

## Requisitos Funcionais

### 1. Cadastro de Times

- O sistema deve permitir cadastrar um novo time com um nome único.
- O sistema deve listar todos os times cadastrados.

### 2. Cadastro de Jogadores

- O sistema deve permitir cadastrar um novo jogador com um nome único e associá-lo a um time existente.
- O sistema deve listar todos os jogadores cadastrados.
- O sistema deve listar todos os jogadores de um time específico.
- O sistema deve permitir atualizar o time de um jogador.
- O sistema deve permitir remover um jogador.

### 3. Outras Funcionalidades

- O sistema deve verificar se um jogador está associado a algum time.
- O sistema deve verificar se um time existe.

## Requisitos Não Funcionais

### 1. Usabilidade

- A interface do sistema deve ser amigável e de fácil uso para facilitar a interação do usuário.
- O sistema deve fornecer feedback claro e imediato ao usuário após cada operação.

### 2. Performance

- O sistema deve ser capaz de lidar com um grande número de times e jogadores sem perda significativa de desempenho.

### 3. Segurança

- O sistema deve garantir a integridade dos dados, impedindo a inserção de nomes de times ou jogadores duplicados.
- O acesso às funcionalidades de atualização e remoção de dados deve ser restrito a usuários autorizados.

### 4. Manutenibilidade

- O código do sistema deve ser bem estruturado e documentado para facilitar a manutenção por outros desenvolvedores no futuro.

### 5. Escalabilidade

-O sistema deve ser projetado de forma a permitir a adição de novas funcionalidades no futuro, sem a necessidade de alterações significativas na arquitetura existente.