórios e crachás;
  - Vínculo de atletas a modalidades e provas.
- Versão II:
  - Avaliação de professores e de campus;
  - Manutenção de competição, modalidades e provas;
  - Exibição de competições passadas a administradores.





# 14. CRONOGRAMA

Atividades	Abr	Mai	Jun	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Definição do Objetivo	X							
Definição do Escopo	X							
Elicitação dos Requisitos	X	X						
Especificação dos Requisitos			X					
Gerência Requisitos		X	X	X				
Prototipação			X					



# 14. CRONOGRAMA

Atividades	Abr	Mai	Jun	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Desenvolvimento do Banco de Dados				X	X	X	X	
Codificação						X	X	
Validação do Banco de Dados				X	X	X	X	
Testes						X	X	
Implantação							X	X



## 14. ESTIMATIVA DE CUSTO

Investimento Final			
Descrição	Valor Unitário	Meses	Valor Total
Infraestrutura Física / Tecnológica	R\$ 21.851,00	Não aplica	R\$ 21.851,00
Despesas Adicionais	R\$ 1.220,00	12	R\$ 14.640,00
Recursos Humanos	R\$ 12.400,00	12	R\$ 148.800,00
<b>TOTAL</b>	R\$ 35.471,00	-	<b>R\$ 185.291,00</b>



# 13. NECESSIDADE DE SUPORTE PELA ORGANIZAÇÃO

- O projeto não necessitará de apoio financeiro de empresas e/ou instituições, mas podendo ser beneficiado com auxílio de um servidor e de um domínio.



# CONCLUSÃO

- Com isso, o software irá:
  - Gerenciar as competições dos Jogos dos Institutos;
  - Facilitar a inscrição de alunos e de professores;
  - Fazer com que a organização do evento ocorra com maior eficiência e em menos tempo;
  - Será necessário um domínio/repositório no servidor para que ocorra tudo com maior confiabilidade e segurança.

