**BANDTEC DIGITAL SCHOOL**

**ANÁLISE DE SISTEMA**

**1° SEMESTRE**

**LOGIK ESPORTS**

**SÃO PAULO**

**2020**

**Justificativa do projeto**

Hoje em dia muitos fãs de eSports acabam não tendo tempo de acompanhar o cenário completamente, tanto pelos horários dos jogos que em grande parte das vezes são em outro país então acabam tendo fuso-horários quanto por falta de tempo mesmo.

Então foi criada a LogiK eSports uma plataforma que o usuário pode se manter atualizado nas notícias do mundo competitivo em apenas instantes.

**Objetivos**

A Logik tem como objetivo, manter o usuário atualizado nos resultados e notícias do mundo do esporte eletrônico da maneira mais rápida e eficiente o possível.

**Escopo**

O projeto visa realizar um WEBSITE, contendo um aplicativo realizado em HTML, CSS e JavaScript que armazena as informações em um Banco de Dados MySQL Server em um Servidor Azure.

**PREMISSAS**

* O usuário deverá ter acesso a internet;
* O usuário deverá ter os conhecimentos mínimos dos jogos envolvidos.

**RESTRIÇÕES**

* O usuário não pode selecionar mais de um jogo favorito, mas mesmo não tendo eles como favorito ele pode navegar pelo outros;
* O usuário não pode trocar o jogo favorito e nem o nome de usuário cadastrado e nenhuma outra informação do cadastro.

**METODOLOGIA DO PROJETO**

Na LogiK eSports foi utilizado a metodologia **Ágil**, assim foi possível acompanhar o desenvolvimento do projeto em partes.

**Requisitos**

**ESSENCIAIS**

1. Site

2. Banco de Dados

3. Página por jogo

**Importantes**

1. Gráfico com interação em tempo real

2. Página por notícia

**Desejáveis**

1. API de notícias

**HLD**

**Uma imagem contendo Aplicativo

Descrição gerada automaticamente**

**LLD**

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**