

ALUNOS:

- Cauê Afonso Moraes
- Gabriel Peçanha Diniz
- Jordan Oliveira
- Lorena de Paula
- Matheus Bianco Fox Drummond
- Vitor Veiga Silva



PROBLEMA

Historicamente, no Brasil e mundo afora, é possível notar uma correlação entre o desenvolvimento de tecnologias e a diminuição da prática de exercícios físicos, que se dá pela mudança de costumes da população. Seja para o lazer ou para própria rotina do dia a dia, essas ferramentas tornam as atividades mais práticas e menos exigentes fisicamente, dessa forma acabam deixando a população em uma maior zona de conforto e desestimuladas.



JUSTIFICATIVA

Por isso, a proposta do nosso projeto é utilizar o potencial dos recursos tecnológicos para facilitar encontros esportivos, que antes seriam improváveis, entre praticantes de esportes de todas as idades. Além de oferecer maior praticidade para proporcionar a união de pessoas, o projeto também serve como estímulo ao esporte por meio do auxílio na solução de vários entraves para a prática de exercícios, tais como a falta de local apropriado e a falta de integrantes para a realização de determinada modalidade esportiva.



PÚBLICO-ALVO E SOLUÇÃO

O público-alvo do nosso projeto são as pessoas que gostam de praticar esportes e que buscam outras com quem possam interagir. Com o Sports Matches as pessoas poderão além de achar partidas amadoras, também irão conhecer novas pessoas e ter a oportunidade de fazer novas amizades.

REQUISITOS FUNICIONAIS

RF1-O jogador insere sua área de preferência para as partidas;

RF2-O jogador faz o cadastro;

RF3-O jogador cria o seu perfil;

RF4-O jogador cria suas proprias partidas;

RF5-O jogador pode entrar em partidas existentes;

RF6-O jogador pode marcar em uma checklist quais dos materiais nescessários já foram obtidos; RF7-O jogador pode consultar em um mapa o local da partida;

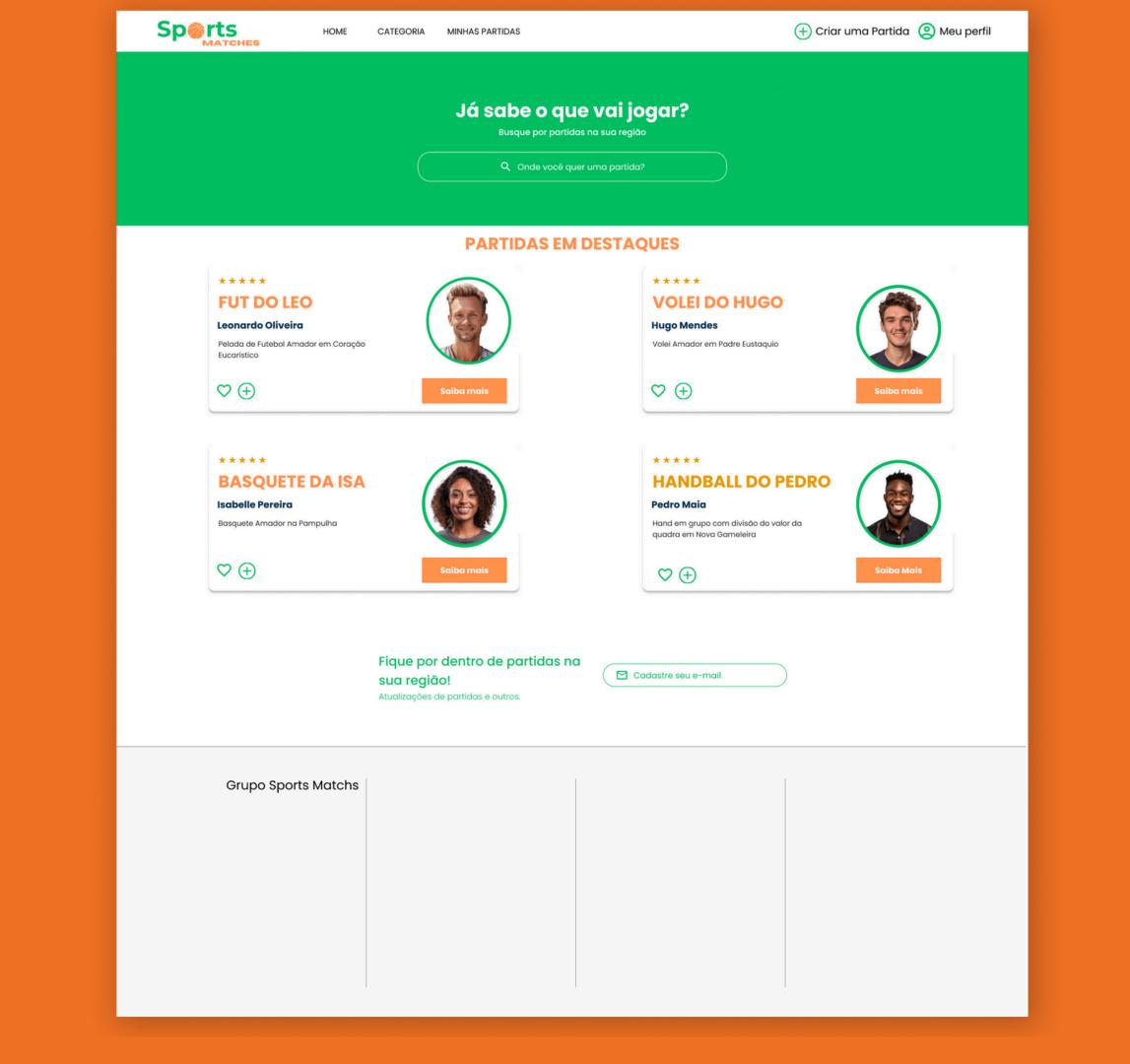
REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

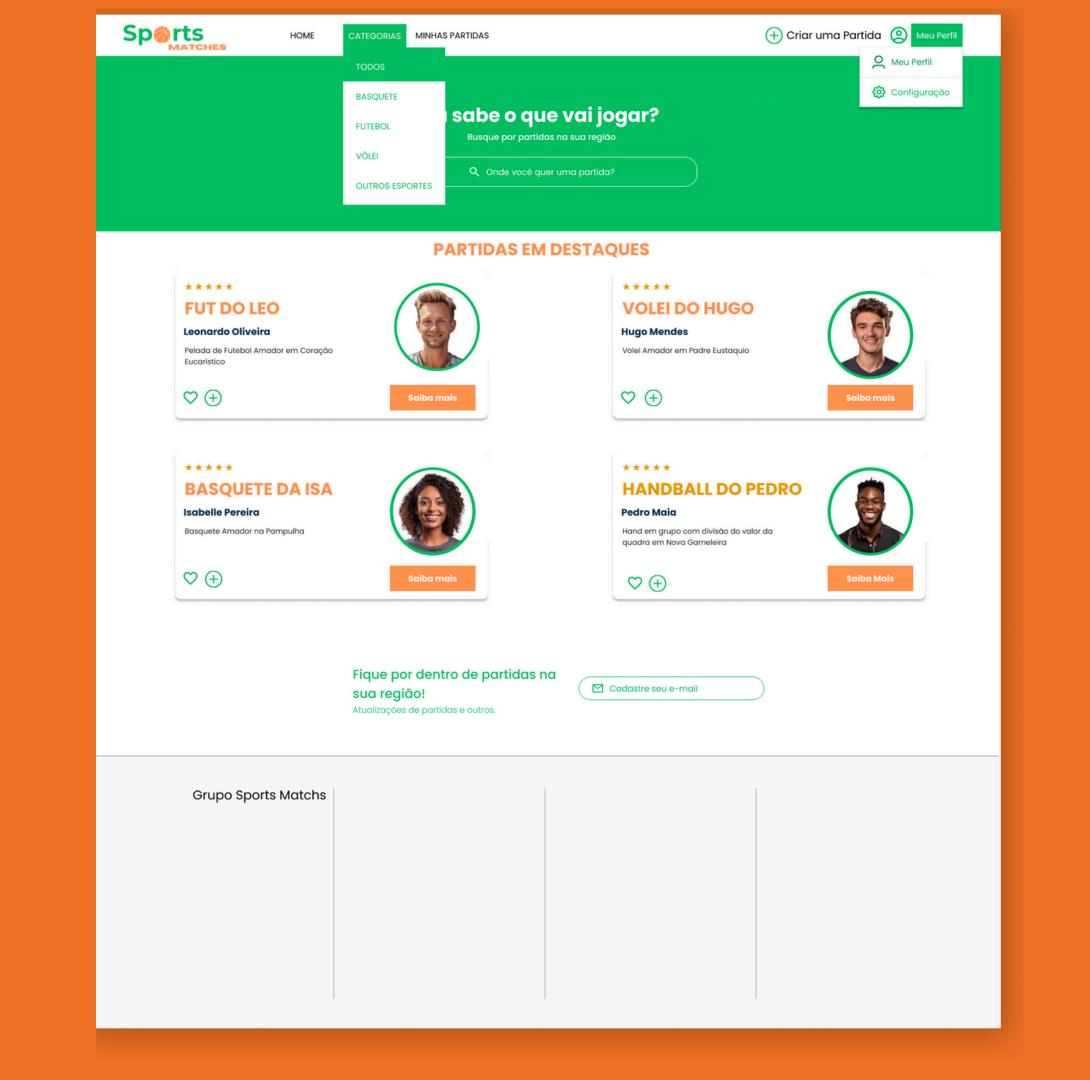
RNF1-Programa desenvolvido através das linguagens HTML, CSS, javascript; RNF2-Ultilização da API do google maps; RNF3-Layout Responsivo (Funcional em diversos dispositivos);

partidas RNF4-O programa funcionará através da web;



PRINCIPAIS TELAS







HOME CATEGORIAS MINHAS PARTIDAS





CADASTRO DE PARTIDAS

NOME DA PARTIDA:	
DESCRIÇÃO:	
DESCRIÇÃO.	
CHECKUST:	
Bola	Goleiro
\subseteq	
Quadra de Futsal	Quadra de Grama
Caneleira	Rede
Chuteira	
PARTICIPANTES: 5 / 12	
* * * * * Hugo Mendes, 21	
•	⊚ PEMOVER

Welligton Faria, 47	() BENOWIE
	Grand II

Pedro Vasconcelos , 18	
	⊕ REMOVER

Jorge Silva, 22	
	(S) REMOVES
* * * * * Lorena de Paula, 20	(\$2)
man became here I between a desir	⊗ remover
+ Adicionar um an	nigo)

Q. Digite o Endereço da Partida CHÁCARAS RIO-PETRÓPOLIS RJ-111 RJ-113 493 RJ-101 HELIÓPOLIS RJ-111 040 JARDIM AS FILHO Nova Iguaçu São João de Meriti Duque de Caxias Mesquita RJ-071 Nilópolis PAVUNA algoof Map data @2024 Goor Exigir algum pagamento? Sim Não Cartão de Crédito Cartão de Débito Dinheiro Pagamento instantaneo (FIX)







DETALHE DA PARTIDA

NOME DA PARTIDA:

Basquete no Coreu

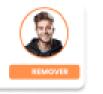
DESCRIÇÃO: Partida de basquete para amadores na Puc-CHECKLIST: Goleiro Quadra de Futsal Quadra de Grama Caneleira

PARTICIPANTES: 5 / 12

Chuteira







**** Lorena de Paula, 20



**** Pedro Vasconcelos, 18

Welligton Faria, 47



+ Compartilhar com um amigo



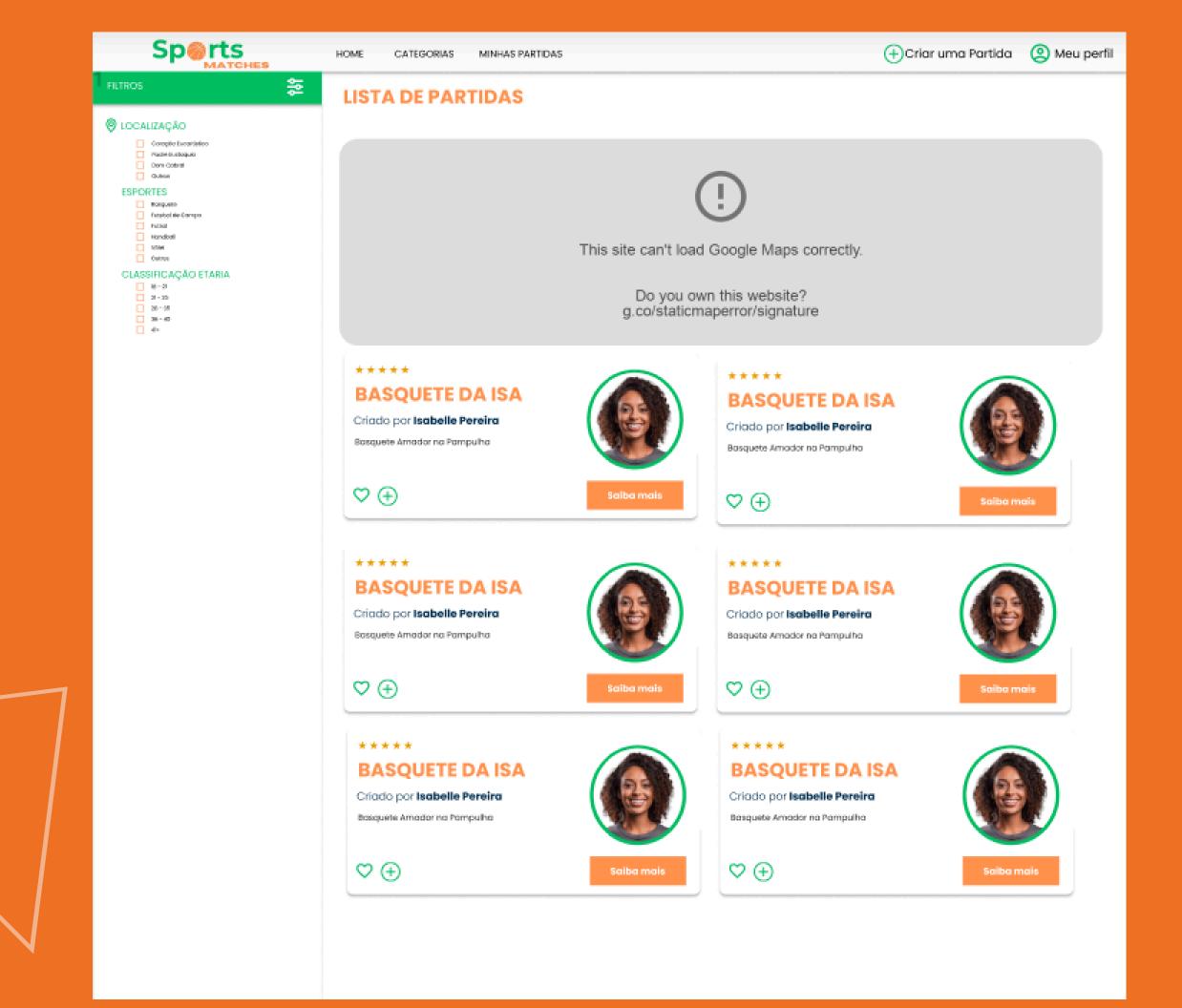
Exigir algum pagamento?



Dinheiro

Pagamento instantaneo (PIX)







SEGUIDORES

0

SEGUINDO 0

DESCRIÇÃO:

Só não fui jogador de futebol igual o messi quando mais novo, porque machuquei o joelho

EDITAR PERFIL

MEU PERFIL

NOME:

Felipe

SOBRENOME:

Neto

E-MAIL:

felipenetogatinhol23@hotmail.com

DD/MM/YY

DATA DE NASCIMENTO:

CPF:

00-000.000-00

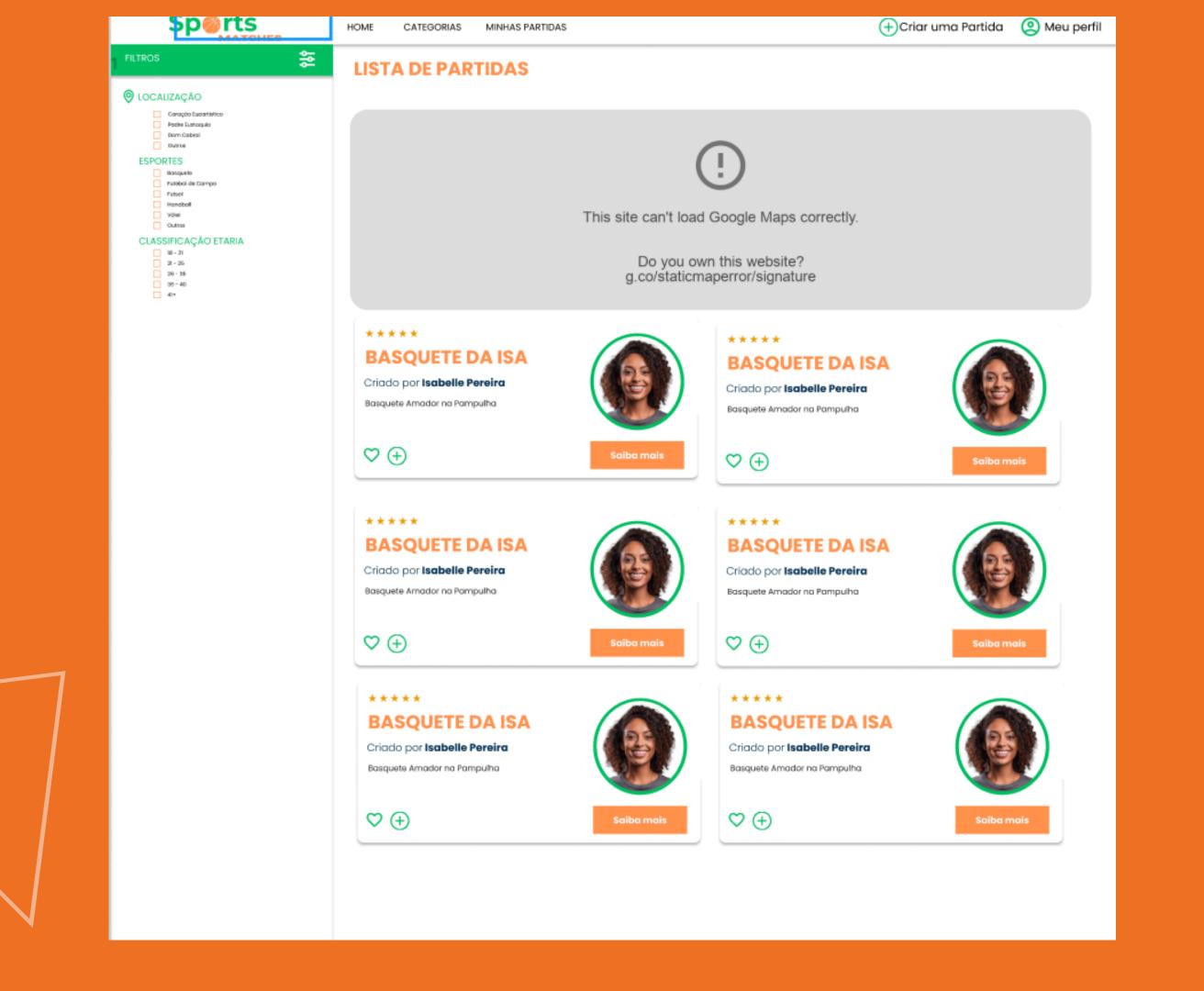
ÚLTIMAS PARTIDAS

**** **FUT DO CELSO**



FUT DO LIPE









CRIAR SUA CONTA

NOME COMPLETO *	
E-MAIL *	
DATA DE NASCIMENTO *	
dd/mm/aa	
CPF *	
SENHA: *	_
CONFIRME SUA SENHA: *	
REGISTRE-SE	
Jå tern login? CLIQUE AQUI	
G CADASTRO COM O GOOGLE	
CADASTRO COM O FACEBOOK	





FAZER LOGIN

E-MAIL:		
SENHA:		
	LOGIN	
	ou	
	G LOGIN COM O GOOGLE	
	f LOGIN COM O FACEBOOK	

METODOLOGIA DO GRUPO

O grupo seguiu a metodologia Scrum as tarefas foram dividas em quatro ciclos de sprints com cada sprint tendo uma duração de duas a três semanas para desenvolver a aplicação web. Em cada sprint foram divididas tarefas que cada membro do grupo desenvolveu durante cada ciclo das sprints.



ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

Os componentes do site são:

- Login para usuários se inscreverem no site
- Tela de perfil para os usuários poderem editar suas informações pessoais
- Tela principal onde os usuários poderão pesquisar por partidas em sua região
- Página de criação de partidas para que os usuários possam criar partidas de maneira personalizada com seus gostos
- Usuários poderão ver por partidas criadas na tela de listagem de partidas
- Usuários poderão ver detalhes de partidas selecionadas

MUITO OBRIGADO!

A equipe do Sports Matches agradece sua atenção!

