## Orientação de Avaliação

### Trabalho Interdisciplinar – Aplicações Web

#### **DADOS GERAIS**

Projeto	Organizador de Campeonatos 2
Aluno	Athus Wilke Souza
Título do Artefato	Criar amistoso
Descrição	Funcionalidade para criação de partidas de futebol amistosas (não competitivas).
Link alternativo na	Não disponível na Internet.
Internet (URL)	

## APRESENTAÇÃO DAS PRINCIPAIS TELAS

Exemplos reais das principais telas utilizadas durante o uso da funcionalidade entregues.

Figura 1 – Formulário parte 1	Figura 2 – Formulário parte 2	Figura 3 - XXXXXXXXXX
Cadastro de Partida Amistosa	Data:	
Time Desafiante:	dd/mm/aaaa 🗂	
	Hora:	
Região:	····· ©	
	Quem trará a bola:	
Local:		
	Cadastrar Partida	

# ORIENTAÇÃO DE TESTES DA AVALIAÇÃO:

Cenários de teste e passos a serem realizados para avaliar a entrega.

#	Cenário	Pré-Condições	Ações	Resultados Esperados
1	Cadastro OK	Site funcional	<ol> <li>Acessar a tela de Cadastro de Partida Amistosa</li> <li>Preencher todos os campos do formulário</li> <li>Clicar em "Cadastrar Partida"</li> <li>Aguardar a mensagem de "Partida cadastrada com sucesso!"</li> </ol>	Após cadastrar, a partida será salva no arquivo JSON local, e o site deverá retornar a tela anterior.
2	Cadastro Não OK	Site funcional	<ol> <li>Acessar a tela de Cadastro de Partida Amistosa</li> <li>Não preencher todos os campos do formulário</li> <li>Clicar em "Cadastrar Partida"</li> <li>O sistema informará o campo que falta ser preenchido.</li> </ol>	Após o usuário clicar em "Cadastrar Partida", a página permanecerá no mesmo lugar, informando uma mensagem de erro embaixo do campo que falta ser preenchido.
3		•	1.	•
4		•	1.	•