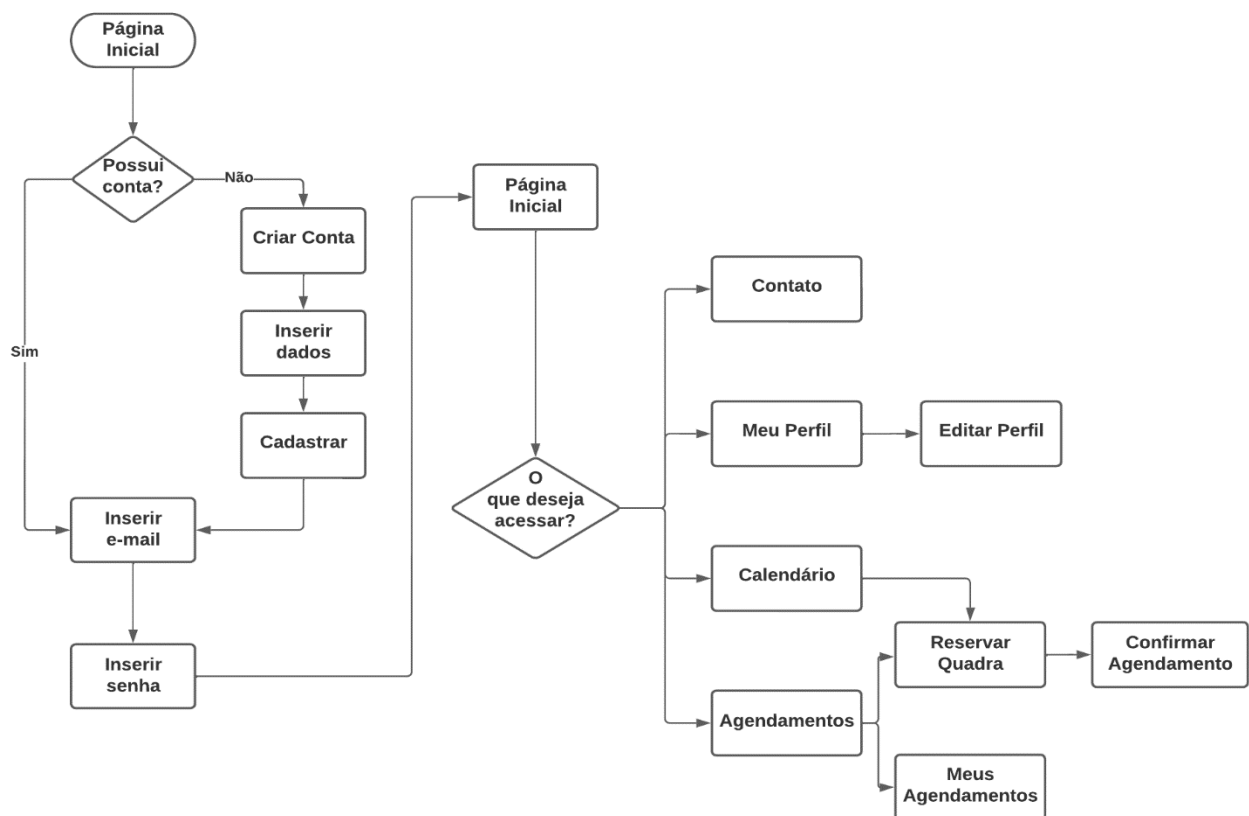


# Projeto de Interface

Visão geral da interação do usuário pelas telas do sistema e protótipo interativo das telas com as funcionalidades que fazem parte do sistema (wireframes).

## Diagrama de Fluxo

O fluxograma foi desenvolvido para permitir o mapeamento de fluxo das telas da aplicação, conforme abaixo.



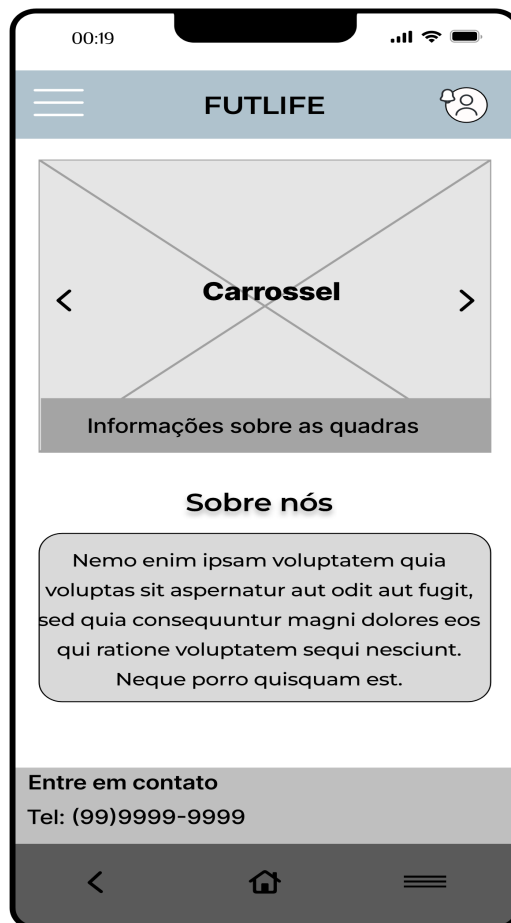
## Wireframes

De acordo com o fluxo de telas do projeto, detalhamos as telas da aplicação que foram estruturadas seguindo o escopo abaixo:

- **Cabeçalho** – área destinada aos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** – área destinada ao conteúdo da tela;
- **Rodapé** – área destinada às informações para contato e suporte.

## Tela – Home Page

A tela ‘Home Page’ exibe um carrossel que disponibiliza imagens e informações sobre as quadras disponíveis para aluguel e, também, um bloco que exibe informações sobre a equipe FutLife.



## Telas – Login e Cadastro

Para que o usuário consiga reservar as quadras oferecidas na aplicação, é necessário que ele possua um cadastro no site. Com isso, essas telas permitem o cadastro e o login na conta.



## Telas – Agendamento e Meu Perfil

A tela 'Agendamento' permite ao usuário visualizar o calendário e reservar o dia, horário, quadra e o número de jogadores.

Na tela 'Meu Perfil' o usuário poderá editar seu perfil e visualizar seus agendamentos.

