

PROPOSTA DE APLICATIVO E DIAGRAMA DE CLASSES

TÍTULO: UNB Sinuqueiros.

GRUPO: 7.

INTEGRANTES: Gustavo Mello Tonnera (211055272), Vinícius da Silva Araújo (221001981).

1. Descrição do problema

Atualmente na Universidade de Brasília (UNB), diversos Centros Acadêmicos (CA) possuem mesas de sinuca, algumas melhores do que outras. Com certa frequência, a fim de adquirir verba para outras atividades, os CAs promovem torneios de sinuca. Entretanto, como os administradores dos CAs também são estudantes da UNB, a organização dessas competições é um grande desafio, haja vista a enorme quantidade de tempo que as disciplinas demandam dos alunos. Em virtude desse problema, propomos o aplicativo UNB Sinuqueiros para ajudar os administradores dos CAs a organizarem tais competições.

2. Regras de Negócio

O aplicativo UNB Sinuqueiros possui como principal objetivo facilitar a criação, organização e inscrição de torneios de sinuca na UNB. Dessa maneira, cada usuário precisa criar um cadastro para utilizar o aplicativo e poder se inscrever ou criar competições. Para realizar o cadastro, o usuário deve fornecer as seguintes informações: nome completo, curso, email, senha e tipo de usuário (organizador ou participante). Ao efetuar o login no aplicativo, cada usuário pode visualizar as competições que estão sendo organizadas e suas informações, podendo se inscrever em nenhuma ou várias delas, caso seja do tipo participante, ou podendo criar/organizar torneios, caso seja do tipo organizador. Além disso, cada usuário pode criar suas próprias competições.

Cada competição possui os seguintes atributos: nome, descrição, local, data, horário, número máximo de inscritos, conjunto de regras, número de partidas por jogo, um organizador e uma lista de participantes. É responsabilidade do organizador atualizar as informações do torneio, como os resultados dos jogos. Ademias, uma competição pode ter dois formatos: mata-mata ou liga. Na competição mata-mata, será feito um chaveamento aleatório entre os participantes e cada jogo eliminará um participante. Na competição do tipo liga, existe um sistema de pontos definido pelo organizador do torneio e todos os participantes se enfrentam pelo menos 1 vez.

DIAGRAMA DE CLASSES

