



# FUTLIFE



## PUC - Minas - Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Eixo 2 - Projeto: Desenvolvimento de uma Aplicação Interativa

Professor: José Wilson da Costa

### Integrantes:

Camila Jardim

Diego Lúcio

Kamila Clemente

Rafael Mautone

Tarcísio Junior

---

#FUTLIFE - Junho/2022





# SUMÁRIO



## Sumário

- 1 - Introdução
- 2 - Planejamento
- 3- Diagrama de Casos de Uso
- 4- Persona
- 5 - Diagrama de Classes
- 6 - POC
- 7 - Aplicação
- 8 - Código
- 9 - Teste de Sotware
- 10 - Conclusão

# INTRODUÇÃO

## Apresentação do problema

- Incentivo a Lei Estadual de Incentivo ao Esporte
- Incentivo Fiscal - Contribuintes do ICMS

## Apresentação do objetivo

- Participação ao Incentivo ao Esporte
- Aplicação - FutLife

---

#FUTLIFE





# Planejamento



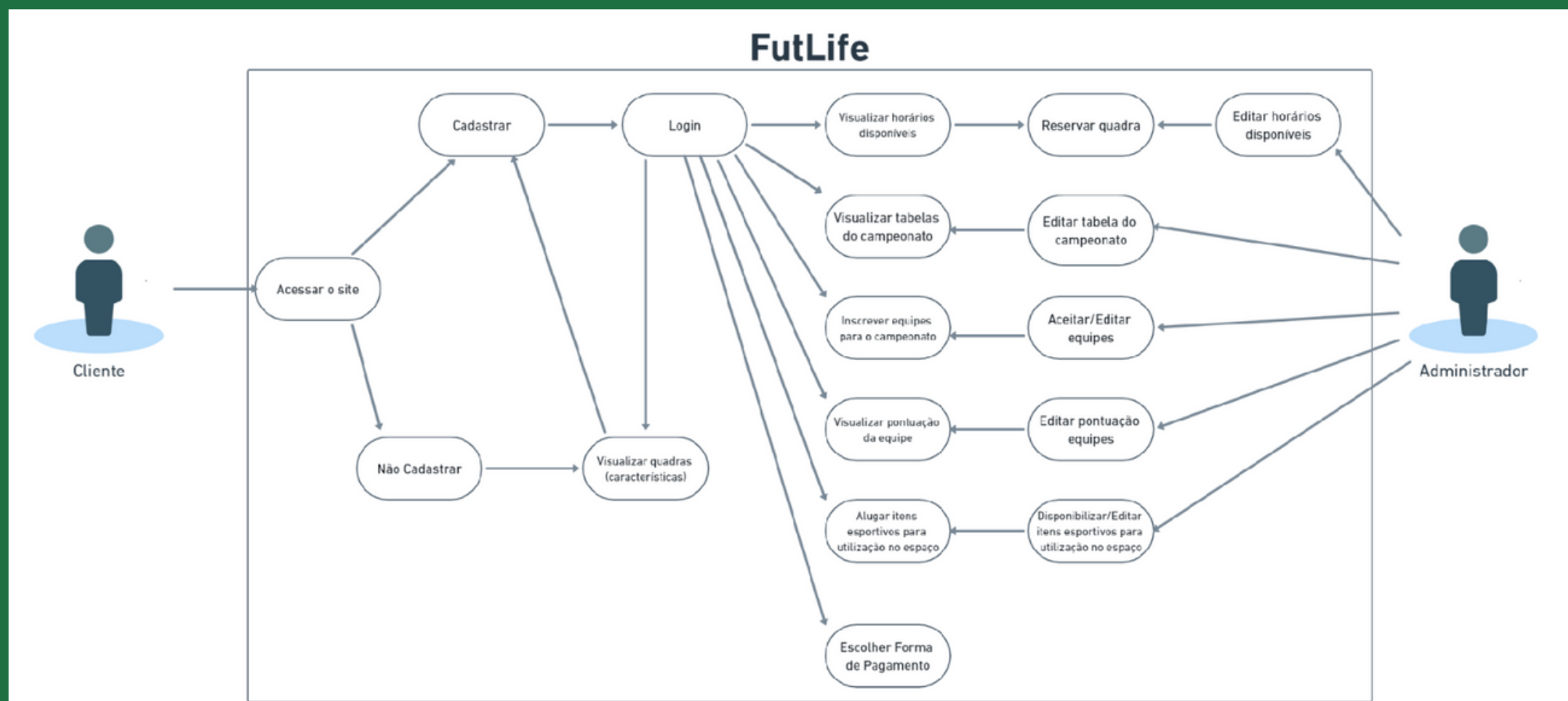
- Construção aplicação end-to-end
- Funcionalidades

---

#FUTLIFE



# Diagrama de Casos de Uso



# PERSONA



**Maria Heloísa Santos e Silva**

**Idade:** 20

**Ocupação:** Atendente de Telemarketing

**Aplicativos:**

- Instagram
- Facebook
- Aplicativos de bancos

Maria Heloísa Santos e Silva

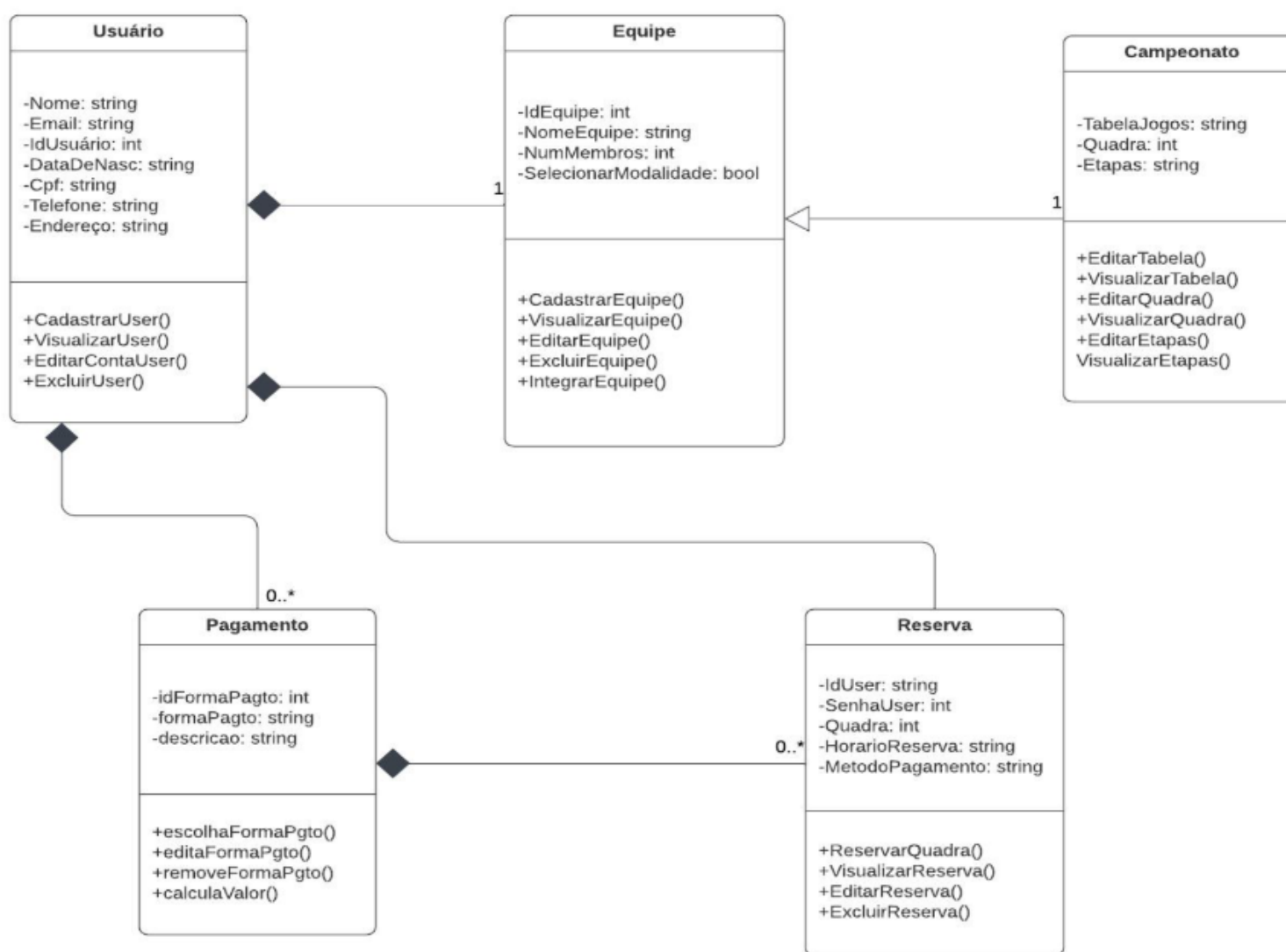
Possibilidade de realizar minhas reservas online

Para que eu consiga otimizar o meu tempo

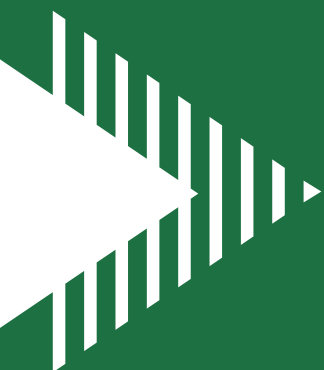
#FUTLIFE

# DIAGRAMA DE CLASSES

Diagrama de Classes



**POC**



---

**#FUTLIFE**





# APLICAÇÃO



## Front-End

- HTML
- CSS
- JavaScript

## Back-End

- C#
- SQL
- Razor Framework



# CÓDIGO



---



#FUTLIFE



# TESTES DE SOFTWARE

Plano de teste: Agendando uma Reserva

PLANO DE TESTE	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO
Clicando no campo nome	Quando o usuário clicar no campo "Nome" deverá se possível preencher o nome desejado	
Clicando no campo sobrenome	Quando o usuário clicar no campo "Sobrenome" deverá se possível preencher o nome desejado	
Selecionando a quadra	Quando o usuário for escolher a quadra, deverá ser exibido 3 tipos de quadra para seleção.	
Agendando um horário	Quando o usuário for escolher o horário, deverá ser exibido os horários disponíveis.	Não há opção de selecionar o horário, o usuário pode inserir qualquer informação.
Escolhendo data	Quando o usuário for escolher uma data, deverá ser exibido as datas disponíveis.	Não há opção para escolher a data de agendamento.
Selecionando número de jogadores	Quando o usuário for escolher o número de jogadores, deverá ser exibido a opção de 8, 10 e 12 jogadores	
Agendando reserva	Quando o usuário clicar no agendamento da reserva, o mesmo deverá ser salvo e exibido na tela ao lado de reservas agendadas.	

# CONCLUSÃO

- Projeto conduzido com dedicação e foco
- As dificuldades durante o projeto foi o aprimoramento na linguagem C#
- Maior conhecimento e mais tempo
- Aprendemos a construir uma aplicação end-to-end



# OBRIGADA!

---



#FUTLIFE

