

ANDROID PROJECT

Football Event

Introduction

Powered by
WPS Office

Boas pessoal, vou tentar fazer uma introdução simples do que pretendo para este projecto:

Android Application para Eventos de Futebol

A minha ideia para pagina inicial da aplicacao:

Menu (Create Event, Available Matches)

1.1 Menu Create Event

- Dar um nome ao evento

É necessario dar um nome ao evento quando o utilizador for a criar

Por Exemplo:

“GAME RAPAZIADA”

De seguida apareceria uma mensagem a confirmar o nome do evento

1.2 Check Available Pitch (Neste campo o utilizador que cria o evento terá de verificar os campos de futebol disponiveis na area e as horas)

O programa simulava uma pesquisa na area e mostrava os campos disponiveis...

Location: **London**

Barnet
Edgware
Ealing
Tottenham
Piccadilly

(Opção 1) - Aqui aparece todos os campos disponiveis em londres (tambem poderiamos por outras cidades, e ele dava a localizacao exacta dos campos que estao disponiveis e as horas)

(Opção 2) - O utilizador escolheria a hora que pretendia jogar e o programa mostrava os campos disponiveis para aquela hora

1.3 Inserir a localização (Utilizador já sabendo qual o campo disponivel insere a localizacao no campo no sistema)

1.4 Inserir Hora (Utilizador podera escolher hora para jogar e o programa mostrar campos disponiveis ou mostrar o campo que escolheu acima a hora que o utilizador escolheu nao esta disponivel)

1.5 Limite de jogadores (So ira ter 3 opcoes (**10 jogadores** campo de 5 ,**14 jogadores** campo de 7 , **21 jogadores** campo de 11))

Opção 1 - Aqui tambem poderiamos ter uma opção em que apartir do momento que a pessoa que esta a criar o evento escolhesse o numero de jogadores, o programa automaticamente so mostrava os campos available que dao so para ou 10, ou 14, ou 21 jogadores

Menu Available Matches

2.0 Neste campo todos os utilizadores podem check os jogos que estao disponiveis assim como os detalhes acima referents ao jogo e se o utilizador tiver interessado podera efectuar o registo como vai indicar a baixo:

2.1 Inserir nome do jogador

Utilizador insere o nome

2.2 Posicao

Utilizador insere posicao

2.2 Contacto

Utilizador insere numero de contacto para receber mensagem com os detalhes do jogo

3.0 Mensagem de confirmacao de registo

Assim que cada utilizador se regista no evento, uma mensagem de confirmacao enviada a confirmar o registo e que assim que houver numero de jogadores disponiveis o evento podera ser iniciado

4.0 Confirmação de jogadores

O utilizador que criou evento, assim que houver um numero maximo de jogadores, recebera um notificacao em que ha um numero certo para a realizacao do evento, e da seguimento ao mesmo

4.1 Confirmacao a jogadores

Apartir do momento em que o criador do evento da seguimento ao evento todos os 10, 14 ou 21 jogadores, serao notificados com uma mensagem de confirmacao

Use case

Em conversa com a minha tutora ela disse que temos que criar alguns uses cases para o programa assim como (activity diagram, sequence, class diagram)

Estava a pensar em algo assim:

5.0 Desistencia de algum jogador

Vamos pensar que algum jogador a ultima da hora desiste e ja nao quer jogar por algum motivo, podera recorrer a notificao de **confirmacao a jogadores** e marcar como desistencia do evento

5.1 Em caso de desistencia

Em caso de desistencia o evento voltaria a estar disponivel em Available Matches, ate ser encontrado um novo jogador

Datas para realizacao de tarefas e entrega

Semester 2: • Element 3: Project Progress Report 1 (Week 2) – Evidence to project progress and your continuing work with your supervisor.

Date/time/method of submission: 27 January 2017 (Semester 2, Week 2)

• Element 4: Project Progress Report 2 (Week 4) – Evidence to project progress and your continuing work with your supervisor.

Date/time/method of submission: 10 February 2017 (Semester 2, Week 4)

• Element 5: Project Presentation (Week 12) – Poster presentation showing your ability to communicate concepts and information about your project topic

Date/time/method of submission: Thursday, 6 April 2017 (Semester 2, Week 12)

Depending on the nature of the project you will carry out either a poster presentation or a software demonstration. Both carry equal marks. You must complete this assessment point to pass the project. A poster presentation or software demonstration will display your ability to communicate concepts and information about the project topic. For posters: You are required to display on the poster information about the aims and objectives of your project, the method and results obtained and conclusions you have drawn from the evidence you have collected. You should include a quote (author and date) from a reputable literature source to support your conclusions. The poster should consist of ONE PowerPoint slide which has 5-6 sections as shown in the poster template available on Blackboard. The poster must be printed at A2 size. You should: • Provide aims and objectives of the project investigation. • Explain the method adopted. • Describe your results using graphics/diagrams where appropriate. • Provide a quote from research literature to support conclusion. • Draw some conclusions based on evidence collected. For software demonstrations: You will be required to run your software as well as show and discuss relevant sections of code. You need to arrive at the correct time and at the location specified on Blackboard to display your poster or setup your software demonstration. The posters or software demos will be available for staff and other students to see. Your supervisor will attend as well as other members of staff. They will ask you about your project and assess your work. You must ensure your attendance is logged as otherwise you may be recorded as absent and receive no marks

• Element 6: Project Report (Week 13) – The project report, i.e., the dissertation, should state the objectives of your invest

Assessment brief: You will produce a Project report in the format described in the Project Report template which will be available as a separate document on Blackboard.

Date/time/method of submission: Thursday, 13 April 2017 (Semester 2, Week 13)

Android Application para Eventos de Futebol

Menu (Create Event, Available Matches)

Flow Create Event

1. Inserção de nome do evento e mensagem de confirmação.
- 2.1. Seleção do campo

Pesquisa real vs Pesquisa simulada

Aqui aparece todos os campos existentes em uma área especificada (uma cidade por exemplo ou arredores). Informações sobre o campo são exibidas e, inclusive, o numero de telefone (permitindo ao usuario ligar e combinar com os responsáveis o horário para uma partida no campo).

- 2.2. Inserir a localização -> Alternativamente à seleção de campo utilizador pode inserir a localização no campo diretamente no sistema)
3. Inserir hora da partida.
4. Número de jogadores -> 3 opções { 10 jogadores campo de 5 ,
14 jogadores campo de 7 ,
22 jogadores campo de 11)

Opcional- Aqui também poderíamos ter uma opção em que a partir do momento que a pessoa que está a criar o evento escolhesse o numero de jogadores, o programa automaticamente só mostrava os campos disponíveis que dão só para 10, ou 14, ou 21 jogadores (Essa opção apenas poderá existir caso a pesquisa seja simulada. Dificilmente essa info será encontrada para todos os campos em uma pesquisa real).

Flow Available Matches

1. Visualização de jogos disponíveis e seus respectivos detalhes.
2. Registro do jogador na partida e mensagem de confirmação.

Flow Register

1. Usuário insere seu nome no evento.
 2. Usuário preenche posição preferida e posições possíveis
- Usuário adiciona o número de telefone para possível contato. Esse número será visível apenas para o criador do evento. O número do criador do evento será visível para todos os jogadores que confirmaram presença.

Notificações

Notificação real vs notificação simulada

1. Assim que o número necessário de jogadores se inscrever em determinado evento, este pode ser iniciado. Assim uma notificação será enviada ao criador do evento informando que as inscrições estão completas.
2. Quando o criador do evento receber a notificação de preenchimento das vagas, este pode confirmar o evento. Após a confirmação do evento, notificação são disparadas para cada jogador.
3. Ao receber a notificação de confirmação da partida, o jogador pode confirmar sua presença ou reabrir a vaga. Caso este cancele sua presença, o evento é reaberto para inscrições nas vagas restantes.

Valores:

Programa básico (apenas com o menu e com os flows de escolha de campo, criação de evento e registro de usuários e cadastro em eventos disponíveis) - GBP **120**

Consultoria sobre o aplicativo (explicação do que foi feito além de permissão de pequenas mudanças e opiniões no projeto base) - GBP **40**

Use cases + project reports + Diagrams (Class, State) - GBP **60**

Publicação do aplicativo na Play Store - GBP **10**

Inclusão de Push Notification feature no programa (usuários recebem notificações como mensagens em seus respectivos telefones quando alguém evento ocorre - Notificação para o criador do evento ao se completarem as inscrições, notificações para os usuários inscritos na partida quando o criador confirmar o evento) - GBP **30**

Inclusão de GPS real no programa (captura informações sobre campos disponíveis usando serviço da google - Google Places). Dessa forma, usuários terão acesso ao número de telefone real dos estádios buscados e poderão fazer uma ligação eficiente para reservar o horário de uma partida - GBP **40**