FutAmigo

Projeto da disciplina de Análise e Projeto de Sistemas









Grupo 3:

Igor Domingos da Rocha e Silva - idrs

Júlio Vinícius Gonçalves dos Santos - jvgs

Pedro Victor Lima Barbosa - pvlb

Williams Douglas José dos Santos - wdjs





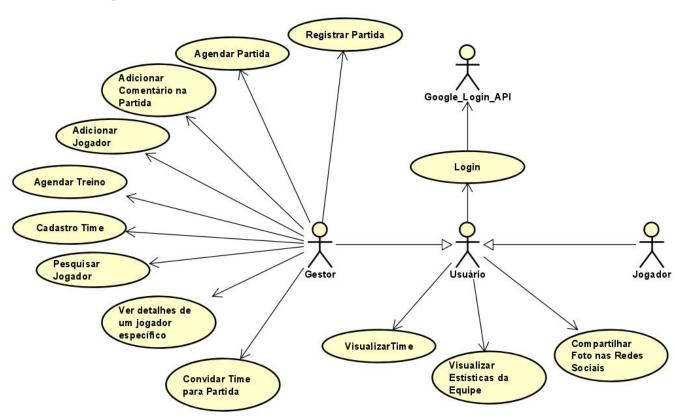
O Sistema

O "FutAmigo" 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 mais eficiente, proporcionando uma experiência dinâmica e acessível.





Modelagem







ANÁLISE - Casos de uso

- Login
- Cadastro de Time
- Adicionar Jogador
- Ver detalhes de um jogador
- Agendar Treino
- Visualizar Time



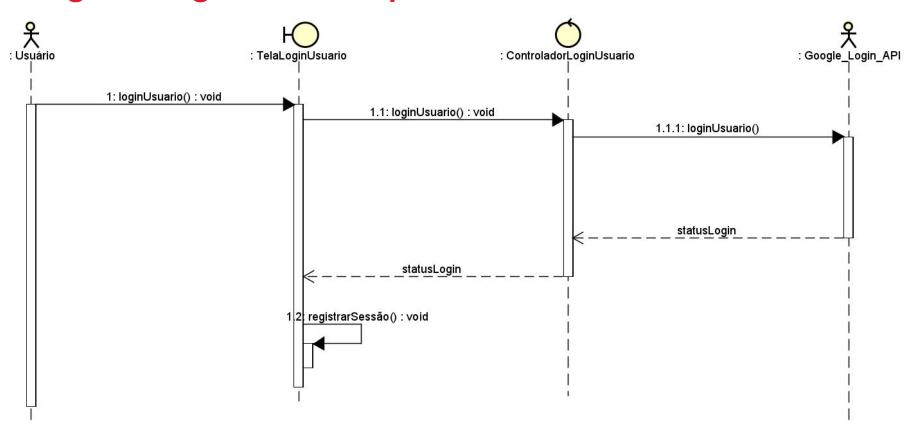


Login - Fluxo de evento

| Descrição | Esse caso de uso é responsável por autenticar o usuário do FutebolAmigo no sistema. |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Atores | Usuário |
| Pré-condições | Nenhuma. |
| Pós-condições | O usuário tem acesso à visão privada/usuário logado. |
| Fluxo de eventos principal | O usuário clica no botão de logar no Google; O usuário escolhe o email; O usuário entra no sistema; |
| Fluxo secundário | Nenhum. |

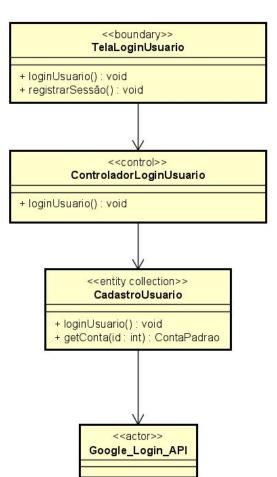
Login - Diagrama de sequência





Login - Diagrama de classes









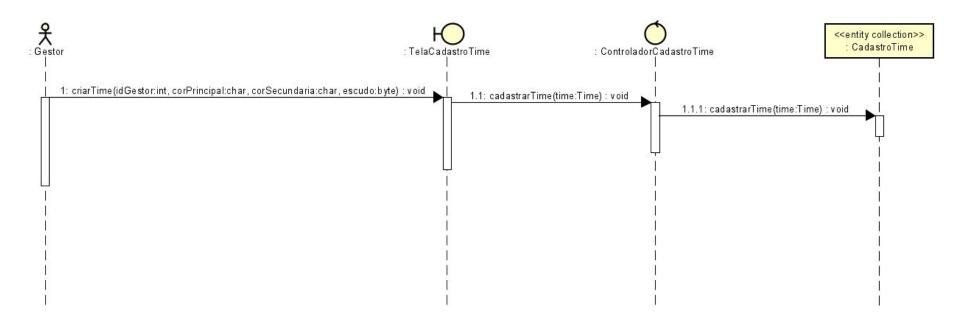
Cadastro de time - Fluxo de eventos

| 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 | O usuário (gestor) seleciona a opção cadastrar time; O sistema solicita ao usuário as informações obrigatórias (nome, cores, etc) e opcionais do time; 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. |





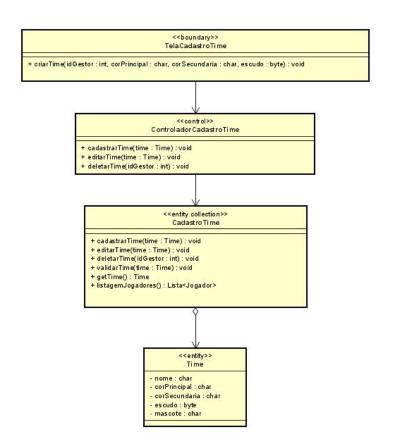
Cadastro de time - Diagrama de sequência







Cadastro de time - Diagrama de classes





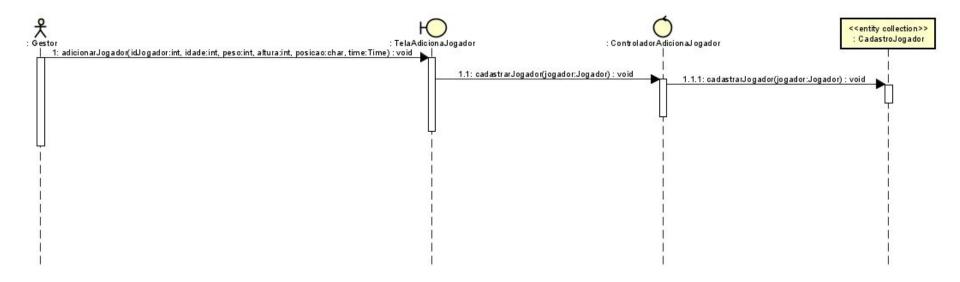
Adicionar jogador - Fluxo de eventos

| 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 | O gestor do time acessa o time; O gestor do time seleciona a opção "Adicionar Jogador"; O sistema solicita informações do novo jogador (posição, idade, altura, peso, etc.); O gestor do time confirma a adição |
| Fluxo secundário | Se não for encontrado nenhum jogador, exibir mensagem de jogador não encontrado. Se o gestor do time decidir cancelar a adição, o sistema retorna à lista de jogadores. |





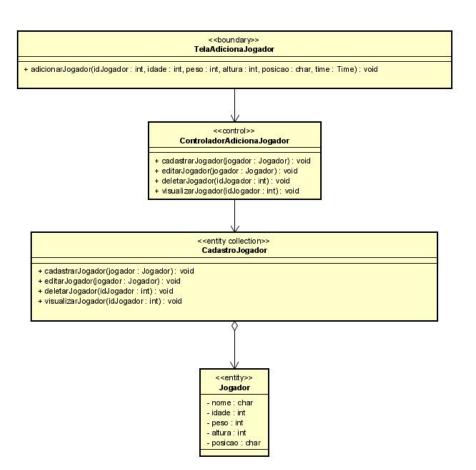
Adicionar Jogador - Diagrama de sequência



Adicionar Jogador - Diagrama de classes











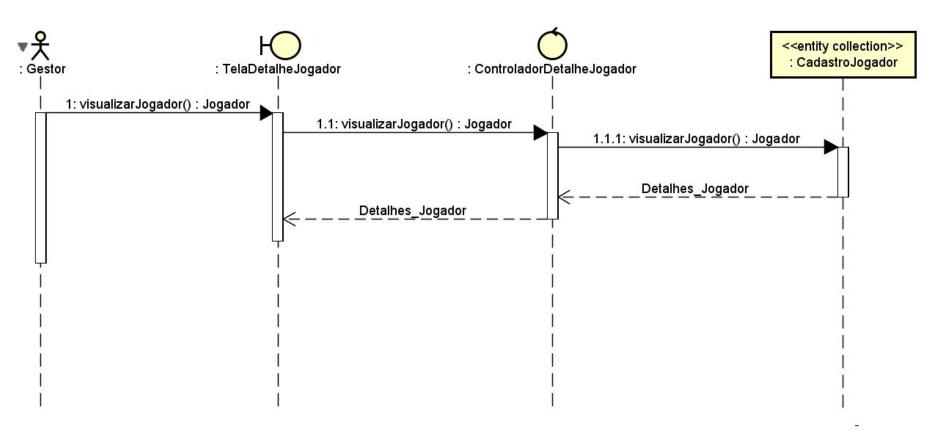
Ver detalhe de um jogador - Fluxo de Eventos

| 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 time é cadastrado no sistema. |
| Fluxo de eventos principal | O gestor do time acessa a lista de jogadores; O gestor do time seleciona um jogador específico na lista; 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. |





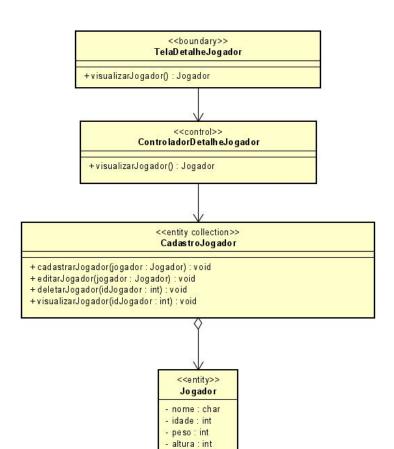
Ver detalhes de um jogador - Diagrama de sequência







Ver detalhe de um jogador - Diagrama de classes







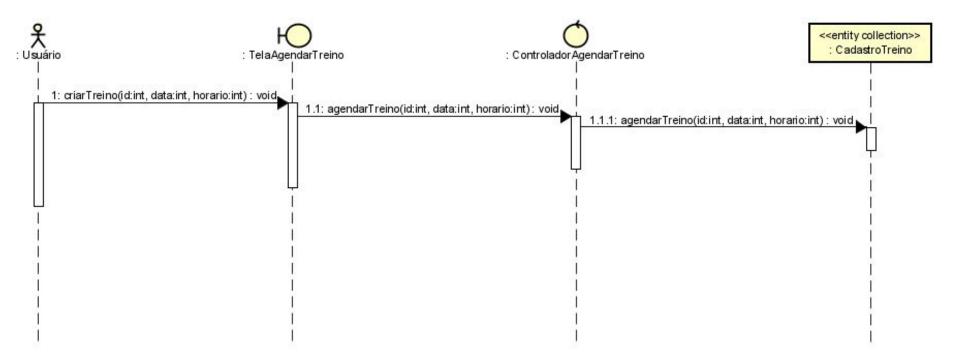
Agendar treino - Fluxo de eventos

| Descrição | Esse caso de uso é responsável por agendar sessões de treino para o time. |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Atores | Gestor; |
| Pré-condições | O Gestor estar logado; O time deve ter sido cadastrado; O time deve possuir jogadores cadastrados. |
| Pós-condições | O treino é agendado com sucesso. |
| Fluxo de eventos principal | O gestor do time acessa a funcionalidade de agendamento de treinos; O gestor do time seleciona a data e horário desejados; O sistema confirma o agendamento. |
| Fluxo secundário | Se a data ou horário escolhido já estiver ocupado, o sistema notifica e solicita uma nova escolha. |





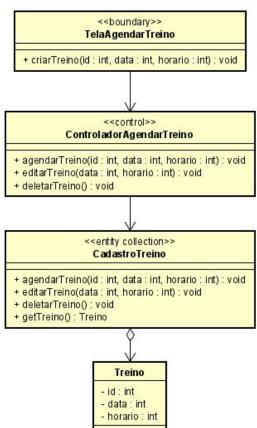
Agendar treino - Diagrama de sequência







Agendar treino - Diagrama de classes







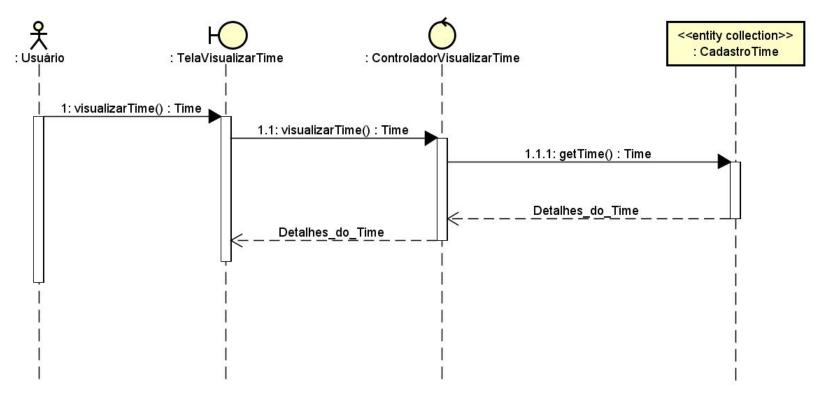
Visualizar Time - Fluxo de eventos

| 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 | 1. O usuário estar logado; 2. O usuário deve estar vinculado a um time cadastrado. |
| Pós-condições | O usuário vê o time e suas informações. |
| Fluxo de eventos principal | O usuário (gestor ou jogador) acessa a funcionalidade de ver detalhe do seu time; O sistema retorna o time vinculado ao usuário e suas informações |
| Fluxo secundário | Nenhum |





Visualizar Time - Diagrama de sequência







Visualizar Time - Diagrama de classes

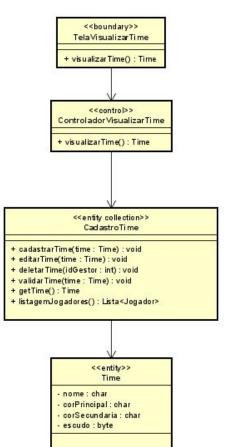
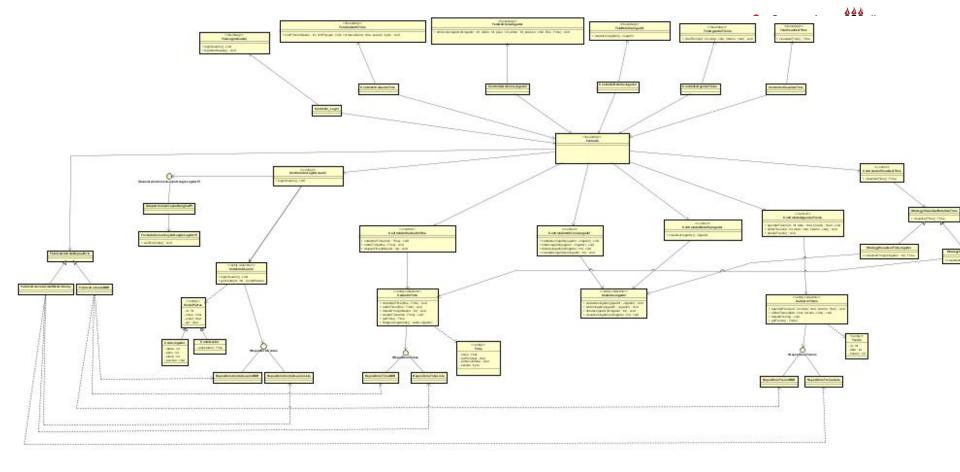


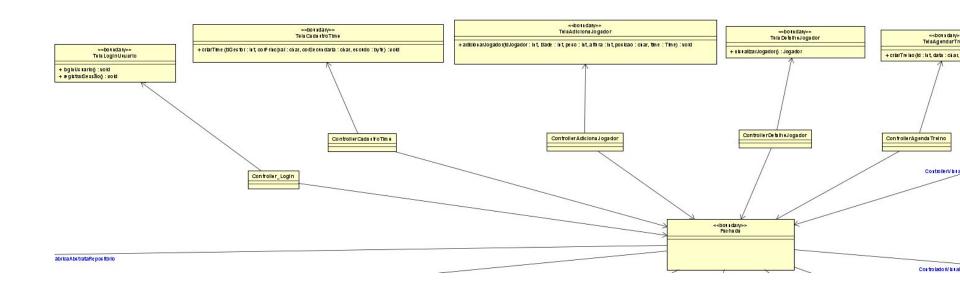




Diagrama Geral

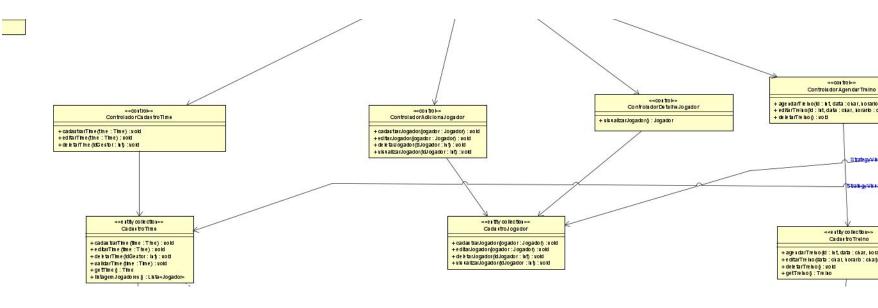






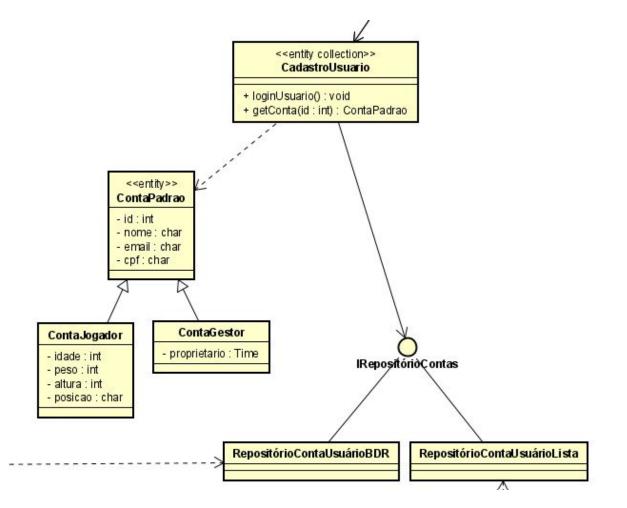








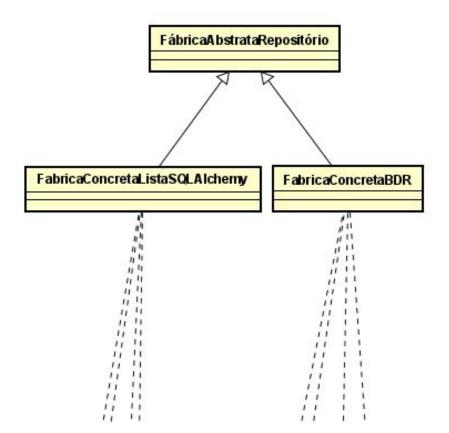








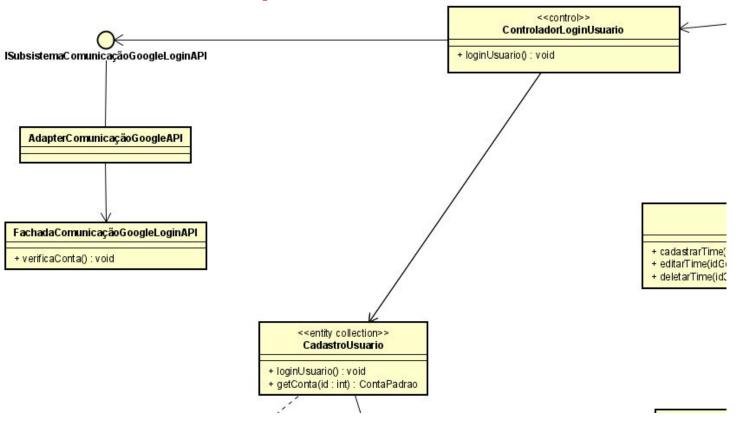
Padrão Criacional - Abstract Factory





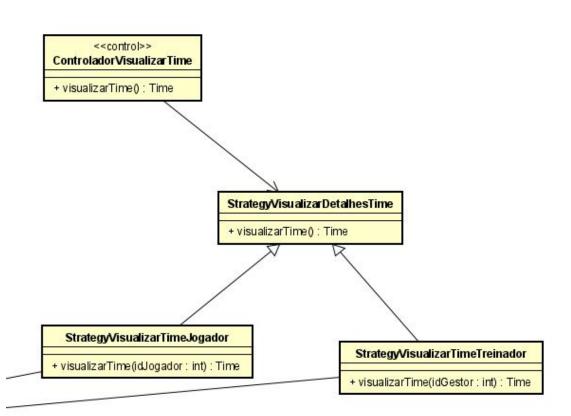


Padrão Estrutural - Adapter



Padrão Comportamental - Strategy

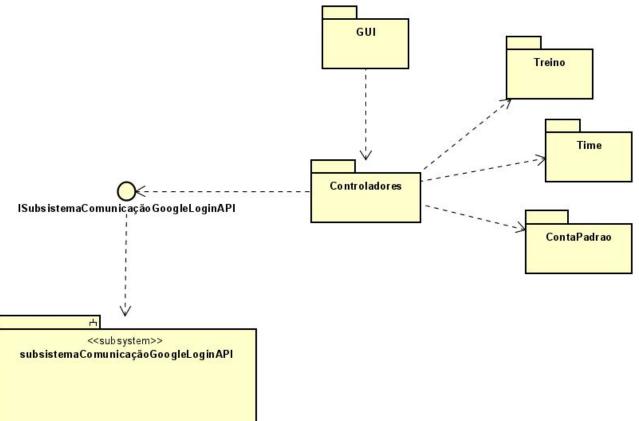




Pacotes







cm.ufpe.br