

Projeto de Interface

Em relação às pautas abordadas para a montagem da interface do sistema, estabelecemos o foco em questões como usabilidade, agilidade e acessibilidade. Com isso, o projeto conta com uma identidade visual padronizada em todas as telas que são projetadas para funcionamento em desktops e dispositivos móveis.

Diagrama de Fluxo

O diagrama de fluxo, mostrado na Figura 5, foi desenvolvido para permitir que se possa mapear o fluxo de telas do presente projeto.

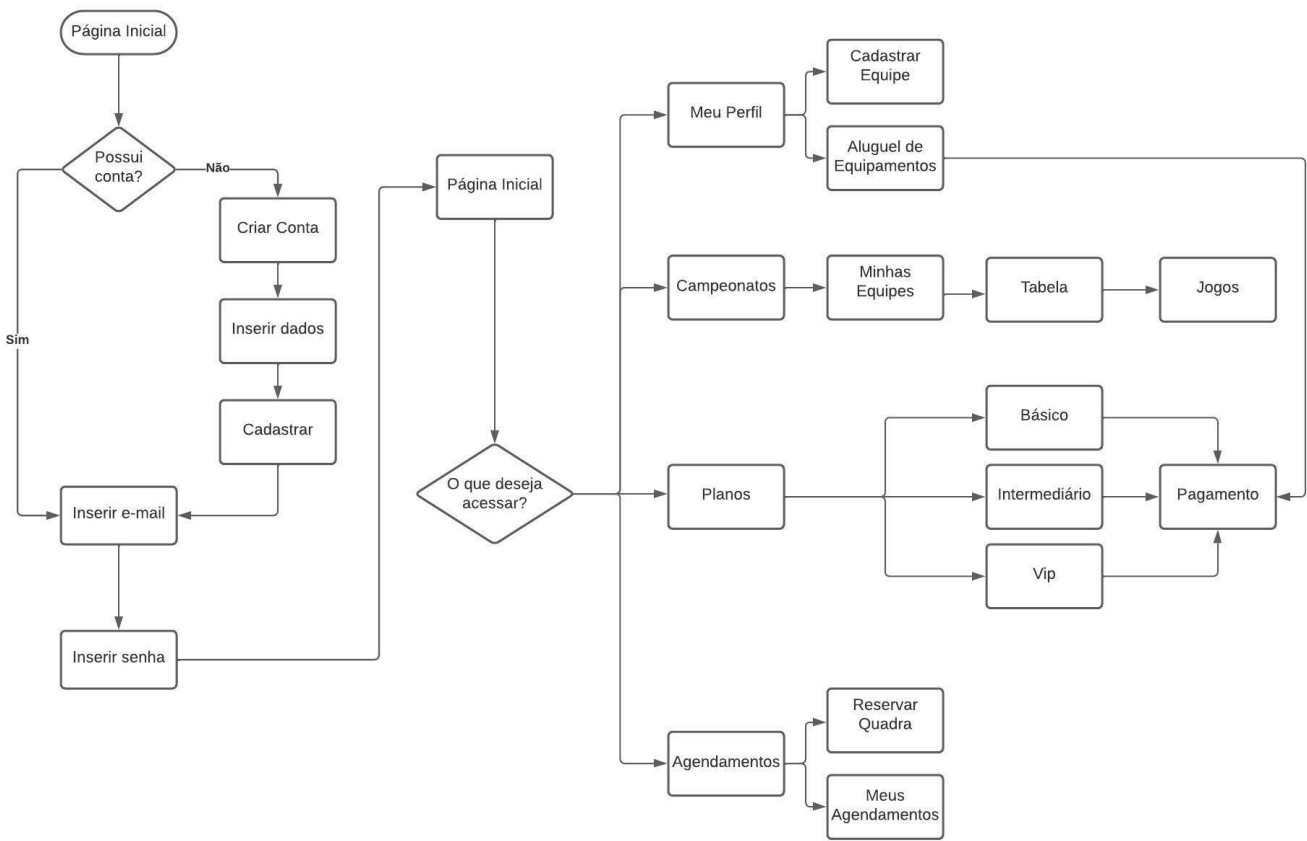


Figura 5 - Diagrama de Fluxo

Wireframe Interativo

De acordo com o fluxo de telas do projeto, conforme apresentado na Figura X, detalhamos as telas do sistema que foram estruturadas seguindo o escopo abaixo:

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;
- **Barra lateral** - apresenta os elementos de navegação secundária, geralmente associados aos elementos do bloco de conteúdo.
- **Rodapé** - apresenta informações sobre o cliente.

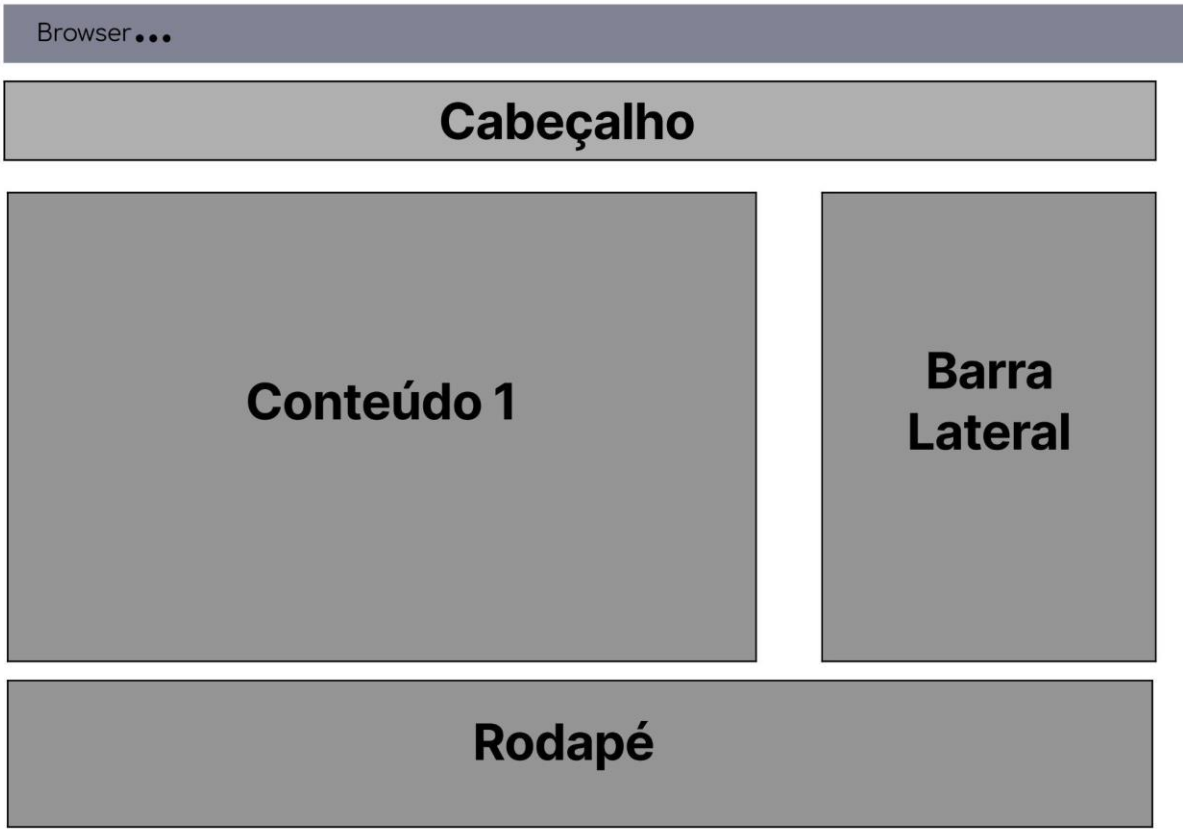


Figura 6 - Estrutura padrão do site

Tela - Home-Page

A tela de home page exibe informações importantes e diretas sobre a aplicação.

Com base na estrutura padrão, o bloco ‘*Conteúdo 1*’ dispõe de um carrossel que disponibiliza imagens e informações sobre reserva de quadras, campeonato, planos de pagamento, etc. O bloco ‘*Barra Lateral*’, apresenta outras imagens sobre as quadras disponíveis. Já o bloco ‘*Rodapé*’, apresenta informações de contato sobre o espaço da aplicação.

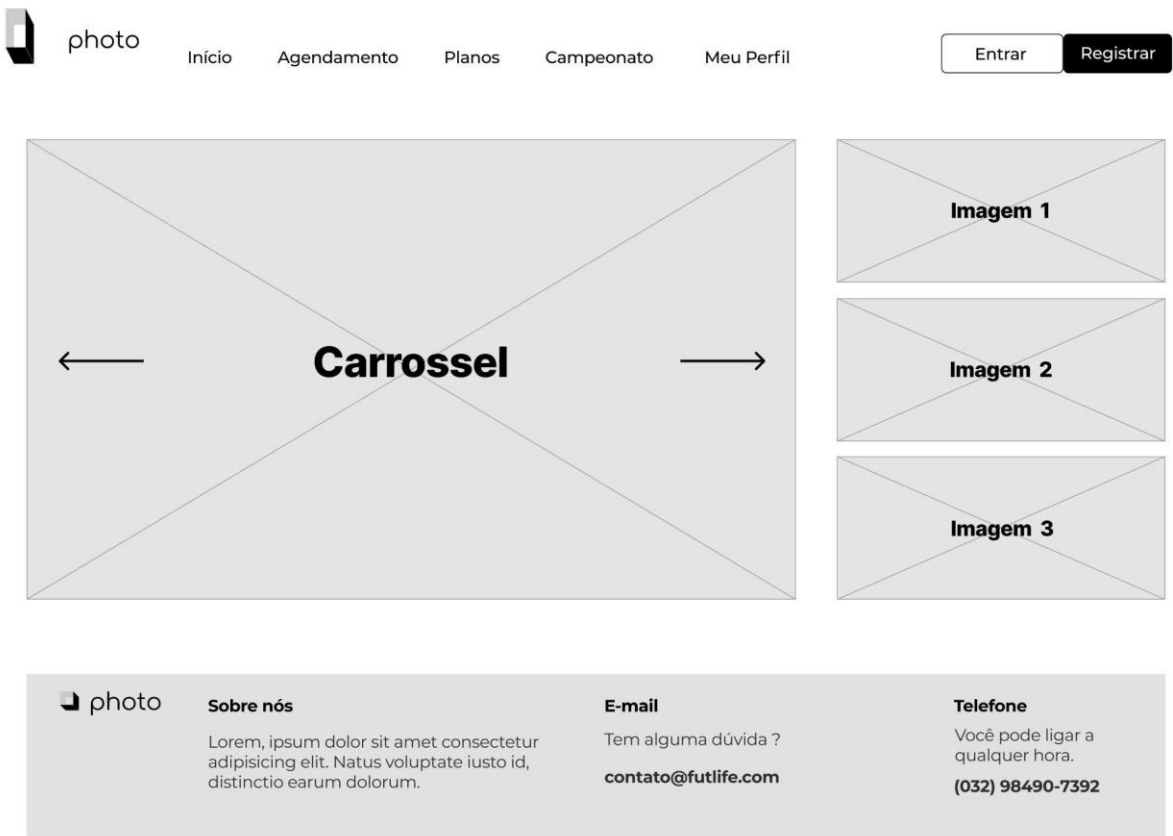


Figura 7 - Tela Inicial

Tela - Cadastro

Para que o usuário consiga reservar quadras, ou participar do campeonato, oferecidos na aplicação, é necessário que o mesmo possua um cadastro no site. Diante disto ele poderá se cadastrar conforme mostra a figura abaixo.



Figura 8 - Tela de Cadastro

Tela - Página de Planos

Assim que o usuário tiver se cadastrado, ele deverá escolher um plano de pagamento para poder usufruir de todas as opções disponíveis da aplicação, como é apresentado na Figura a seguir.

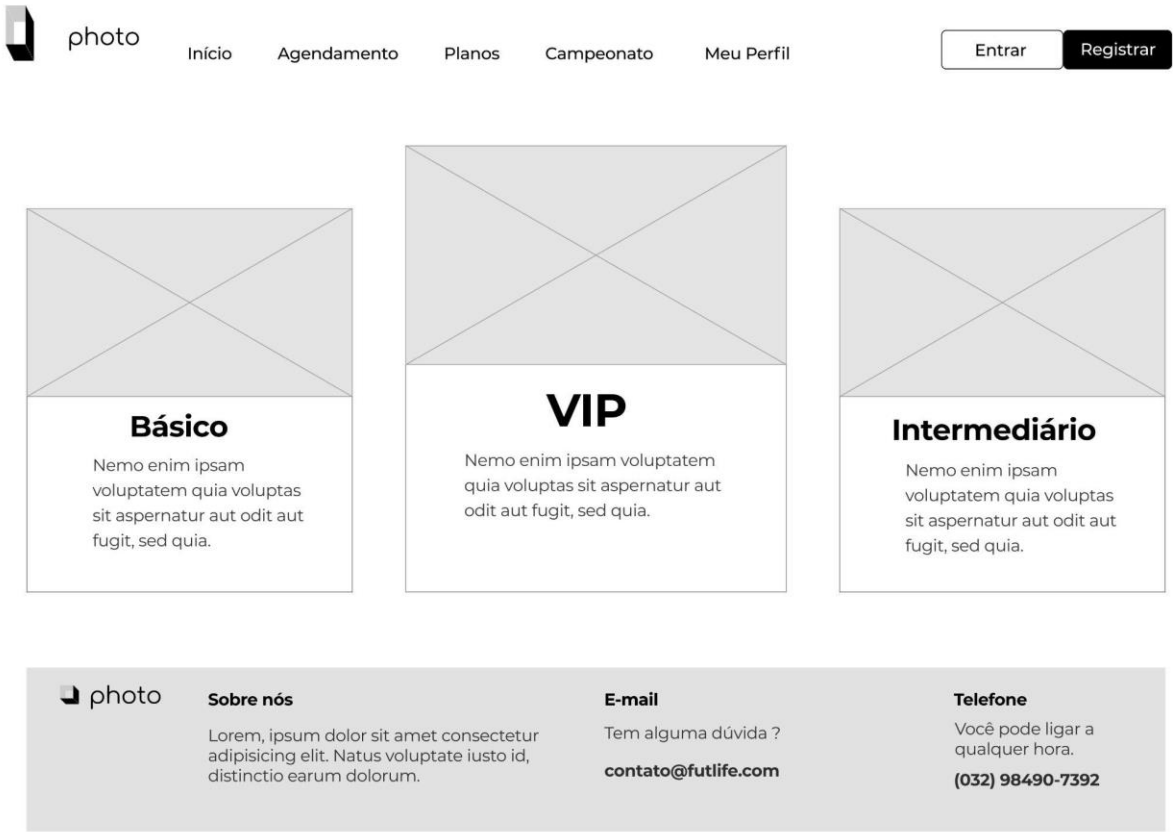


Figura 9 - Tela Planos de Pagamento

Tela - Pagamentos

Efetuada a escolha do plano, ele será direcionado para a página de pagamentos para concluir seu pedido.

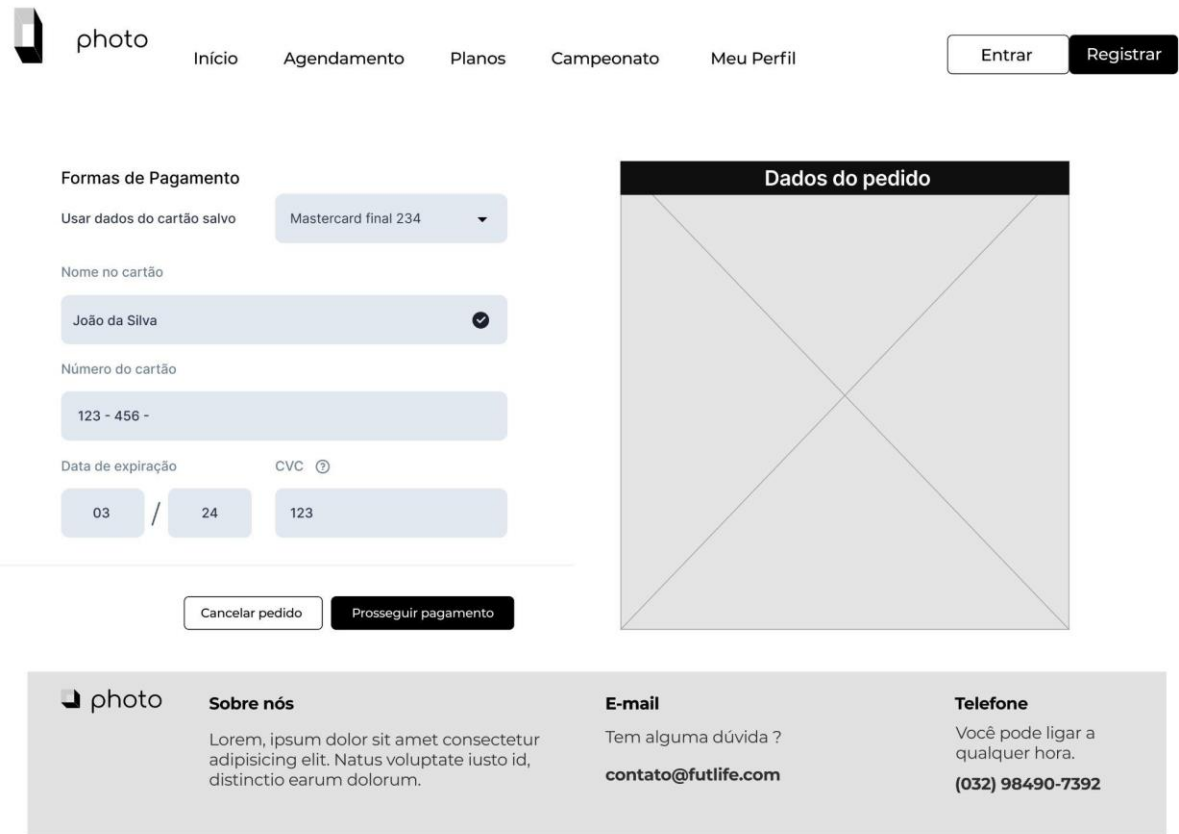


Figura 10 - Tela de Pagamentos

Tela - Meu perfil

Na tela ‘*Meu perfil*’, o usuário conseguirá visualizar os seus dados, cadastrar uma equipe para o campeonato e alugar equipamentos.

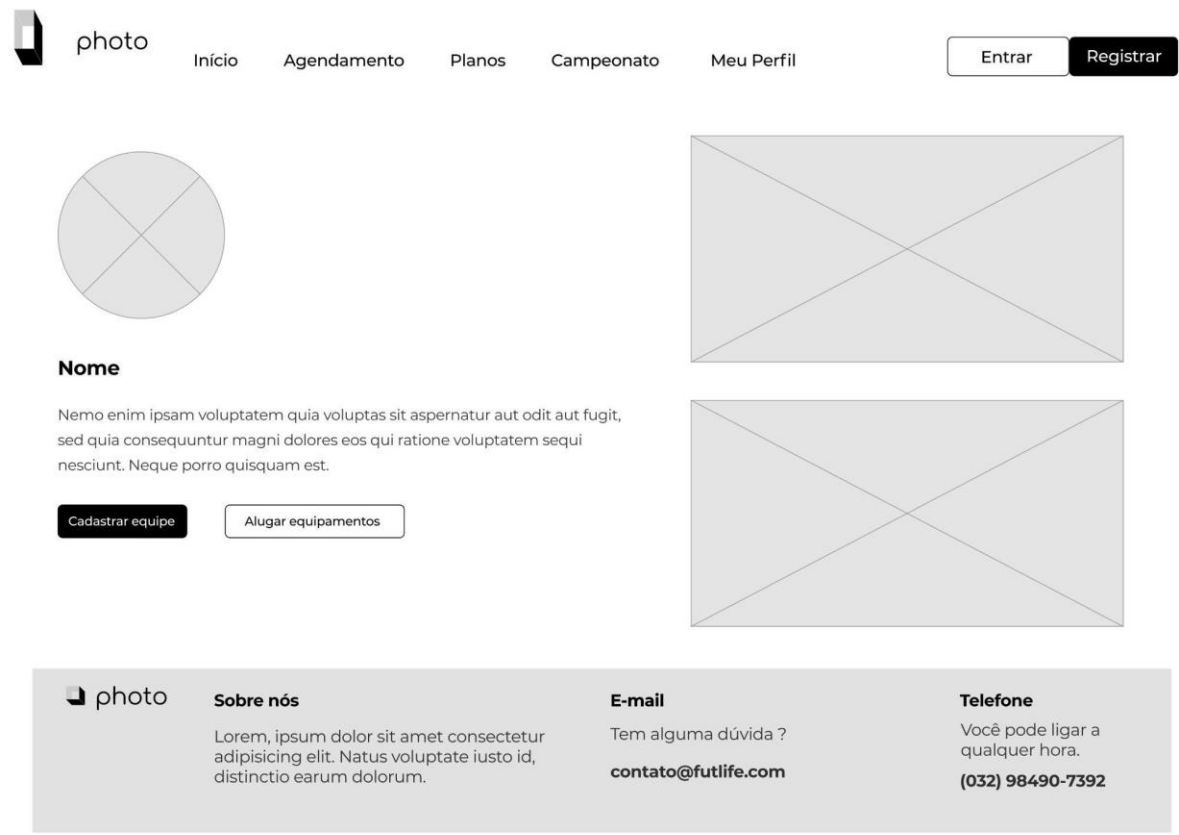


Figura 11 - Meu perfil

Tela - Campeonato

A tela ‘*Campeonato*’ apresenta todas as equipes já cadastradas, a equipe do usuário e a tabela de jogos, além de informações relevantes para o campeonato.

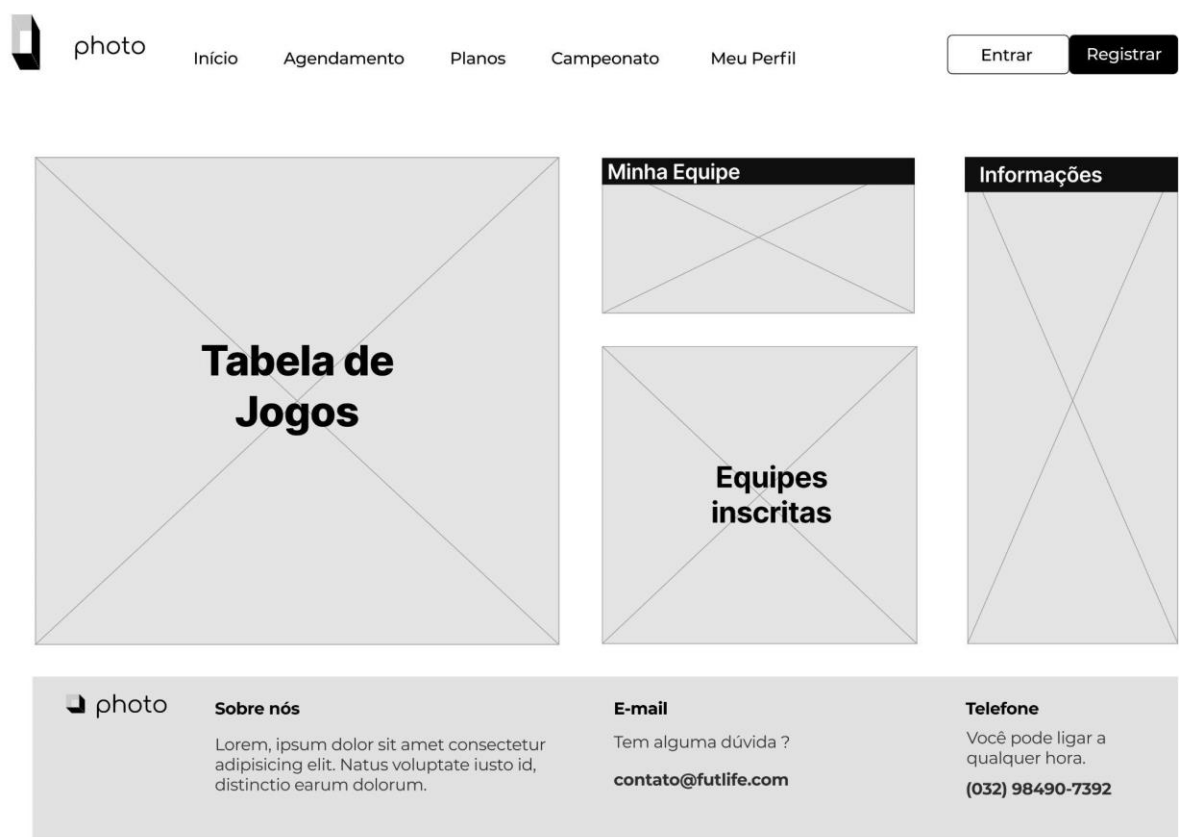



Figura 12 - Tela Campeonato

Tela - Agendamento

A tela 'Agendamento' permite ao usuário reservar dia e horário para utilização das quadras, assim como editar a reserva ou cancelá-la.

 photo

[Início](#) [Agendamento](#) [Planos](#) [Campeonato](#) [Meu Perfil](#)

[Entrar](#) [Registrar](#)


Reserva

[Reservar](#) [Cancelar](#)

Meus agendamentos

Selecionar:

[Cancelar reserva](#) [Cancelar](#)

 photo

Sobre nós

Lorem, ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit. Natus voluptate iusto id, distinctio earum dolorum.

E-mail

Tem alguma dúvida ?
contato@futlife.com

Telefone

Você pode ligar a qualquer hora.
(032) 98490-7392

Figura 13 - Tela Agendamento