



Universidade Federal de Pernambuco



**Análise e Projeto de Sistemas - 2023.2**

Entrega 1 - Proposta

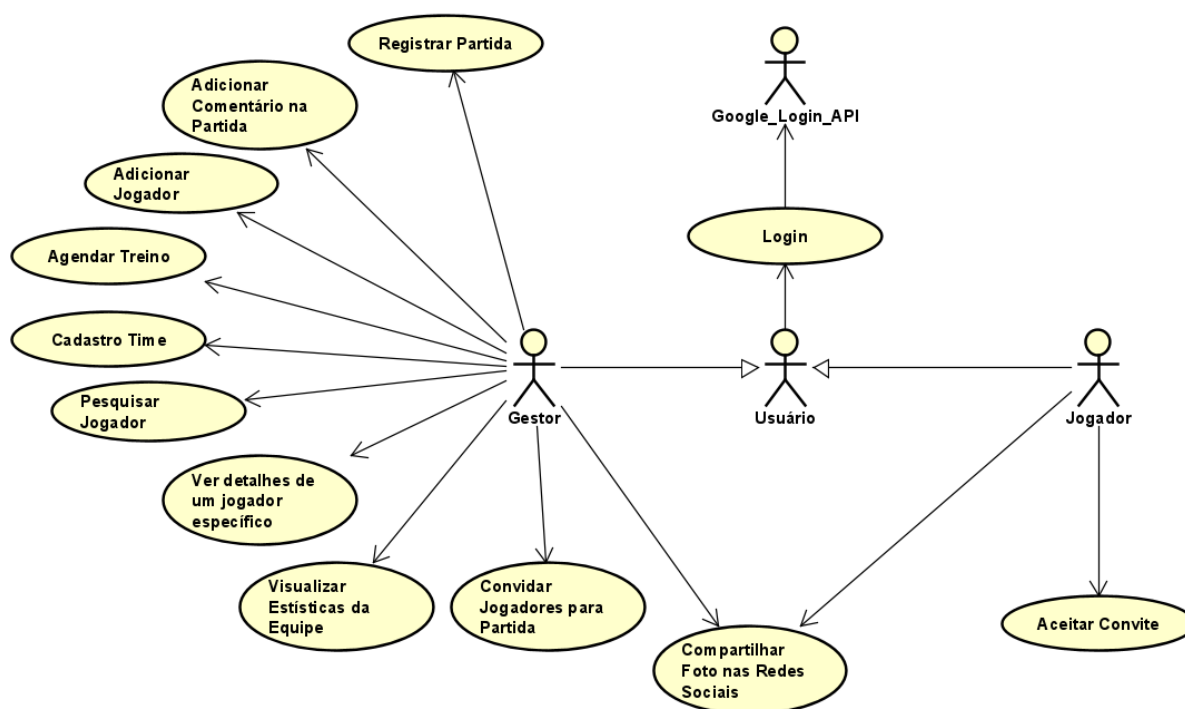
Igor Domingos da Rocha e Silva - idrs  
Júlio Vinícius Gonçalves dos Santos - jvgs  
Pedro Victor Lima Barbosa - pvlb  
Williams Douglas José dos Santos - wdjs

## 1. Proposta de Projeto

O “FutebolAmigo” é um aplicativo de gerenciamento para times de futebol amador, desenvolvido para facilitar a organização e melhorar a experiência dos jogadores. Com recursos interativos e intuitivos, o app visa tornar a gestão de times amadores mais eficiente, proporcionando uma experiência dinâmica e acessível.

Repositório: ([https://github.com/IgorDomingos/APS\\_FutAmigo.git](https://github.com/IgorDomingos/APS_FutAmigo.git))

## 2. Diagrama de Casos de Uso



## 3. Casos de Uso

- a. Login
- b. Cadastro de Time
- c. Adicionar Jogador
- d. Pesquisar Jogador
- e. Ver detalhes de um jogador específico
- f. Agendar Treino
- g. Agendar Partida
- h. Registrar Partida
- i. Visualizar Estatísticas da Equipe
- j. Adicionar Comentário na Partida
- k. Compartilhar Foto nas Redes Sociais

***l. Convidar Time para Partida***  
***m. Visualizar Detalhes do Time***

**4. Fluxos de Evento**

***a. Login***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por autenticar o usuário do FutebolAmigo no sistema.
Atores	Usuário.
Pré-condições	Nenhuma
Pós-condições	O gestor do time tem acesso à visão privada/usuário logado.
Fluxo de eventos principal	1. O usuário clica no botão de logar no Google; 2. O usuário insere o email; 3. O usuário insere a senha; 4. O usuário entra no sistema;
Fluxo secundário	Nenhum

***b. Cadastro de Time***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por cadastrar um time no sistema.
Atores	Usuário (gestor do time).
Pré-condições	O usuário deve estar logado no sistema.
Pós-condições	O time é cadastrado no sistema.
Fluxo de eventos principal	1. O usuário (gestor) seleciona a opção cadastrar time; 2. O sistema solicita ao usuário as informações obrigatórias (nome, cores, etc) e opcionais (lema, mascote, etc) do time; 3. O usuário confirma o cadastro do time.
Fluxo secundário	No passo 3, o sistema verifica se as informações obrigatórias a respeito do time foram cadastradas. Caso não tenham sido preenchidas, emite uma mensagem de aviso,

	retornando ao passo 2.
--	------------------------

### ***c. Adicionar Jogador***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por adicionar um jogador à lista do time.
Atores	Gestor
Pré-condições	O Gestor estar logado; O time está cadastrado; O jogador estar cadastrado;
Pós-condições	O novo jogador é adicionado à lista do time. O jogador fica vinculado ao time.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa o time; 2. O gestor do time seleciona a opção "Adicionar Jogador"; 3. O sistema solicita informações do novo jogador (posição, idade, altura, peso, etc.); 4. O gestor do time confirma a adição.
Fluxo secundário	Se não for encontrado nenhum jogador, mostrar uma mensagem indicando que nenhum jogador foi encontrado. Se o gestor do time decidir cancelar a adição, o sistema retorna à lista de jogadores.

### ***d. Pesquisar Jogador***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por localizar jogadores na lista do time.
Atores	Gestor
Pré-condições	O Gestor estar logado; O time deve possuir jogadores cadastrados.
Pós-condições	O gestor do time visualiza os resultados da pesquisa.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa a lista de jogadores do time; 2. O gestor do time utiliza a barra de pesquisa para inserir o nome do jogador desejado; 3. O sistema exibe os resultados

	correspondentes.
Fluxo secundário	Se não for encontrado nenhum jogador, mostrar uma mensagem indicando que nenhum jogador foi encontrado.

***e. Ver detalhes de um jogador específico***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por visualizar informações detalhadas de um jogador na lista.
Atores	Gestor
Pré-condições	O Gestor estar logado; O time deve ter jogadores cadastrados.
Pós-condições	O gestor do time visualiza detalhes específicos de um jogador.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa a lista de jogadores; 2. O gestor do time seleciona um jogador específico na lista; 3. O sistema exibe as informações detalhadas deste jogador.
Fluxo secundário	Se o gestor do time decidir voltar à lista de jogadores, o sistema retorna à visualização da lista.

***f. Agendar Treino***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por agendar sessões de treino para o time.
Atores	Gestor
Pré-condições	1. O Gestor estar logado; 2. O time deve ter sido cadastrado; 3. O time deve possuir jogadores cadastrados.
Pós-condições	O treino é agendado com sucesso.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa a funcionalidade de agendamento de treinos; 2. O gestor do time seleciona a data e horário desejados;

	3. O sistema confirma o agendamento.
Fluxo secundário	Se a data ou horário escolhido já estiver ocupado, o sistema notifica e solicita uma nova escolha.

#### ***g. Agendar Partida***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por agendar uma partida.
Atores	Gestor
Pré-condições	1. O Gestor estar logado; 2. Os times devem estar cadastrados.
Pós-condições	Os detalhes da partida são registrados no sistema.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa a funcionalidade de agendamento de partidas; 2. O gestor do time preenche os detalhes da partida (adversário, data, horário, etc.); 3. O sistema confirma o agendamento da partida.
Fluxo secundário	Se algum campo obrigatório não for preenchido, o sistema notifica o gestor do time.

#### ***h. Registrar Detalhes da Partida***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por registrar os detalhes de uma partida, como adversário, data e resultado.
Atores	Gestor
Pré-condições	1. O Gestor estar logado; 2. Os times devem estar cadastrados. 3. A partida deve ter sido agendada.
Pós-condições	Os detalhes da partida são registrados no sistema.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa a funcionalidade de registro de partidas; 2. O gestor do time preenche os detalhes da

	partida (adversário, data, resultado, etc.); 3. O sistema confirma o registro da partida.
Fluxo secundário	Se algum campo obrigatório não for preenchido, o sistema notifica o gestor do time.

***i. Visualizar Estatísticas da Equipe***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por acessar estatísticas sobre o desempenho da equipe.
Atores	Gestor
Pré-condições	1. O Gestor estar logado; 2. O time já participou de partidas registradas.
Pós-condições	O gestor do time visualiza as estatísticas da equipe.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa a seção de estatísticas; 2. O sistema exibe informações como: número de vitórias, derrotas, empates, etc.
Fluxo secundário	Se o time não tiver participado de nenhuma partida, o sistema informa que não há estatísticas disponíveis.

***j. Adicionar Comentário e fotos da Partida***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por permitir que o gestor do time adicione comentários sobre uma partida específica.
Atores	Gestor
Pré-condições	1. O Gestor estar logado; 2. O time já teve partidas registradas.
Pós-condições	O comentário é adicionado à partida na base de dados.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor do time acessa a funcionalidade de adicionar comentário; 2. O gestor do time seleciona a partida

	desejada; 3. O sistema permite que o gestor do time insira um comentário e/ou fotos da partida.
Fluxo secundário	Se o gestor do time decidir não adicionar um comentário, o sistema retorna à lista de partidas.

#### ***k. Compartilhar Foto nas Redes Sociais***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por permitir que o usuário do time compartilhe fotos da galeria em redes sociais.
Atores	Usuário
Pré-condições	O usuário estar logado; Existir fotos na galeria do time.
Pós-condições	A foto é compartilhada nas redes sociais.
Fluxo de eventos principal	1. O gestor/jogador do time acessa a galeria de fotos; 2. O gestor/jogador do time seleciona a foto desejada; 3. O sistema oferece a opção de compartilhar a foto em redes sociais.
Fluxo secundário	Se o gestor/jogador do time decidir não compartilhar a foto, o sistema retorna à galeria de fotos.

#### ***l. Convidar Time para Partida***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por permitir que o gestor do time convide times específicos para participar de uma partida.
Atores	Gestor
Pré-condições	1. O Gestor estar logado; 2. O time já tem jogadores cadastrados. 3. O time já está cadastrado para convite.
Pós-condições	O time selecionado recebe convite para a partida.



Fluxo de eventos principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O gestor do time acessa a funcionalidade de convite para partida;</li> <li>2. O sistema exibe a lista de times disponíveis para convite;</li> <li>3. O gestor do time seleciona o time desejado;</li> <li>4. O gestor do time confirma a seleção.</li> </ol>
Fluxo secundário	Se nenhum time for selecionado, o sistema notifica o gestor do time para fazer uma seleção.

### ***I. Visualizar Detalhes do Time***

Descrição	Esse caso de uso é responsável por permitir que o usuário veja os detalhes de seu time.
Atores	Usuário (gestor ou jogador)
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário estar logado;</li> <li>2. O usuário deve estar vinculado a um time cadastrado.</li> </ol>
Pós-condições	O usuário vê o time e suas informações.
Fluxo de eventos principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O usuário (gestor ou jogador) acessa a funcionalidade de ver detalhe do seu time;</li> <li>2. O sistema retorna o time vinculado ao usuário e suas informações</li> </ol>
Fluxo secundário	-