

ENGENHARIA INFORMÁTICA

Project Charter

SoftPadel

2021/2022

20190931 – Filomeno Laurestinho Octávio Merlath

50035088 - William Valter Ambrósio Feijós

Introdução

Pádel é um jogo disputado entre duas duplas com raquetes e uma bola em um campo fechado, diferente do ténis o campo tem 20 m de comprimento por 10 m de largura, com paredes nos fundos e parte das laterais.

Com base nos conhecimentos e mercado deste desporto decidimos desenvolver a **SoftPadel** que é uma aplicação web que vem para atuar no campo do desporto mais concretamente ao estilo Pádel, tornando-o mais atrativo e competitivo desde aos que praticam até aos que não praticam.

SoftPadel

A Webpage Softpadel vai funcionar com uma componente geográfica tornando e dando assim ao utilizador que nesse caso é um jogador a possibilidade de verificar os campos e as suas informações de acordo com o momento (Horário, disponibilidade, preço e capacidade). Poderá também traçar rotas para os campos bem como para apanhar amigos caso estes estejam nos planos para o jogo combinado.

Análise Comparativa

Federação Portuguesa de Padel	Permite ao jogador se inscrever em torneios de Padel.	Permite ao jogador ver a sua posição em um ranking classificado por pontos.	N/A
Clube de Padel	Permite ao jogador fazer o aluguer de campos para praticar.	Não permite que o jogador crie grupos para poder interagir com outros jogadores.	Não permite que o jogador visualize o mapa de campos.
AirCourts	Permite ao jogador visualizar os campos disponíveis e fazer o aluguer dos mesmos.	Não permite que o jogador crie grupos para poder interagir com outros jogadores.	Permite ao jogador ver o mapa com campos disponíveis.

Gamificação

O sistema de Gamificação vai funcionar como um sistema de reconhecimento incentivando assim a prática saudável de desporto e na utilização da aplicação. O sistema irá dar reconhecimento por via de medalhas eletrônicas que o utilizador poderá adquirir de várias formas:

- 1) Jogos completados
- 2) Jogos ganhos;
- 3) km percorridos;
- 4) Diferentes campos visitados.

Estas medalhas estarão divididas em várias etapas, delas temos: papel, prata, ouro, platina e por último a que pode e acreditamos que será a mais cobiçada, a de **Diamante**.

Proto-Personas

1-Pedro o Contabilista

- ❖ Age: 30-40
- ❖ Gender:M;
- ❖ Marital Status: Casado
- ❖ Education: Mestrado
- ❖ Occupation: Ginásio
- ❖ Career Type: Bancário

Pedro é um Contabilista que vive em Portugal e trabalha por conta própria . Gosta de todas as semanas tirar pelo menos um dia para passar com os seus amigos de preferência praticar algum desporto. Gosta de Tênis, Futebol, Padel e desportos semelhantes.

2-Rocelio Caenche

- ❖ Idade: 28-35
- ❖ Gender: M
- ❖ Marital Status: Solteiro
- ❖ Education: Doutorado
- ❖ Occupation: Desportos diversos
- ❖ Career Type: Programador

Rocelio é um estudante de Programação e doutorado em Engenharia Informática. Rocelio vive sozinho numa zona próxima do centro da cidade, gosta de ir ao ginásio todos os dias da semana e tem um interesse grande pelo novo e recente desporto Pádel. Tendo já um grupo de amigos que praticam o mesmo e jogam 2 a 3 vezes por semana.

3-Ana a amante de desporto

- ❖ Idade: 19-29
- ❖ Gender: F
- ❖ Marital Status: Solteira
- ❖ Education: Licenciada
- ❖ Occupation: Futebol
- ❖ Career Type: Desempregada

Ana é uma jovem mulher que tem por interesse jogos de futebol. Tendo um interesse grande no mundo do desporto tem uma visão ampla quanto a outros jogos de desporto e procura conhecer e saber como são. Tendo feito Licenciatura em Gestão. Gosta de ouvir música no seu tempo livre e ver filmes.

UX Journeys / Cenários

1- Reserva de jogo em um campo selecionado

- Assunção: Jogador logado com sucesso, entra para a área de reservas e faz a marcação no sistema.
- Descrição: Sistema ao receber do cliente um pedido para visualizar as arenas disponíveis, com base no filtro aplicado pelo cliente apresenta a lista de campos, com suas respectivas informações, Sistema Verifica se o cliente pretende fazer marcação para o campo selecionado e se pretende adicionar mais pessoas. Neste caso, o sistema solicita a hora de marcação, mostrando informação de horas fixas disponíveis em relação ao campo selecionado.

2- Verificar medalhas adquiridas

- Assunção: Jogador logado com sucesso, quer ver as suas medalhas.
- Descrição: O sistema após o jogador decidir o sistema verifica com a base dados as suas medalhas e retorna todas as suas conquistas de acordo a semana, mês ou ano. Pode também ver em relação aos grupos em que participa o ranking do grupo.

3- Criação de grupo

- Assunção: Jogador logado com sucesso, decide criar um grupo com jogadores que conhece.
- Descrição: Sistema ao receber do cliente um pedido criar um grupo solicita as pessoas que pretende convidar a fazer parte ao grupo e de seguida envia uma mensagem aos utilizadores em questão em que caso:
 - Caso aceite o pedido junta-se ao grupo onde poderá ver quem participa do mesmo.
 - Caso rejeite o sistema não o coloca ao grupo e toma como terminada a tarefa.

Guiões de teste de utilização

1- Reserva de jogo em um campo selecionado-Jogador encontra-se logado e no feed.

- Clicar em reservar, no menu de navegação-abre uma nova página de reservas;
- Escolher o campo e o horário-abre um formulário na mesma página;
- Preencher os dados (quantidade de pessoas, nome das pessoas a participar, hora, data);
- Finalizar a reserva.

Após a finalização do processo o utilizador recebe uma notificação com a confirmação da reserva.

Pré-condições: login feito e na página principal. By: William Feijó.

2- Criar um grupo

- Selecionar no menu encontrado no header grupos - abre uma nova página
- Caso não tenha grupo exibirá o botão “Criar grupo”
- Clicar no botão criar grupo - abrirá um formulário
- Após aparecer o formulário deve preencher com as seguintes informações
 - Nome do grupo
 - Participantes a adicionar
- Caso queira concluir a operação aperte no botão “Criar Grupo”

Pré-condições: login feito e na página principal. By: Filomeno Merlath.

3- Adicionar amigos

- No feed clique no ícone de amigos - abrirá uma página dos amigos;
- Caso já tenha amigos aparecerá os amigos que já possui;
- Caso não tenha amigos irá visualizar uma mensagem;
- Clique para adicionar amigos e abrirá uma caixa de pesquisa na mesma janela;
- Pesquise pelo username do utilizador e aparecerá sugestões juntamente com botão de adicionar e irá efetuar o pedido;
- Se clicar em feed volta para a página “playerfeed”.

Pré-condições: login feito, utilizador na página “playerfeed”.

4- Visualizar reservas

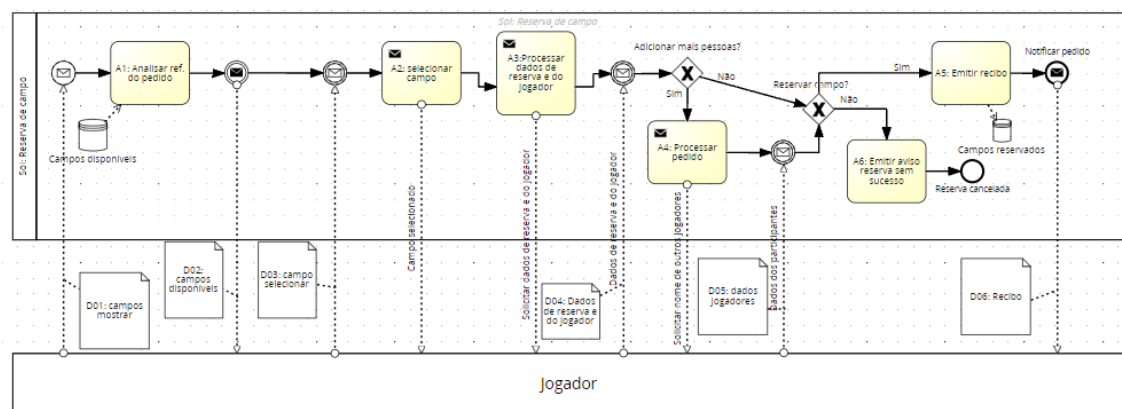
- No feed clique no índice reservas;
- Abrirá uma página com as reservas efetuadas recentemente;
- Se quiser ver reservas mais antigas selecione o intervalo na caixa flutuante;
- Se quiser ver mais detalhes clique na reserva e abrirá uma nova janela com todas informações da reserva(Jogadores participantes, horário, data) juntamente com um mapa de rota;
- Se clicar em feed volta para a página “playerfeed”.

Pré-condições: login feito, utilizador na página “playerfeed”.

5- Gestão de campos

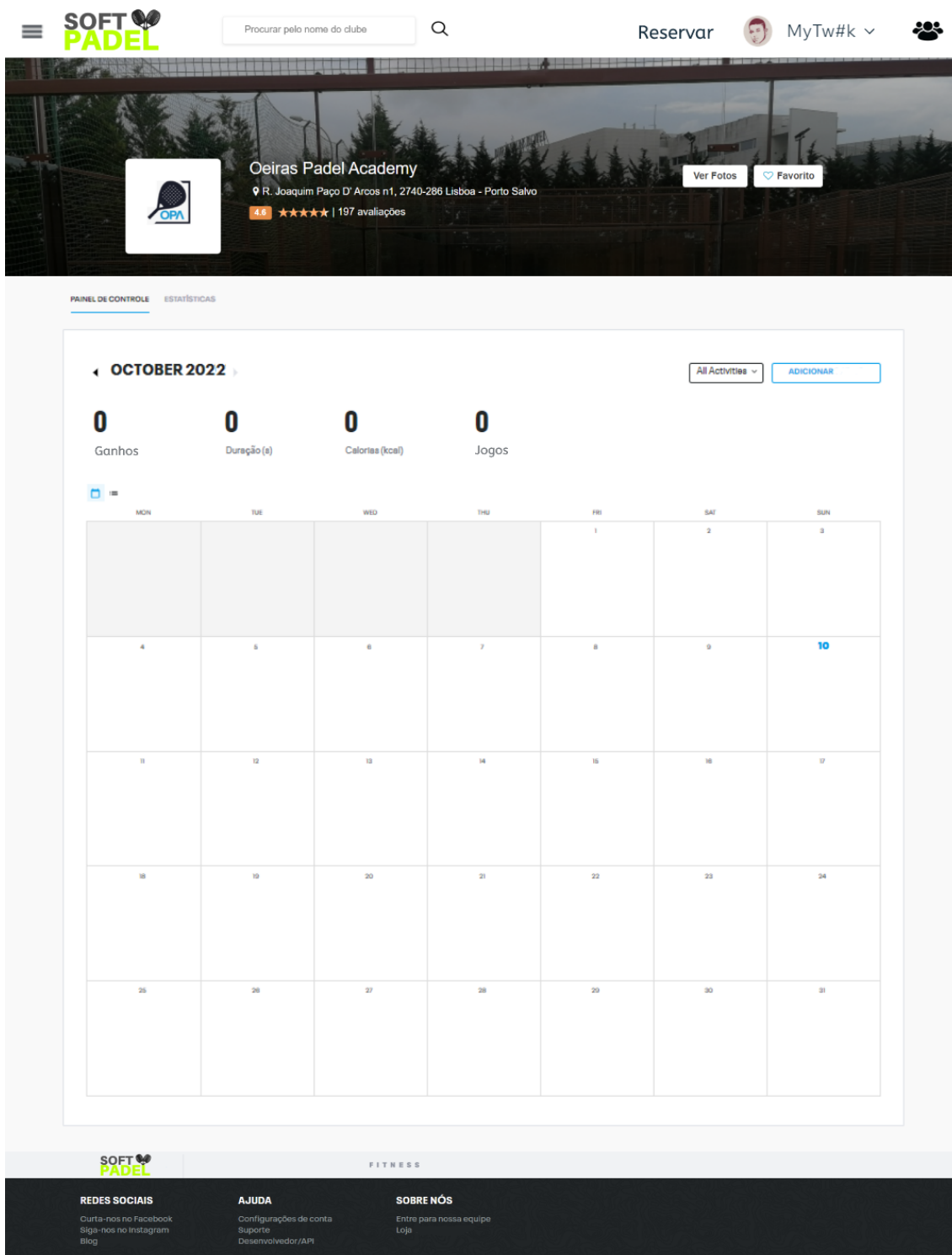
Requisitos Funcionais e não funcionais subjacentes o comportamento e estrutura do SoI

Reserva de jogo em um campo selecionado:



Mockups / Sketches

1- Homepage após feito o login.



2- Página de reserva de campos.

FIELDS RESERVES GROUPS MEDALS
Fmerlath87

Oeiras Padel Academy
 R. Joaquim Paço D' Arcos n1, 2740-286 Lisboa - Porto Salvo
 4.6 ★★★★★ | 197 avaliações

[Ver Fotos](#)
[Favorito](#)

Select the day: 14-12

Select the day: 14-12

Indoor Padel Center

10.00 11.00 12.00 13.00 14.00 15.00 16.00 17.00 18.00 19.00 20.00

Padel Campo Grande

09.00 10.00 11.00 12.00 13.00 14.00 15.00 16.00 17.00 18.00 19.00

AEIST - Campos de Padel

08.00 9.00 10.00 11.00 12.00 13.00 14.00 15.00 16.00 17.00 18.00

Padel Benfice

09.00 10.00 11.00 12.00 13.00 14.00 15.00 16.00 17.00 18.00 19.00

Clube de Padel

09.00 10.00 11.00 12.00 13.00 14.00 15.00 16.00 17.00 18.00 19.00

FIELDS RESERVES GROUPS MEDALS

Oeiras Padel Academy
 R. Joaquim Paço D' Arcos n1, 2740-286 Lisboa - Porto Salvo
 4.6 ★★★★★ | 197 avaliações

[Ver Fotos](#)
[Favorito](#)

Indoor Padel Center Time: 12:00-13:00 Date: 2021-11-30	Indoor Padel Center Time: 11:00-12:00 Date: 2021-11-29	Indoor Padel Center Time: 12:00-13:00 Date: 2021-11-26
Indoor Padel Center Time: 13:00-14:00 Date: 2021-11-23	Indoor Padel Center Time: 12:00-13:00 Date: 2021-11-23	Padel Campo Grande Time: 10:00-11:00 Date: 2021-12-03
Padel Campo Grande	Padel Campo Grande	AEIST - Campos de Padel

Documentação Rest

1-Visualizar todos Users.

URL:api/users

Method:get

URL Params:none

Data Params:none

Success Response:

Code: 200

Content: {

```
    user_id: 1,
    user_firstname: "example",
    user_lastname: "example2",
    user_username: "Exe120",
    user_email: "example@hotmail.com",
    user_bdate: "1998-11-11T00:00:00.000Z",
    user_gender: "M",
    user_address: "Rua joaquim 2",
    user_location:
    {
        x: 38.789718,
        y: -9.189848
    },
    city_fk_id: 1,
    user_wins: 0,
    user_dif_fields: 0,
    user_comp_games: 0
}
```

Sample Call:none

2-Efectuar una reserva.

URL:api/reserves

Method:post

URL Params:none

Data Params:{

```
  reserve : {  
    date : "12-8-2022",  
    estate: "0",  
    user_id : "3"  
    field_id: "2",  
    hour : "23:00:00"  
  }
```

```
}
```

Success Response:

Code: 200

Content: {msg:reserve successful}

Error Response:

Code:400

content:error

Sample Call:none