**Backlog de produto e planejamento de sprint**

**Sistema: Gerenciador de Campeonatos de Futebol**

**Trabalho desenvolvido no contexto abaixo:**

**Disciplina: Gerência de Projeto de Software**

**Curso: Engenharia de Software**

**INF - Instituto de Informática**

**UFG - Universidade Federal de Goiás**

**Profa. Adriana Silveira de Souza**

**Grupo:**

**Augusto César da Fonseca Falcão**

**Erik Raphael**

**Guilherme Alves**

**Igor Queiroz Silva**

**Márcio Flores**

**Vinícius Souza Resende**

# **1. Backlog de produto**

1 - Criação do login do usuário

O cliente principal criará seu login de administrador;

2 - Inclusão de campeonatos

O administrador poderá incluir um campeonato, colocando nome do campeonato e o número de times;

3 -Inclusão nome de times

O administrador poderá incluir os nomes dos times;

4 - Datas das partidas e definição de adversários

O administrador definirá se haverá dois turnos no campeonato, os dias da semana que ocorrerão as partidas e seus horários, e o sistema irá definir os confrontos aleatoriamente;

5 - Resultados das partidas

O administrador irá inserir os resultados das partidas, e o sistema irá registrar quantos pontos cada time recebeu pelas mesmas, e registrá-los na tabela;

6 - Processamento de pontos

O sistema irá receber os gols dos confrontos, e registrá-los nos espaços de gols a favor, gols contra, e gerar automaticamente os saldos de gols de cada time;

7 - Nova tela inicial

Após o campeonato ser criado, a tabela e a rodada atual poderão ser visualizadas na tela inicial, sem ter necessidade de ser efetuado um login.

8 - Alterações

Caso sejam necessárias, após o campeonato ser criado(incluindo tabela e partidas), o administrador poderá alterar informações sobre o mesmo.