

Organizador de Campeonatos

Equipe

- Gabriel Alves
- Henrique Fialho
- Lucas Delgado
- Mateus Soares

Contexto

1.1 Problema: De acordo com o apresentado, a chegada do nosso aplicativo, busca resolver o problema com a ausência de organização de campeonatos do jogo Fifa 23, falta de jogadores, horários, premiação etc. Sendo assim facilitando o seu lazer.

1.2 Objetivo do projeto: O objetivo geral do projeto é a criação de um aplicativo onde apresenta uma fácil utilização e o fornecimento de organização de campeonatos, com variedade de horários, níveis e premiações.

- É possível criar seu próprio campeonato pelo aplicativo, possibilitando jogar só com seus amigos. Temos também a possibilidade de ingressar em campeonatos organizados pela própria plataforma, onde você jogará com aqueles que tiverem a mesma disponibilidade e interesse que você.
- A função permite procurar horários e pessoas para jogar, seja para os adeptos a disputar prêmios ou apenas jogar uma partida amistosa.
- Escolher o campeonato de acordo com seu nível de jogabilidade e disponibilidade para jogar.

1.3 Público-alvo: Embora não tenha um público alvo especificamente, todos que querem se divertir jogando Fifa 23 podem utilizar nosso aplicativo, sendo assim estabeleceu que o público alvo do nosso projeto será homens e mulheres de 15 a 40 anos, desde jogadores casuais até jogadores competitivos.

1.4 Justificativa: Quando iniciamos o curso, fizemos várias amizades e gostaríamos de criar um aplicativo que seja útil para o nosso dia a dia além de se divertir de alguma forma e pensamos em Fifa, como jogadores temos conhecimento sobre a má qualidade dos poucos campeonatos proporcionados dentro do jogo , então com a vinda do projeto tivemos a ideia de criar um aplicativo para facilitar a ingressão e criação de um campeonato.

Projeto Solução

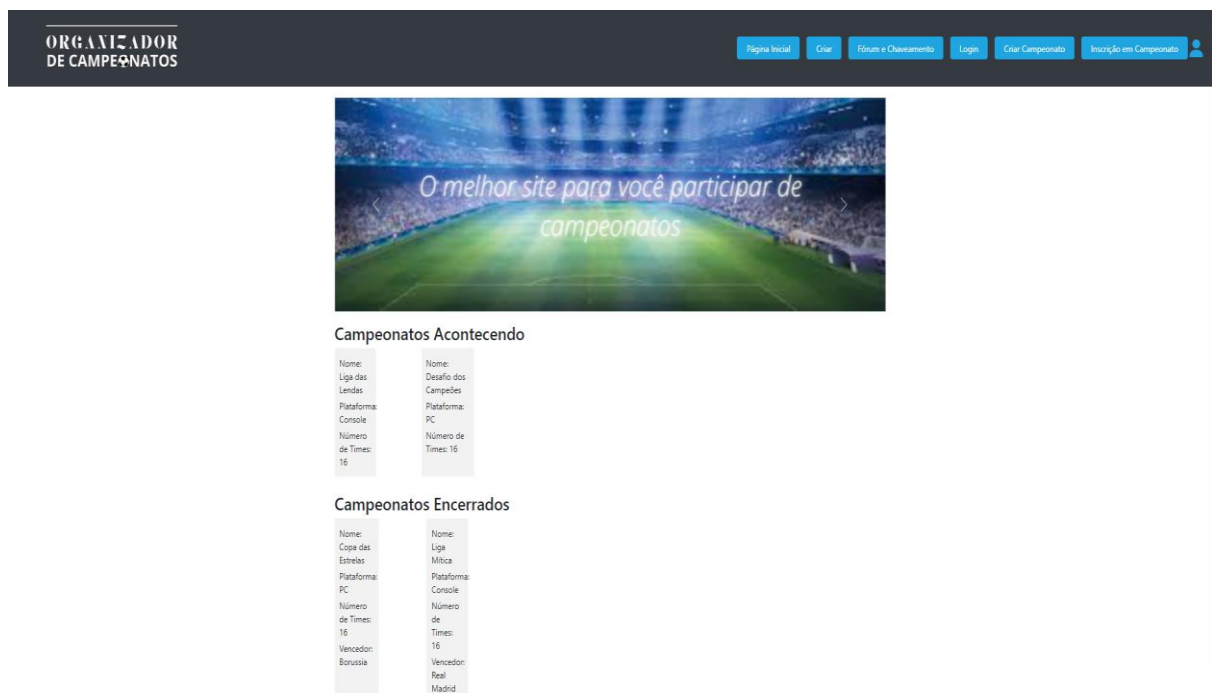


TABELA DE JOGOS

Time A:

Placar A:

Time B:

Placar B:

Adicionar Jogo

Time A	Placar A	x	Placar B	Time B
Real Madrid	2	x	1	Chelsea
Bayer	3	x	2	Barcelona

Fórum de Comentários

Nome:

Comentário:

Enviar Comentário

Pedro
Partida legal

Editar

Excluir

Inscrição no Campeonato

Campeonato 1

[Inscrever-se](#)[Detalhes](#)

Data: 17/06/2022 a 20/06/2022
Ranking Médio: Divisão 1

Campeonato 2

[Inscrever-se](#)[Detalhes](#)

Data: 21/06/2022 a 24/06/2022
Ranking Médio: Divisão 3

Campeonato 3

[Inscrever-se](#)[Detalhes](#)

Data: 19/06/2022 a 22/06/2022
Ranking Médio: Divisão 1

Campeonato 1

Nome da Equipe:

[Inscrever-se](#)

Crie um novo campeonato

Nome:

Plataforma:

Número de times:

Senha:

Confirmar senha:

Descrição:

[Criar](#)

Metodologia

1.1 Processos:

- Planejamento: Crie um planejamento detalhado do aplicativo, definindo recursos, fluxo de navegação, requisitos técnicos e uma arquitetura de informação. Em seguida, desenvolva Wire frames e protótipos para visualizar a aparência e a usabilidade do app.
- Desenvolvimento do aplicativo: Esta etapa envolve a codificação do aplicativo.
- Implementação de recursos: Adicione os recursos e funcionalidades planejados ao seu aplicativo. Isso pode incluir recursos como login, entre outros. Certifique-se de testar e depurar o aplicativo regularmente durante o processo de desenvolvimento.
- Testes e qualidade: Realize testes para garantir que o site esteja funcionando corretamente em diferentes ambientes e cenários. Teste a funcionalidade, a usabilidade, o desempenho. Com ajustes e correções conforme necessários.

1.2 Atribuições:

- Cada integrante ficou designado a dois artefatos, sendo assim cada indivíduo fez dois artefatos.
- No sprint 4, dividimos as tarefas para que cada integrante participasse da mesma forma.
- Na entrega final cada participante ficou de falar alguma uma parte da apresentação em específico e uma para apresentar o site funcionando.

1.3 Ferramentas:

- Replit
- Visual Studio Code

- Figma
- Git Hub
- Discord
- Canva
- Netlify

Solução Implementada

A solução implementada conta com os seguintes módulos:

- **Navegador** - Interface básica do sistema
 - **Páginas Web** - Conjunto de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que implementam as funcionalidades do sistema.
 - **Local Storage** - armazenamento mantido no Navegador, onde são implementados bancos de dados baseados em JSON. São eles:
 - Fórum de comentários.
 - Tabela para publicação de resultados
 - Inscrição em campeonatos
- **Hospedagem** - local na Internet onde as páginas são mantidas e acessadas pelo navegador