

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, procura o campo que está ou estará disponível no momento que ele decidir jogar, 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

- Clicar em reservar;
- Escolher o campo;
- 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.

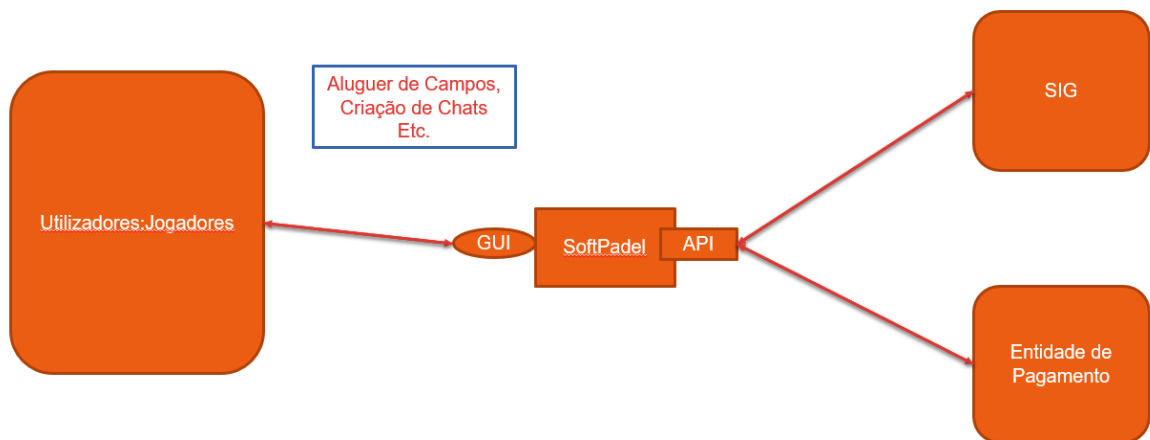
Pré-condições: login feito e na página principal. By: William Feijó.

2- Criar um grupo

- Ir ao encontro do ícone referente a grupos no canto superior direito
- Irá abrir uma janela com um botão “Criar grupo”
- Clicar no botão criar grupo
- Após isso aparecerá uma página com um formulário
 - Nome do grupo
 - Participantes a adicionar
- Caso queira concluir a operação aperte no botão “Criar Grupo”

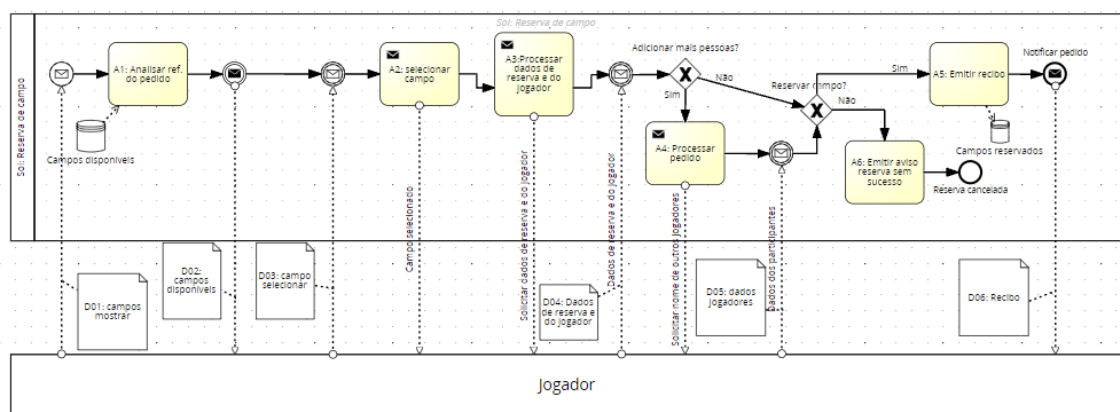
Pré-condições: login feito e na página principal. By: Filomeno Merlath.

Descrição Informal dos passos subjacentes ao âmbito do SoI & diagrama de contexto



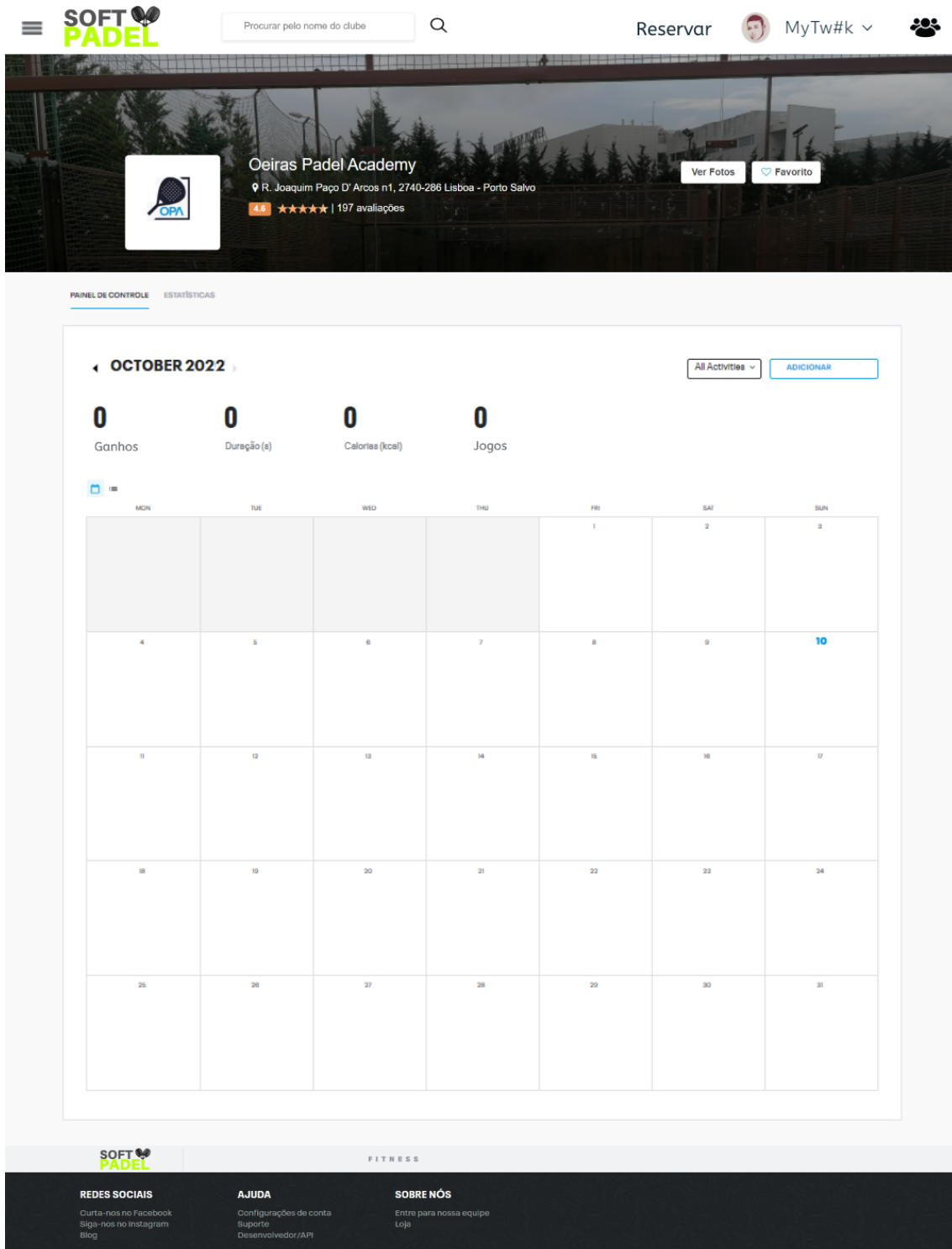
Requisitos Funcionais e não funcionais subjacentes o comportamento e estrutura do SoI

Reserva de jogo em um campo selecionado:



Mockups / Sketches

1- Homepage após feito o login.



2- Página de reserva de campos.

Procurar pelo nome do clube

Q

Reservar

MyTw#k

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

Ver Fotos

Favorito

Court nº1
Descoberto
Relvado sintético

07:00

07:30

08:00

08:30

09:00

09:30

Court nº 2
Descoberto
Relvado sintético

07:00

07:30

08:00

09:00

09:30

Court nº 3
Descoberto
Relvado sintético

07:00

07:30

08:00

08:30

09:00

09:30

C. Santos VP (Court Central)
Descoberto
Relvado sintético

07:00

07:30

08:00

08:30

09:00

09:30

FITNESS

REDES SOCIAIS
Curta-nos no Facebook
Siga-nos no Instagram
Blog

AJUDA
Configurações de conta
Suporte
Desenvolvedor/API

SOBRE NÓS
Entre para nossa equipe
Loja

Calendário de implementação dos requisitos

Responsáveis	Data	Requisitos
Filomeno Merlath e William Feijó	09.11.2021	primeira versão do Project Charter
Filomeno Merlath e William Feijó	09.11.2021	UX Journeys
Filomeno Merlath e William Feijó	10.11.2021	Submissão 1