

**Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais**

**DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO - SPRINT 4**  
**TRABALHO INTERDISCIPLINAR - APLICAÇÕES WEB**

Pedro Barros

Daniel Guedes

Pedro Bizzoto

Lucas Bigão

Bruno Guimarães

**Curso de Ciências da Computação**

**Belo Horizonte**

2022

# Índice

- **Informações do Projeto**
  - Participantes
- **Estrutura do Documento**
- **Introdução**
  - Problema
  - Objetivos
  - Justificativa
  - Público-Alvo
- **Especificações do Projeto**
  - Personas e Mapas de Empatia
  - Histórias de Usuários
  - Requisitos
    - X Requisitos Funcionais
    - X Requisitos Não Funcionais
  - Restrições
- **Projeto de Interface**
  - User Flow
  - Wireframes
- **Metodologia**
  - Divisão de Papéis
  - Ferramentas
  - Controle de Versão
- **Projeto de Interface**
  - Fluxo de Usuário
  - Wireframes
    - Tela - Inicial
    - Tela - Login
    - Tela – Cadastro
    - Tela - Calendário
- **Implementação da Solução**
  - Arquitetura da Solução
  - Diagrama de Componentes
  - Hospedagem
  - Template do Site
  - Tela Principal
  - Modal de Mensagens
  - Tela de Visualização de Notícias
- **Avaliação da Solução**
  - Plano de Teste de Software
- **Referências**

# 1. Introdução

## 1.1. Problema

Desde quando começamos a jogar futebol com os amigos, as famosas “peladas”, enfrentamos várias questões que poderiam ser resolvidos com um pouco mais de organização. Dificuldades com o recolhimento do dinheiro, divisão justa de times, falta de goleiros e várias outras situações nos motivaram a projetar essa aplicação. A facilitação desses pequenos problemas, resultaria em uma pelada mais dinâmica, divertida e organizada.

## 1.2. Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é a criação de um site que apresente ferramentas de fácil uso e que permita um controle sobre a partida esportiva, desde os aspectos financeiros, quanto aos lugares e pessoas.

**Como objetivos específicos, podemos ressaltar:**

- Fornecer funcionalidades que permitam separar os times;
- Apresentar as quadras mais próximas dos usuários variando de esporte e valor;
- Permitir uma divisão financeira sobre o valor que será gastado para a partida esportiva.

## 1.3. Justificativa

O problema que se busca resolver com este projeto é o papel. Acreditamos que usar o papel e caneta, ou em algumas vezes nem isso, é muito rudimentar, uma vez que vivemos em uma época onde tudo é envolvido pela tecnologia. Pensando nisso resolvemos criar uma aplicação para resolver esse problema organizacional e deixar tudo mais simples e fácil.

## 1.4. Público alvo

Gostaríamos que nosso produto se torne popular não só apenas com quem gosta de futebol, mas sim com o máximo de esportes possível. A ideia é que todo mundo jogue o que quer, com praticidade. Tendo nosso ponto de visto exposto, fica evidente que o público alvo são atletas, pois eles são os que mais enfrentam problemas com organização em seus respectivos eventos esportivos.

Tendo isso em vista, pensamos em jogadores de futebol, vôlei, basquete, tenistas e nadadores. Todos esses atletas tem acesso à internet e poderiam facilmente acessar a aplicação. Pensando em acessibilidade, pelo problema ser de caráter casual, a aplicação deve ser de fácil acesso, sendo majoritariamente acessada pelos smartphones dos usuários.

Além disso, donos de locais esportivos também devem usar a aplicação para seu total funcionamento. Para que os atletas se beneficiem o máximo possível, devem haver quadras e campos disponíveis na aplicação.

## 2. Especificação do Projeto

### 2.1. Personas e Mapas de Empatia

The image shows a persona card for Samuel Dias Soares. It features a central photo of a young man in a red soccer jersey holding a soccer ball. To the left is the 'PELADEIROS' logo and the word 'PERSONA'. To the right are two progress bars showing interest levels: 7/10 for soccer and 10/10 for the project. Below these is a short description of the persona.

**PELADEIROS**

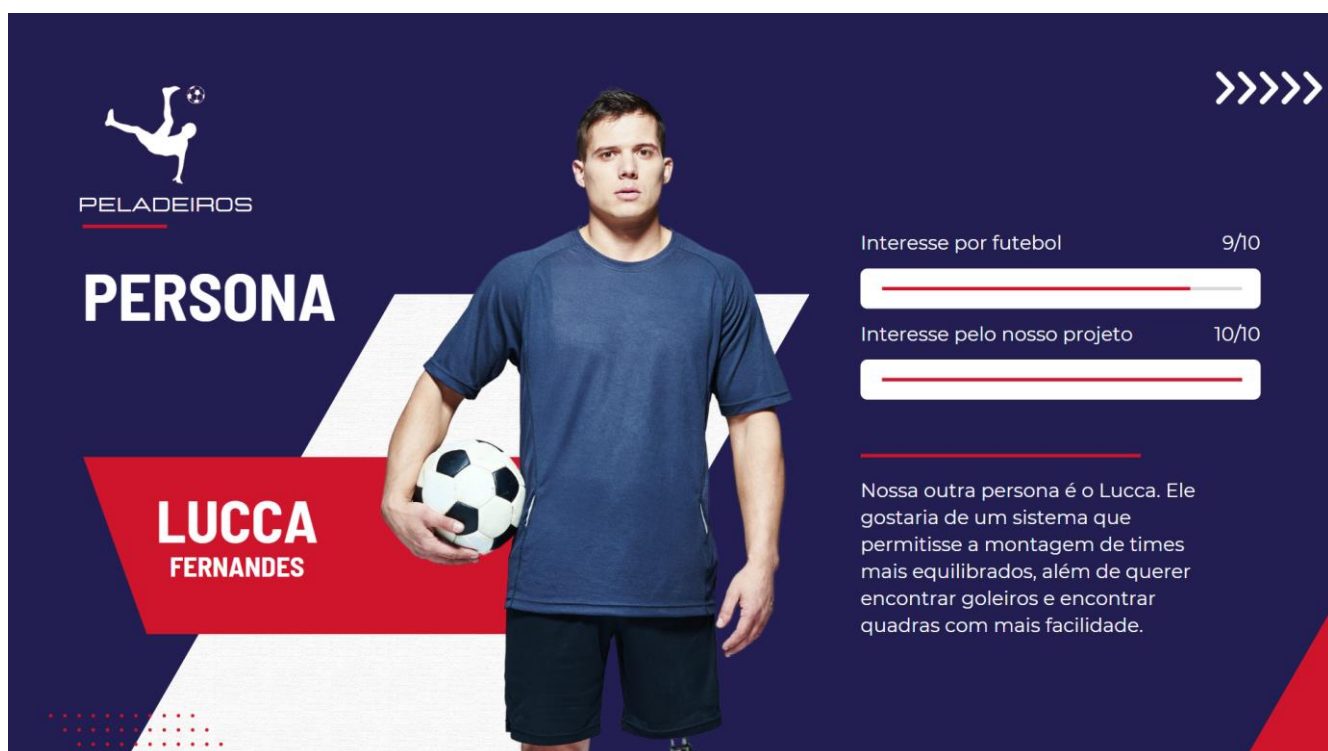
**PERSONA**

**SAMUEL**  
DIAS SOARES

Interesse por futebol 7/10

Interesse pelo nosso projeto 10/10

Nossa persona é o Samuel. Ele gostaria de um sistema que facilitasse a montagem de times e também de encontrar pessoas para jogar junto.



## 2.2. Histórias de Usuários

EU COMO	QUERO	PARA
Samuel	Encontrar pessoas que gostam de jogar futebol	Facilitar a montagem de times
Luca Queiroz	Encontrar pessoas em cima da hora	Montar peladas com facilidade
Lucca Fernandes	Encontrar pessoas que querem ser goleiros e encontrar quadras disponíveis com facilidade	Montar times de pelada mais equilibrados

## 2.3. Requisitos

- Requisitos Funcionais
- Requisitos Não Funcionais

### ➤ Requisitos Funcionais:

RF-07	Equilibrar times de acordo com a habilidade de cada pessoa	MÉDIA
RF-02	Encontrar a quadra mais próxima da localização do usuário	ALTA
RF-03	Encontrar pessoas para poder jogar uma pelada	ALTA
RF-04	Marcar o horário da pelada	ALTA
RF-05	Cadastro de usuários	ALTA

### ➤ Requisitos Não Funcionais:

ID	DESCRIÇÃO DO REQUISITO	PRIORIDADE
RNF-01	Rodar em dispositivos móveis	MÉDIA
RNF-02	Processar requisições do usuário em um tempo entre 5s e 8s	BAIXA

### 3. Projeto de Interface

#### 3.1. User Flow

# Organizar pelada

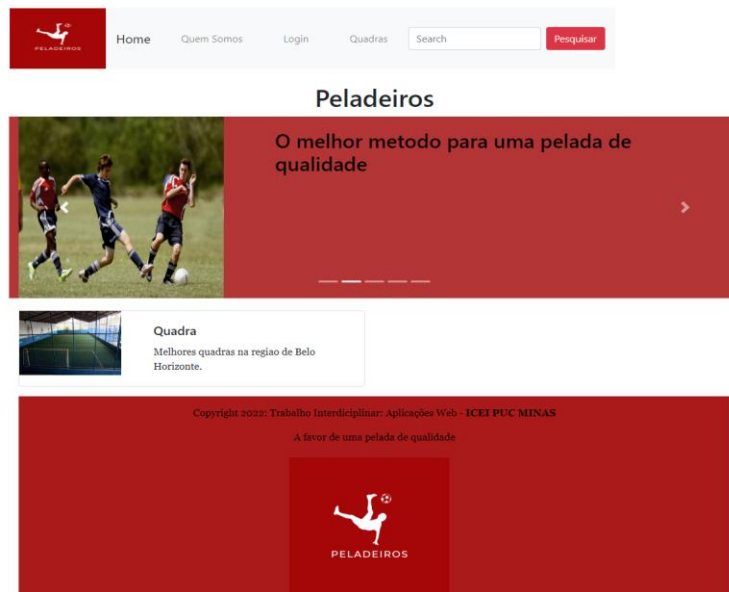


## 3.2. Wireframes

Conforme fluxo de telas do projeto apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. Cada tela do sistema apresenta uma estrutura particular.

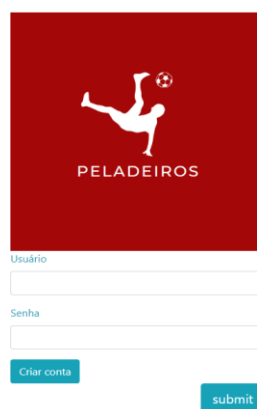
- Tela – Inicial






## ○ Tela – Login

---



## ○ Tela - Criar conta

Login



PELADEIROS

Usuário

Nome completo

email

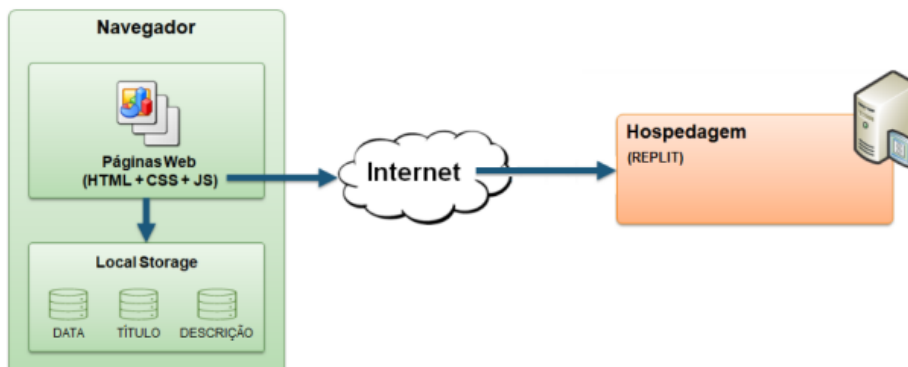
Senha

Confirmação de Senha

## Implementação da Solução

- Arquitetura da Solução
  - Diagrama de Componentes

Os componentes que fazem parte da solução são apresentados na Figura que se segue.



A solução implementada conta com os seguintes módulos:

- **Navegador** - Interface básica do sistema o Páginas Web - Conjunto de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que implementam as funcionalidades do sistema, e tem seu JSON.
- **Local Storage** - armazenamento mantido no Navegador, onde são implementados bancos de dados baseados em JSON. São eles:
  - **Data** - ele armazena a data de uma tarefa em formato string.
  - **Título** - pega o título da atividade.
  - **Descrição** - pega uma descrição do que será feito
- **Hospedagem** - A hospedagem é feita a partir do site replit.

## ○ Hospedagem

O site utiliza a plataforma do Replit como ambiente de hospedagem do site do projeto. O site é mantido no ambiente da URL:

<https://peladeiros.brunohg53.repl.co/>

<https://replit.com/@BrunoHG53/Peladeiros#quadra.html>

A publicação do site e a documentação do projeto também estão disponíveis via GitHub, que se encontra no endereço:

<https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-m-20222-06-organizar-pelada>

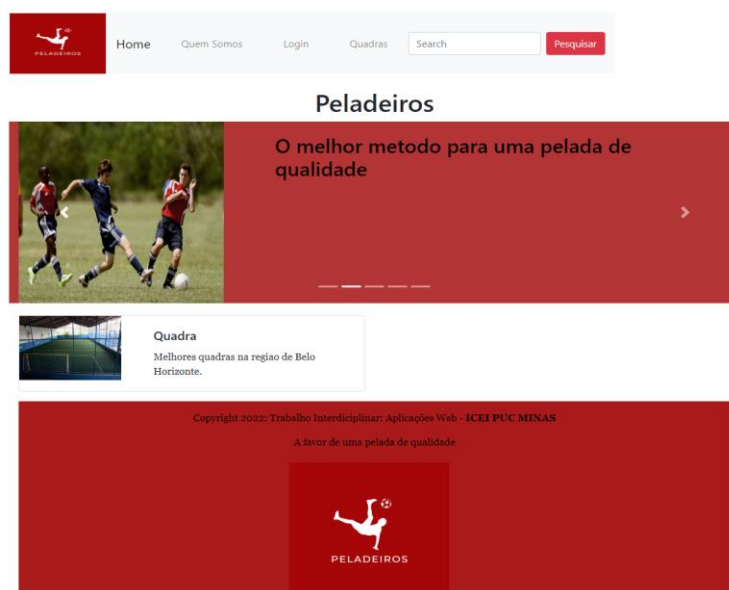
## ➤ Template do Site

O template criado está disponível no site <https://peladeiros.brunohg53.repl.co/> e é composto pelos seguintes layouts:

- > Tela principal :
- > Tela de Login :
- > Calendário :

## ○ Tela Principal

Tela que abrange toda visualização inicial do site e o conteúdo didático.



## ○ Tela – Login

Local onde direciona para o calendário do usuário ou para criação da conta



The login form features a red square header with a white silhouette of a person performing a backflip with a soccer ball, and the word "PELADEIROS" in white capital letters below it. Underneath the header, there are two white input fields with light blue borders. The first field is labeled "Usuário" in small blue text above it, and the second field is labeled "Senha" in small blue text above it. At the bottom left of the form is a teal button with the text "Criar conta" in white, and at the bottom right is a teal button with the text "submit" in white.

## ○ Tela - Criar conta

Login

Usuário

Nome completo

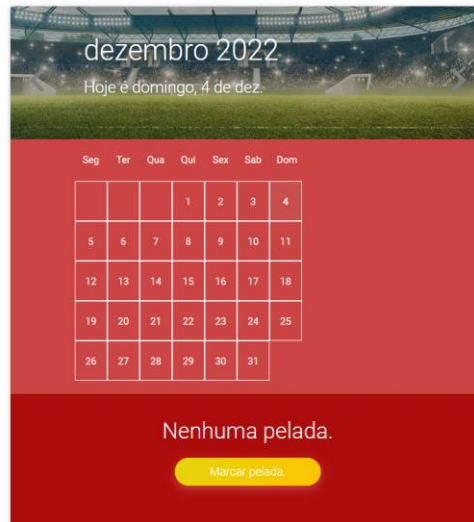
email

Senha

Confirmação de Senha

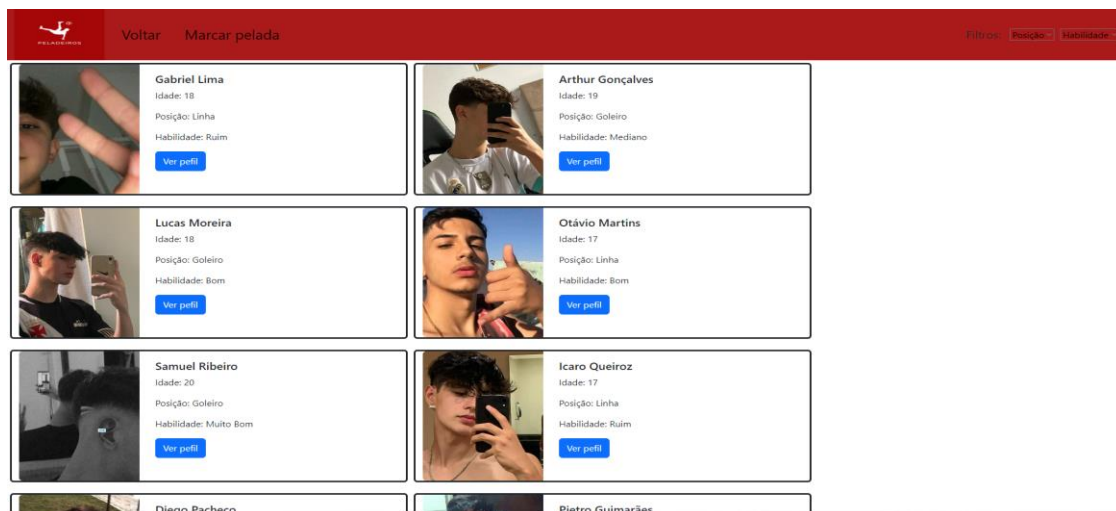
## ○ Tela - Calendário

A tela do calendário tem como adicionar tarefas a partir de um JSON e guardado no local storage do usuário, ainda nessa tela tem uma barra lateral que atualiza a cada dia selecionado mostrando as tarefas marcadas podendo clicar no título da tarefa e com assim a tarefa passa a ter o atributo de completa e podendo também ser clicada novamente para perder esse atributo



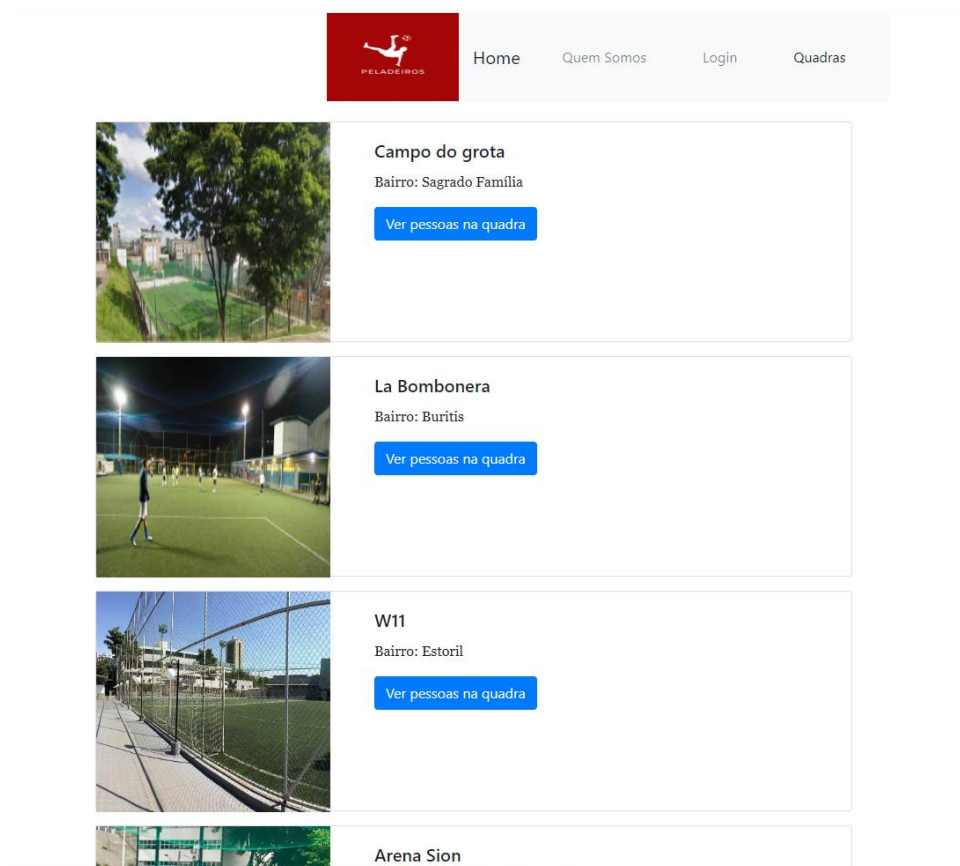
## o Tela- Pessoas

Encontrar pessoas com base no seu nível de habilidade



## ◦ Tela- Quadra

Encontra quadras proxima da sua regioao



## ➤ Avaliação da Solução

O processo de realização dos testes da solução desenvolvida está documentado na seção que se segue e traz os planos de testes de software e de usabilidade, na sequência, o registro dos testes realizados.

## ➤ Plano de Testes de Software Requisitos para realização do teste:



- > Site publicado na Internet
- > Navegador da Internet - Chrome, Firefox ou Edge
- > Sistema para guardar tarefas feitas(local storage)

Os testes funcionais a serem realizados no aplicativo são descritos a seguir

Caso de Teste	Calendário
Requisitos Associados	01 - O site deve ter um calendário para ajudar a se organizar 02- Ter sistema de tarefas
Passos	1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal 4) Logar como usuário 5) Marca a data e marcar uma tarefa
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deve haver um JSON guardando os dados</li> <li>• Devem ser excluídas as tarefas que foram selecionadas</li> </ul>

Caso de Teste	Login e Registro
Requisitos Associados	01- Deve ser possível logar uma conta no site 02- Deve ser possível cadastrar uma conta no site
Objetivo do Teste	Ter um local para guardar os dados de cada usuário
Passos	1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal 4) Cadastrar como usuário 5) Logar como usuário
Critérios de Êxito	O usuário conseguir fazer os dois passos

## ● Referências

● <https://www.pelada.app>

●

<https://uolesporte.blogosfera.uol.com.br/>

2016/06/08/5-maneiras-de-marcas-uma-  
pelada-mesmo-sem-conhecer-ninguem/