



Universidade Federal de Pernambuco



Análise e Projeto de Sistemas - 2023.2

Entrega 1 - Proposta

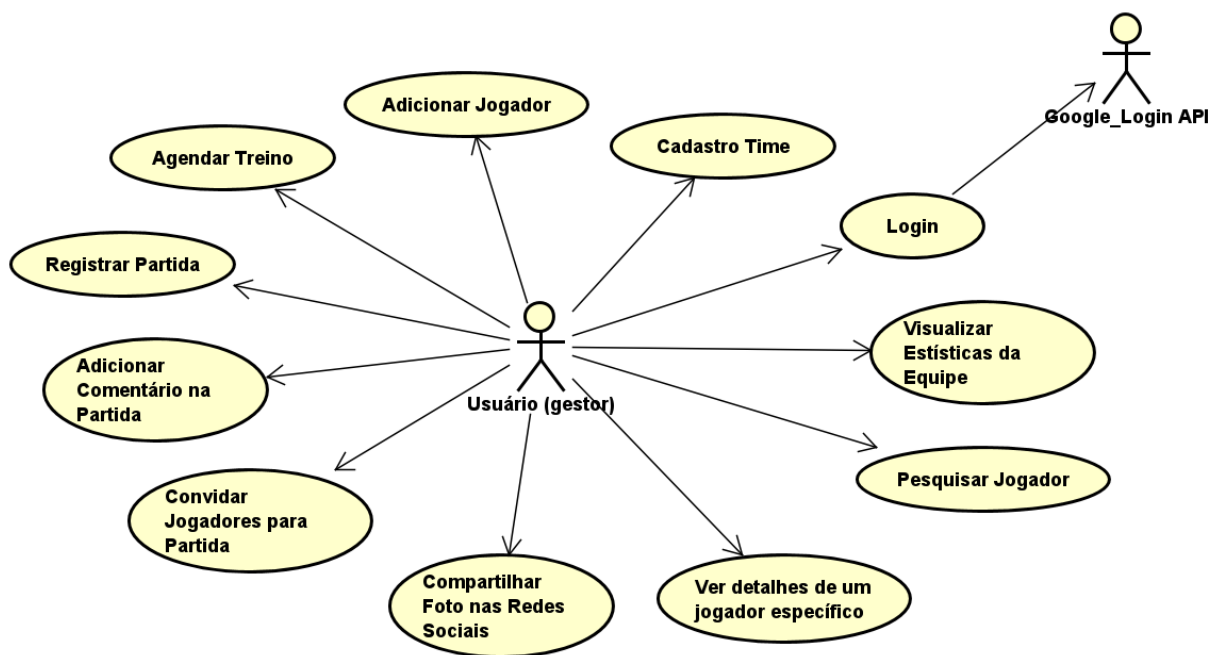
Igor Domingos da Rocha e Silva - idrs
Júlio Vinícius Gonçalves dos Santos - jvgs
Pedro Victor Lima Barbosa - pvlb
Williams Douglas José dos Santos - wdjs

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)

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. *Registrar Partida*
- h. *Visualizar Estatísticas da Equipe*
- i. *Adicionar Comentário na Partida*
- j. *Compartilhar Foto nas Redes Sociais*
- k. *Convidar Jogadores para Partida*

4. Fluxos de Evento

a. Login

| | |
|----------------------------|---|
| Descrição | Esse caso de uso é responsável por autenticar o gestor do time no sistema. |
| Atores | Usuário (gestor do time). |
| Pré-condições | O usuário estar cadastrado no sistema; |
| Pós-condições | O gestor do time tem acesso à visão privada/usuário logado. |
| Fluxo de eventos principal | 1. O usuário insere o email; 2. O usuário insere a senha; 3. O usuário clica no botão de logar; |
| Fluxo secundário | 1. Se não existir email cadastrado, mostrar erro de credenciamento. Se a senha estiver errada, mostrar erro de credenciamento. |

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 cadastrado no sistema. |
| Pós-condições | O time é cadastrado no sistema. |
| Fluxo de eventos principal | 1. O usuário 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 | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | O usuário estar logado; O time já havia sido cadastrado. |
| Pós-condições | O novo jogador é adicionado à lista do time. |
| Fluxo de eventos principal | <ol style="list-style-type: none"> 1. O gestor do time acessa a lista de jogadores; 2. O gestor do time seleciona a opção "Adicionar Jogador"; 3. O sistema solicita informações do novo jogador (nome, posição, idade, etc.); 4. O gestor do time confirma a adição. |
| Fluxo secundário | 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 | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | O usuário estar logado; O time deve possuir jogadores cadastrados. |
| Pós-condições | O gestor do time visualiza os resultados da pesquisa. |
| Fluxo de eventos principal | <ol style="list-style-type: none"> 1. O gestor do time acessa a lista de jogadores; 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 | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | O usuário 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 | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | 1. O usuário 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. Registrar Partida

| | |
|----------------------------|--|
| Descrição | Esse caso de uso é responsável por registrar os detalhes de uma partida, como adversário, data e resultado. |
| Atores | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | 1. O usuário 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 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. |

h. Visualizar Estatísticas da Equipe

| | |
|----------------------------|--|
| Descrição | Esse caso de uso é responsável por acessar estatísticas sobre o desempenho da equipe. |
| Atores | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | 1. O usuário estar logado; 2. O time já ter participado 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. |

i. Adicionar Comentário na Partida

| | |
|----------------------------|--|
| Descrição | Esse caso de uso é responsável por permitir que o gestor do time adicione comentários sobre uma partida específica. |
| Atores | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | 1. O usuário estar logado; 2. O time já ter 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 sobre a partida. |
| Fluxo secundário | Se o gestor do time decidir não adicionar um comentário, o sistema retorna à lista de partidas. |

j. Compartilhar Foto nas Redes Sociais

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

k. Convidar Jogadores para Partida

| | |
|-----------|---|
| Descrição | Esse caso de uso é responsável por permitir |
|-----------|---|

| | |
|----------------------------|--|
| | que o gestor do time convide jogadores específicos para participar de uma partida. |
| Atores | Usuário (gestor do time) |
| Pré-condições | 1. O usuário estar logado; 2. O time já ter jogadores cadastrados. |
| Pós-condições | Os jogadores selecionados recebem convites para a partida. |
| Fluxo de eventos principal | 1. O gestor do time acessa a funcionalidade de convite para partida; 2. O gestor do time seleciona a partida desejada; 3. O sistema exibe a lista de jogadores disponíveis para convite; 4. O gestor do time escolhe os jogadores a serem convidados. |
| Fluxo secundário | Se nenhum jogador for selecionado, o sistema notifica o gestor do time para fazer uma seleção. |