



**Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação**
Universidade Europeia

Projecto de Desenvolvimento Móvel

Desenvolvimento de uma App para desporto: “GetMatch”

Alano Baptista

Paulino Muya

Luquénia Galiano

INTRODUÇÃO

Atualmente a nossa sociedade esta cada vez mais sedentária, segundo Instituto Nacional de Estatística, em 2020 mais de metade da população portuguesa, tem excesso de peso ou obesidade, por isso a atividade física tem um papel essencial para garantir o bem-estar físico e psicológico da população.

No entanto praticar exercício físico sozinho pode ser algo aborrecido e desinteressante, mas o desporto por introduzir trabalho de equipa e competitividade faz com que seja mais atrativo a maior parte da população. Como geralmente os desportos tem vários participantes, por vezes e complicado organizar jogos, onde vários participantes podem atender no mesmo horário e local.

E com a dependência da tecnologia na nossa sociedade pretendemos utiliza-la a nosso favor, por isso pretendemos criar um aplicativo que nos permite de maneira mais acessível criar e organizar partidas de derivados desportos, onde podemos participar com colegas e amigos ou com outros usuários.

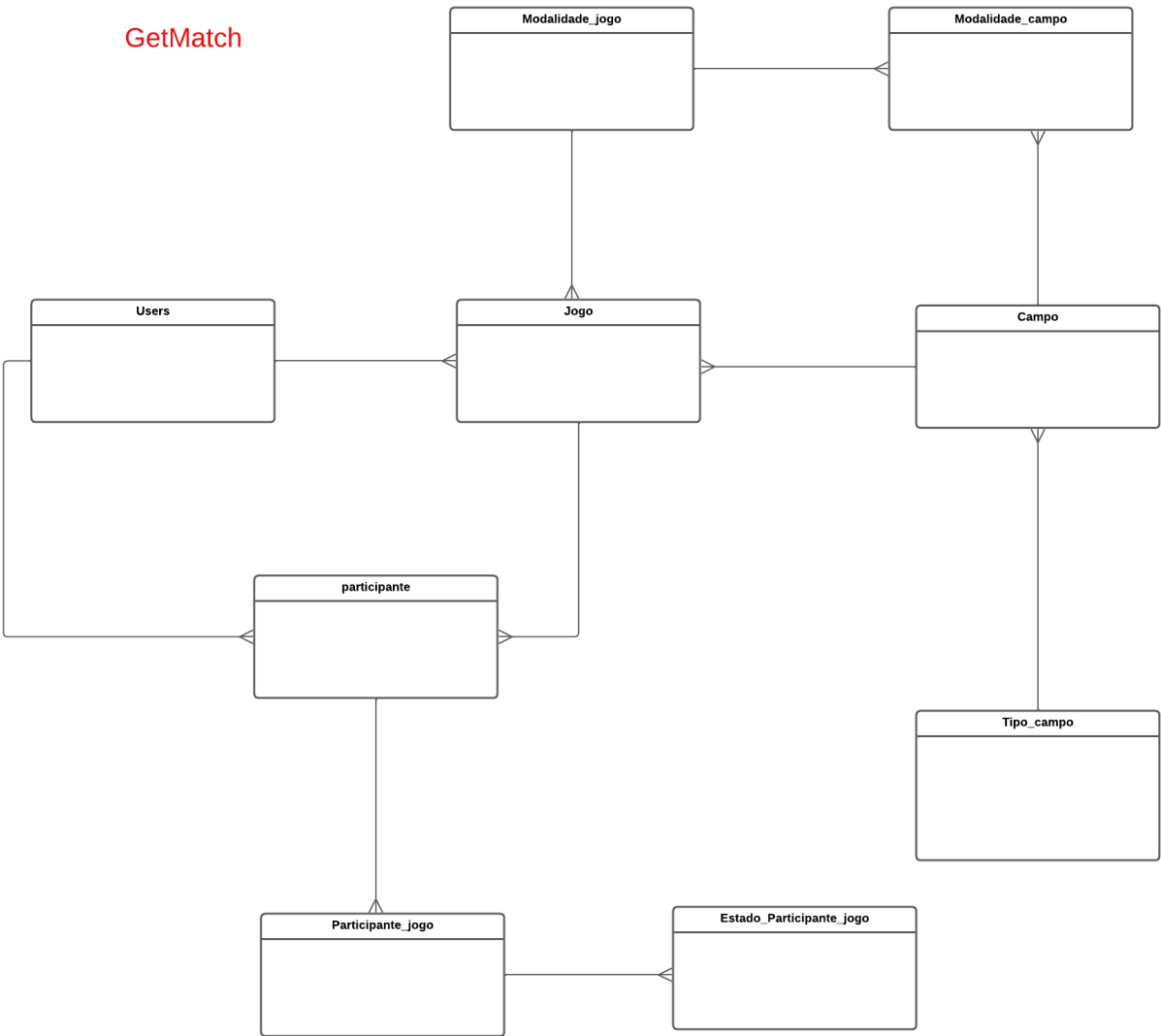
OBJETIVOS

Com a nossa aplicação pretendemos principalmente criar uma maneira onde os utilizadores consigam organizar jogos com vários participantes de forma mais eficiente, organizada e simples, outro dos nossos objetivos e dar oportunidade aos utilizadores a poderem participar em jogos com utilizadores que não conheçam, pois nem sempre e possível organizar um jogo com amigos ou colegas.

Uma das motivações que nos levou a realizar este trabalho pois sentimos que este e um problema muito comum para quem pretendem organizar ou participar em jogos.

MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO

GetMatch



DICIONÁRIO DE DADOS

Tabela de Usuários

users	Tipo de dados	Restrição	Observação
usr_id	Int	Primary key	Número de identificação do user, gerado automaticamente
usr_name	Varchar	N/D	Nome do user
usr_telefone	Int	N/D	Número de Telefone do user
usr_data_nasc	Date	N/D	Data de nascimento do user
usr_emaill	Varchar	N/D	Email do User
usr_senha	Varchar	N/D	Senha do User

Observações adicionais: Tabela responsável por armazenar todas as informações relacionadas aos usuários, desde o seu nome, telefone, email, senha e o mais importante a sua data de nascimento para verificar que realmente a sua idade esta dentro daquela que é estabelecida para o nosso publico alvo.

Tabela dos Jogos

jogo	Tipo de Dados	Restrição	Observação
jogo_id	Int	PK	Número de identificação do jogo, gerado automaticamente
jogo_nome	Varchar	N/D	Nome do jogo
jogo_numero_maximo	Int	N/D	Número máximo de jogadores por jogos
jogo_descricao	Varchar	N/D	Descrição a cerca de um jogo específico
usr_id	Int	FK	Chave estrangeira do user na tabela de jogo, indica que existe uma relação entre as duas tabelas

Tabela Modalidade do Jogo

Modalidade_jogo	Tipo de dados	Restrição	Observação
modalidade_jogo_id	Int	PK	Número de Identificação da modalidade do jogo, gerado automaticamente
jogo_id	Int	FK	Chave estrangeira do jogo na tabela da modalidade do jogo, indica que existe uma relação entre as duas tabelas

Observações adicionais: Tabela responsável por armazenar informações relacionadas a modalidade de um determinado jogo, recebendo assim como chave estrangeira o jogo_id na sua tabela.

Tabela para Participante

Participante	Tipo de dados	Restrição	Observação
Participante_id	Int	PK	Número de identificação do participante, gerado automaticamente
Part_nome	Varchar	N/D	Nome do participante
Part_tipo_desporto	Varchar	N/D	O tipo de desporto que o participante pratica
Jogo_id	Int	FK	Chave estrangeira do jogo na tabela participante, indica que existe uma relação entre as duas tabelas

Observações adicionais: Tabela responsável pelo armazenamento de todas as informações relacionadas ao participante, desde o seu nome, o tipo de desporto que o mesmo pratica até aos jogos que o mesmo foi convidado ou agendou.

Tabela de Campos

campo	Tipo de dados	Restrição	Observação
Campo_id	Int	PK	Número de identificação do campo, gerado automaticamente
Campo_nome	Varchar	N/D	Nome do campo
Localização_campo	Varchar	N/D	Local aonde o campo de encontra localizado

Observações adicionais: esta tabela é responsável pelo armazenamento de todas as informações relacionadas aos campos, bem como a sua localização.

Tabela Modalidade_Campo

Modalidade_campo	Tipo de dados	Restrição	Observação
modalidade_campo_id	Int	PK	Número de identificação da modalidade do campo, gerado automaticamente
campo_id	Int	FK	Chave estrangeira do campo na tabela modalidade do campo, indica que existe uma relação entre as duas tabelas

Observações adicionais: esta tabela é responsável por armazenar as informações relacionadas aos tipos de modalidades que podem ser praticadas num determinado campo. Recebendo assim como chave estrangeira o campo_id.

Tabela do Tipo de Campo

Tipo_campo	Tipo de dados	Restrição	Observação
tipo_campo_id	Int	PK	Número de identificação do tipo do campo, gerado automaticamente
estrutura_tipo_campo	Varchar	N/D	Retrata a estrutura do campo, para saber se o campo é fechado ou aberto
campo_id	Int	FK	Chave estrangeira do campo na tabela tipo do campo, indica que existe uma relação entre as duas tabelas

Observações adicionais: Tabela responsável por armazenar as informações relacionadas ao Tipo de campo, para os organizadores e participantes terem conhecimento se campo escolhido é um campo fechado ou aberto. Recebendo assim como chave estrangeira o campo_id.

Tabela do Participante em Jogo

Participante_jogo	Tipo de dados	Restrição	Observação
participante_jogo_id	Int	PK	Número de identificação do participante jogo, gerado automaticamente
usr_id	Int	FK	Chave estrangeira dos Users na tabela participante jogo, indica que existe uma relação entre as duas tabelas
jogo_id	Int	FK	Chave estrangeira do jogo na tabela participante jogo, indica que existe uma relação entre as duas tabelas

Observações adicionais: Tabela responsável por armazenar as informações relacionadas ao participante num determinado jogo. Recebendo como chave estrangeira o `usr_id` por ele ser um user e o `jogo_id` para sabermos a que jogo esse mesmo participante foi convidado.

Tabela do estado do Participante no Jogo

Estado_participante_jogo	Tipo de dados	Restrição	Observação
estado_participante_jogo_id	Int	PK	Número de identificação do estado do participante jogo, gerado automaticamente
estado_jogo_nome	Varchar	N/D	Estado do participante num determinado jogo

Observações adicionais: Tabela responsável por armazenar as informações relacionadas ao participante, para saber se o mesmo aceitou o convite para um determinado jogo ou se rejeitou o mesmo.

CONCLUSÃO

Tendo em conta o tema do nosso projecto, podemos concluir que atualmente ter uma App para Desporto é uma necessidade porque facilita de forma exponencial a vida desportiva de vários jovens e a pesquisas por um jogo. Dizer que a nossa App se encontra em fase de desenvolvimento e existem alguns aspectos que posteriormente iremos acrescentar.