

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**

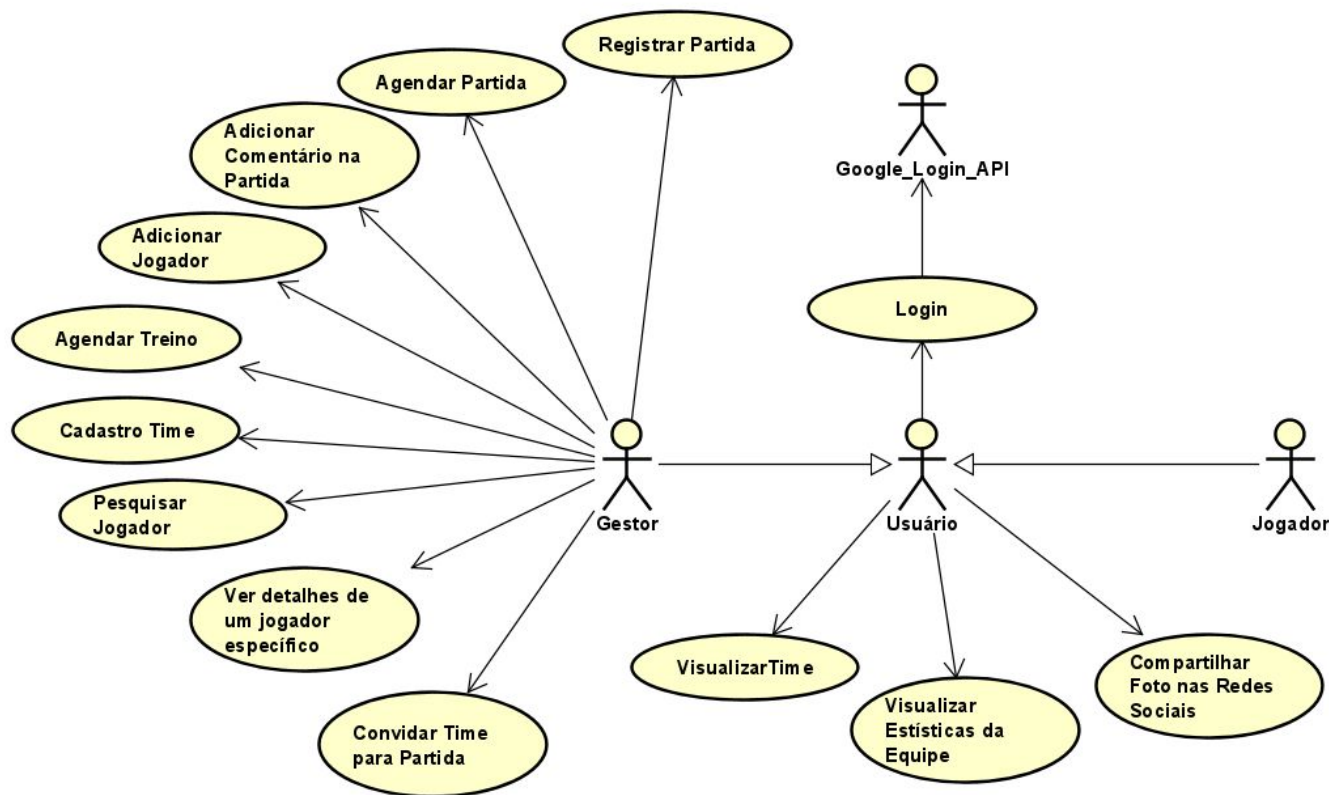
Pedro Victor Lima Barbosa - **pvlb**

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



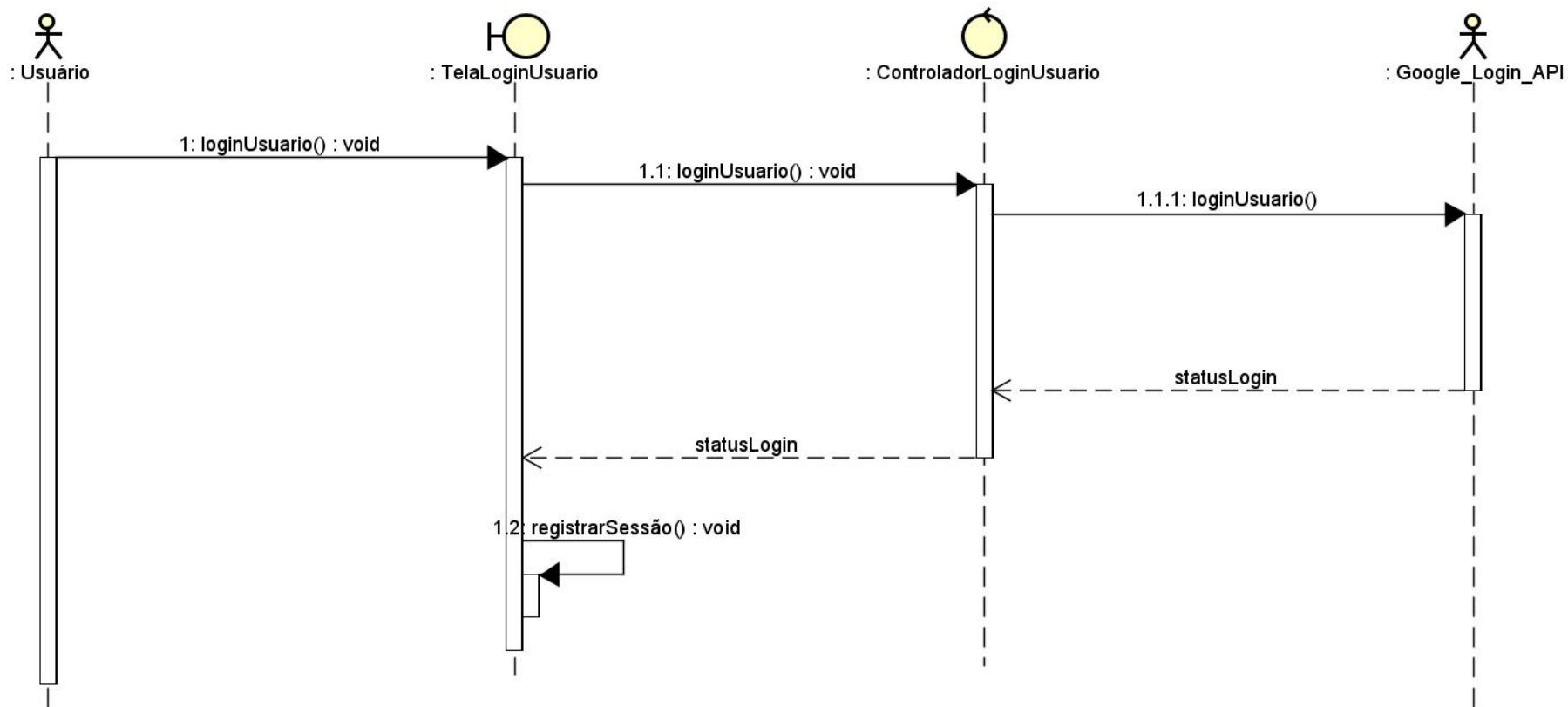
ANÁLISE - Casos de uso

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

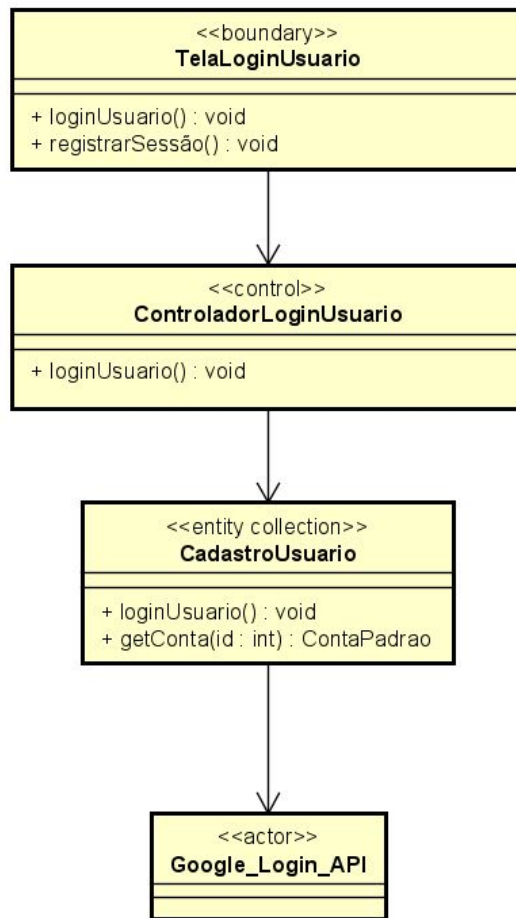
Login - Fluxo de evento

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	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário clica no botão de logar no Google;2. O usuário escolhe o email;3. O usuário entra no sistema;
Fluxo secundário	Nenhum.

Login - Diagrama de sequência



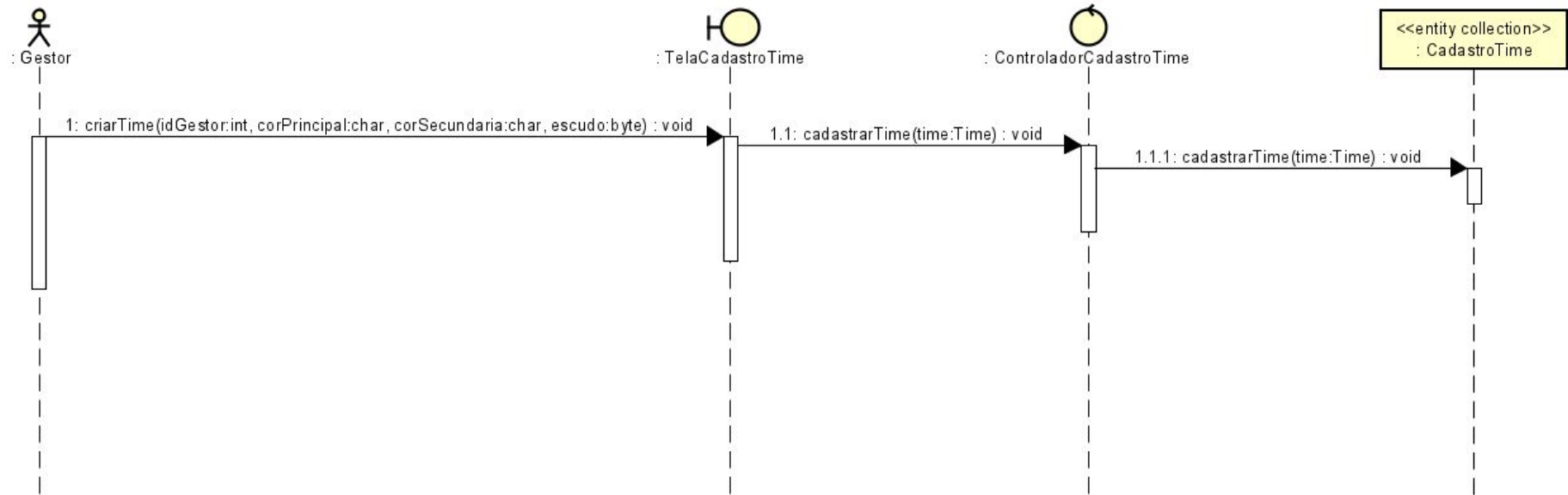
Login - Diagrama de classes



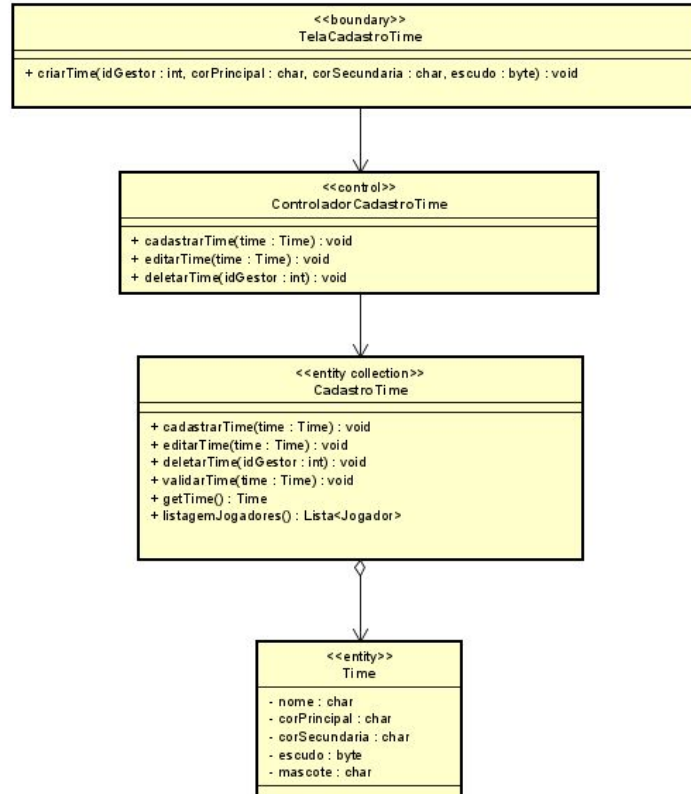
Cadastro de time - Fluxo de eventos

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	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário (gestor) seleciona a opção cadastrar time;2. O sistema solicita ao usuário as informações obrigatórias (nome, cores, etc) e opcionais 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.

Cadastro de time - Diagrama de sequência



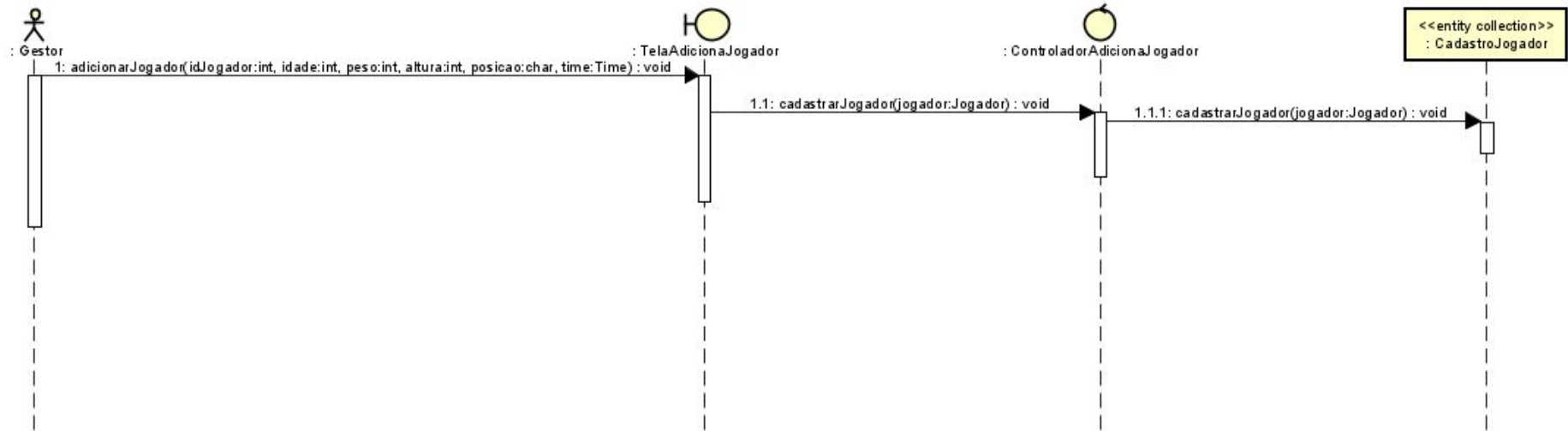
Cadastro de time - Diagrama de classes



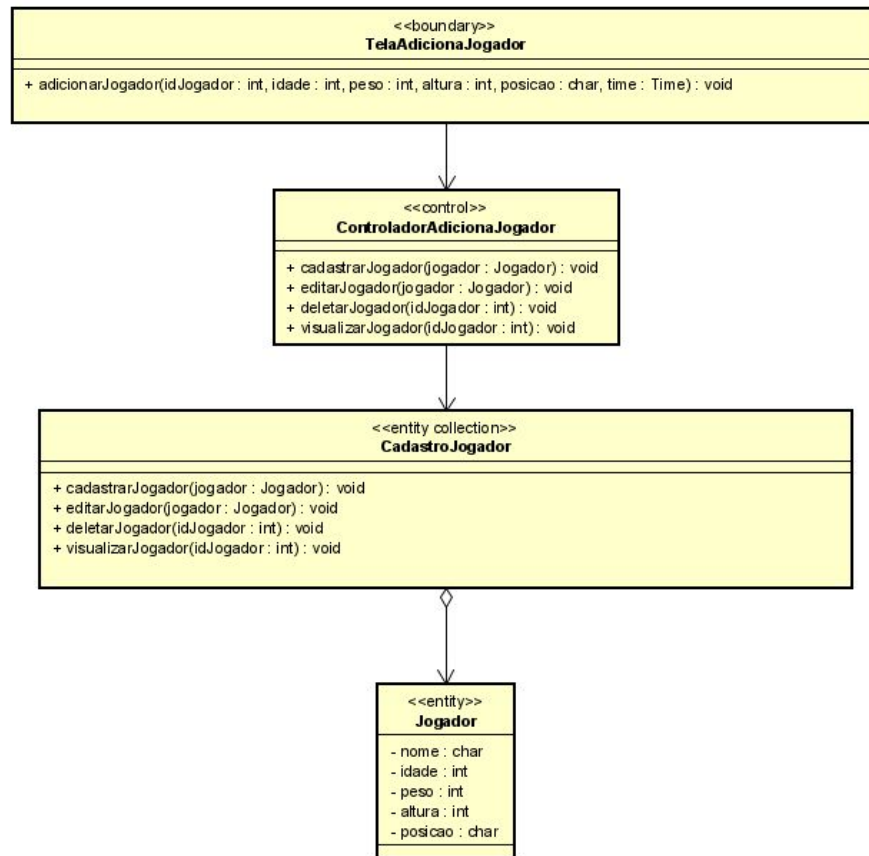
Adicionar jogador - Fluxo de eventos

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	<ol style="list-style-type: none">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, 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



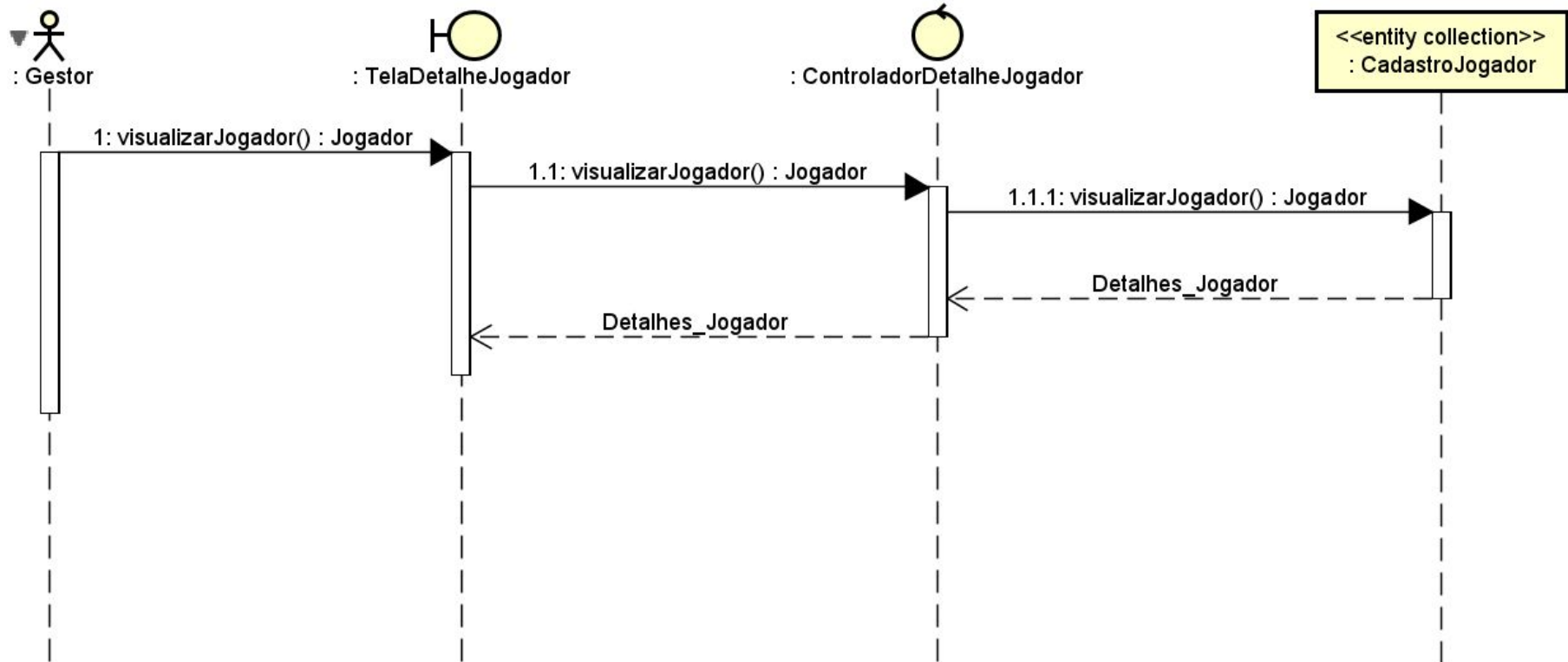
Adicionar Jogador - Diagrama de classes



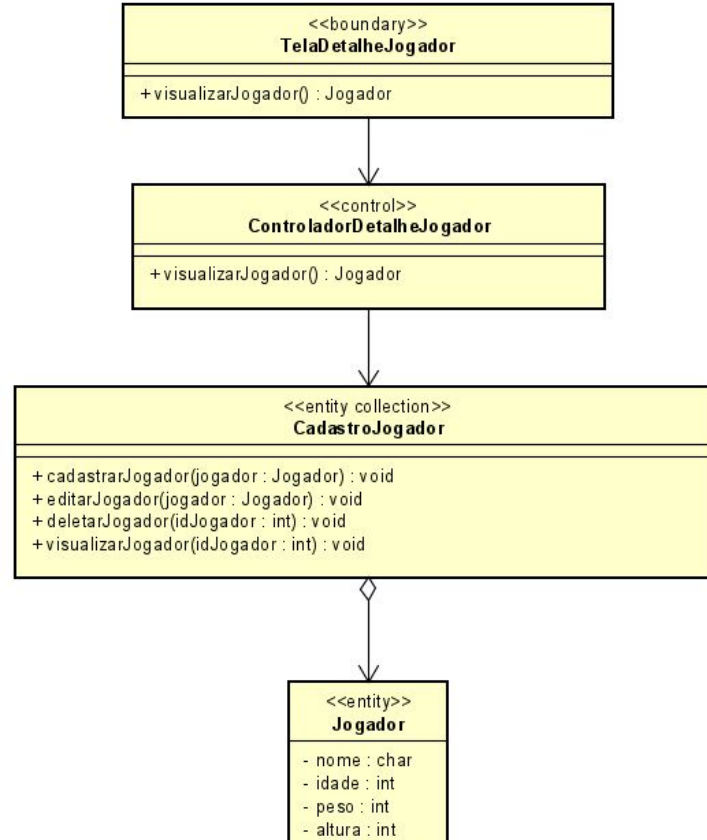
Ver detalhe de um jogador - Fluxo de Eventos

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	<ol style="list-style-type: none">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.

Ver detalhes de um jogador - Diagrama de sequência



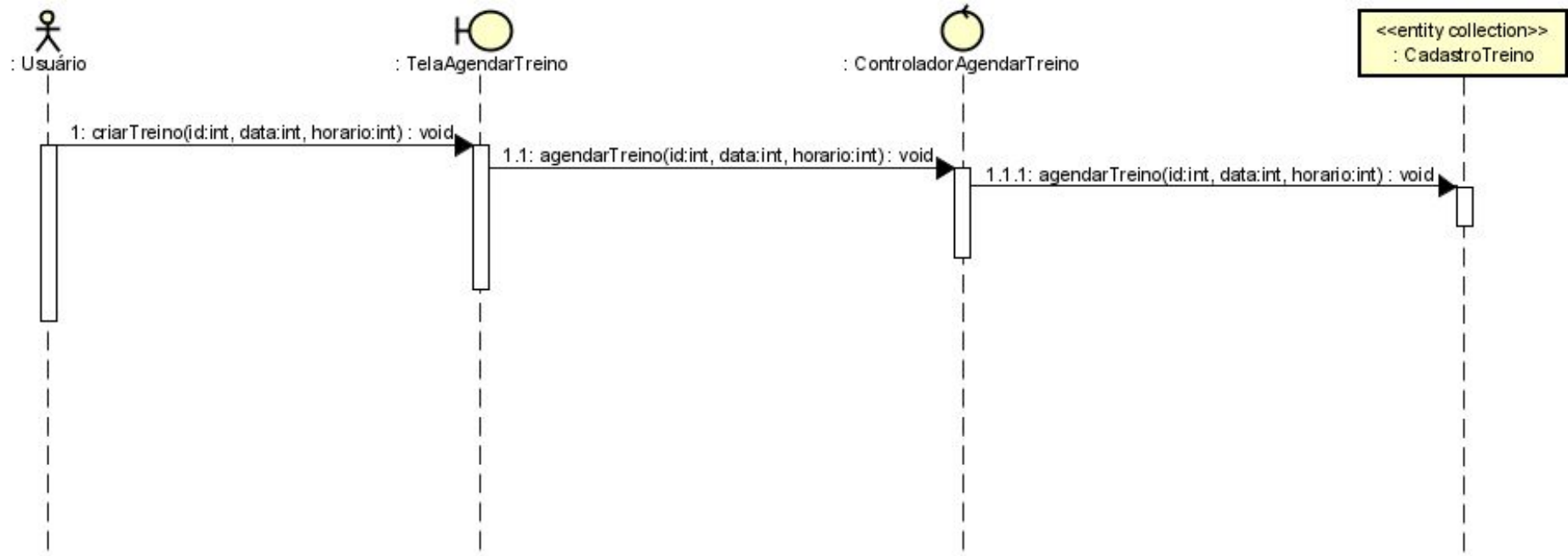
Ver detalhe de um jogador - Diagrama de classes



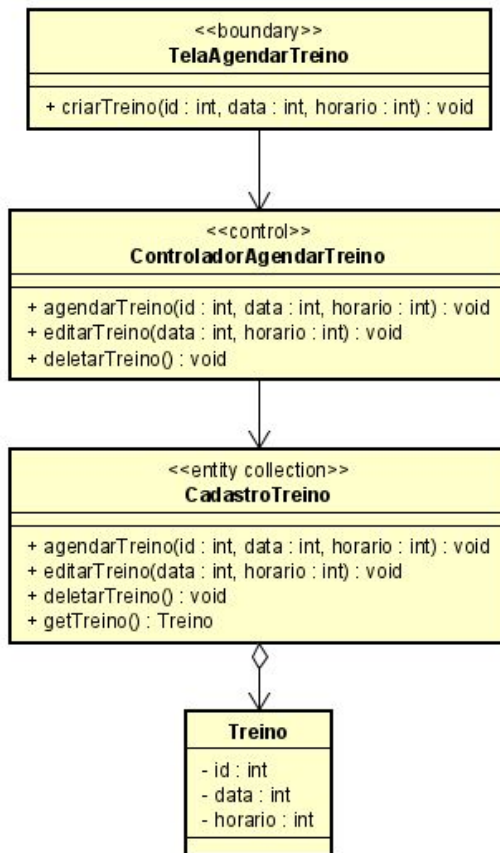
Agendar treino - Fluxo de eventos

Descrição	Esse caso de uso é responsável por agendar sessões de treino para o time.
Atores	Gestor;
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none">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	<ol style="list-style-type: none">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.

Agendar treino - Diagrama de sequência



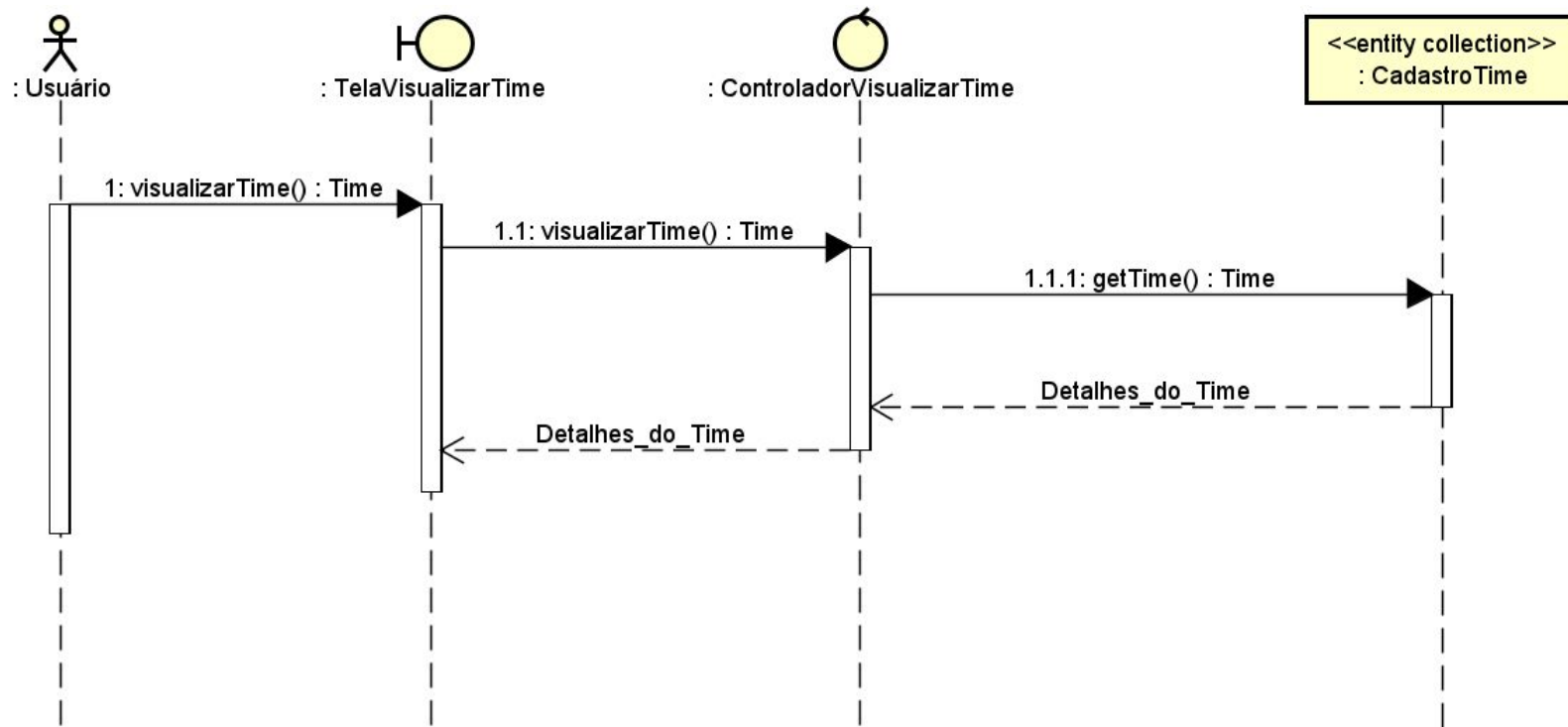
Agendar treino - Diagrama de classes



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	<ol style="list-style-type: none">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	<ol style="list-style-type: none">1. O usuário (gestor ou jogador) acessa a funcionalidade de ver detalhe do seu time;2. O sistema retorna o time vinculado ao usuário e suas informações
Fluxo secundário	Nenhum

Visualizar Time - Diagrama de sequência



Visualizar Time - Diagrama de classes

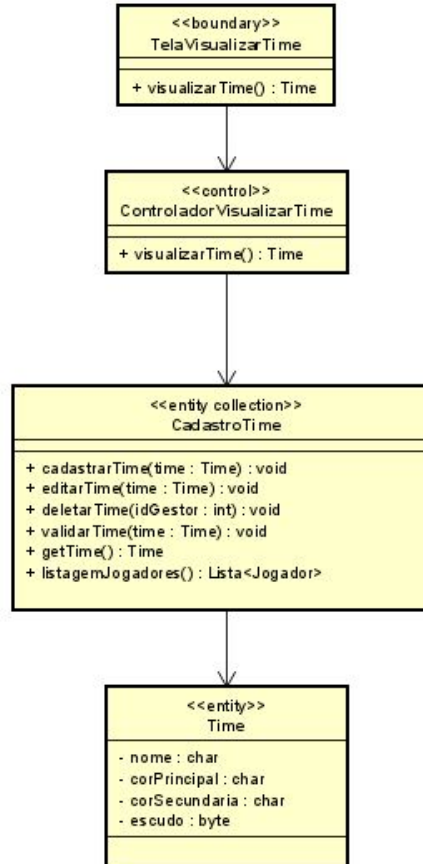
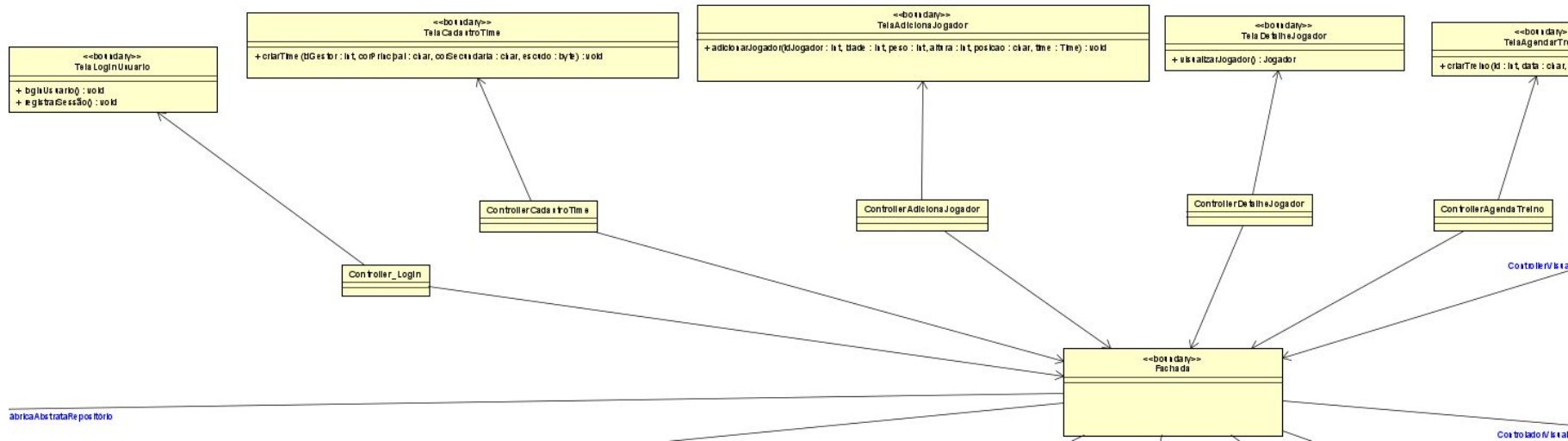
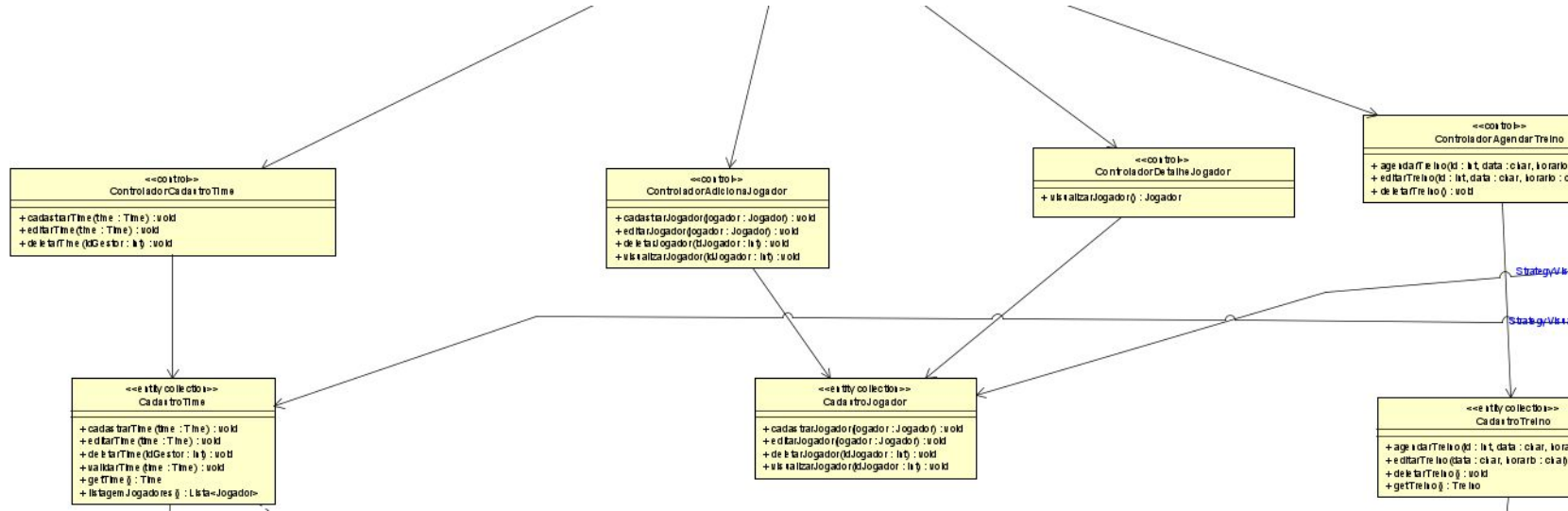
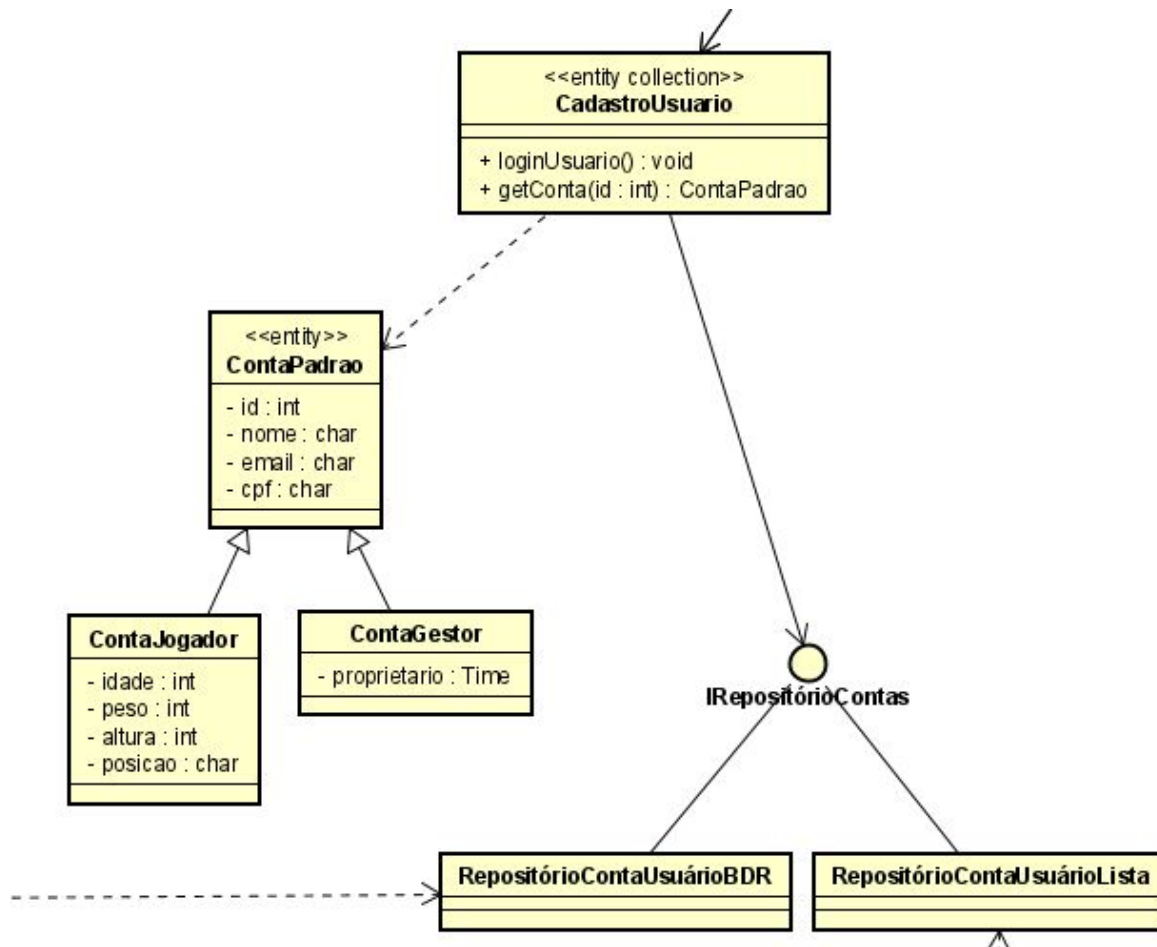


Diagrama Geral

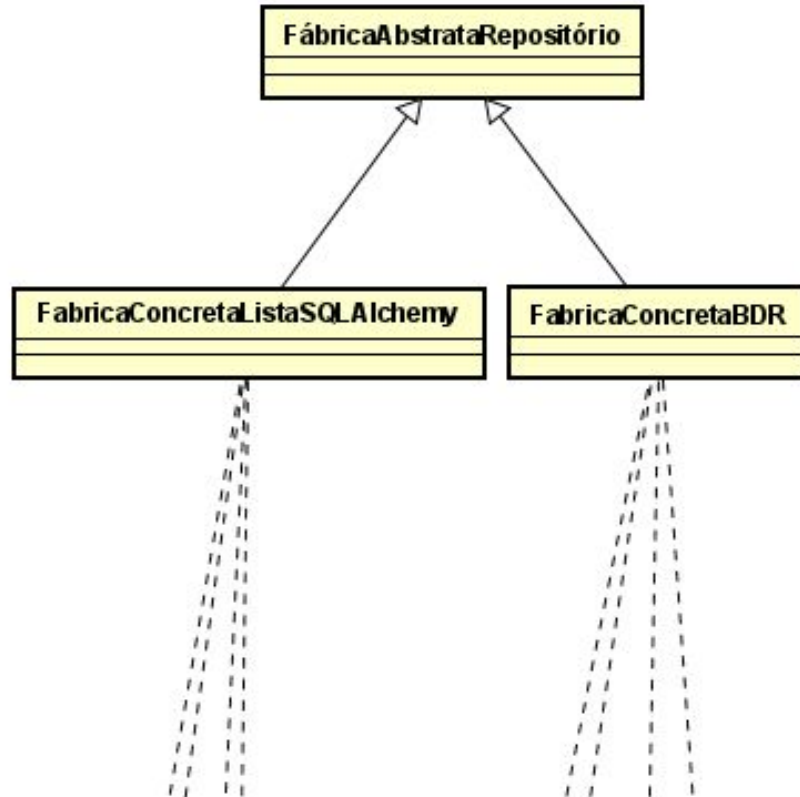




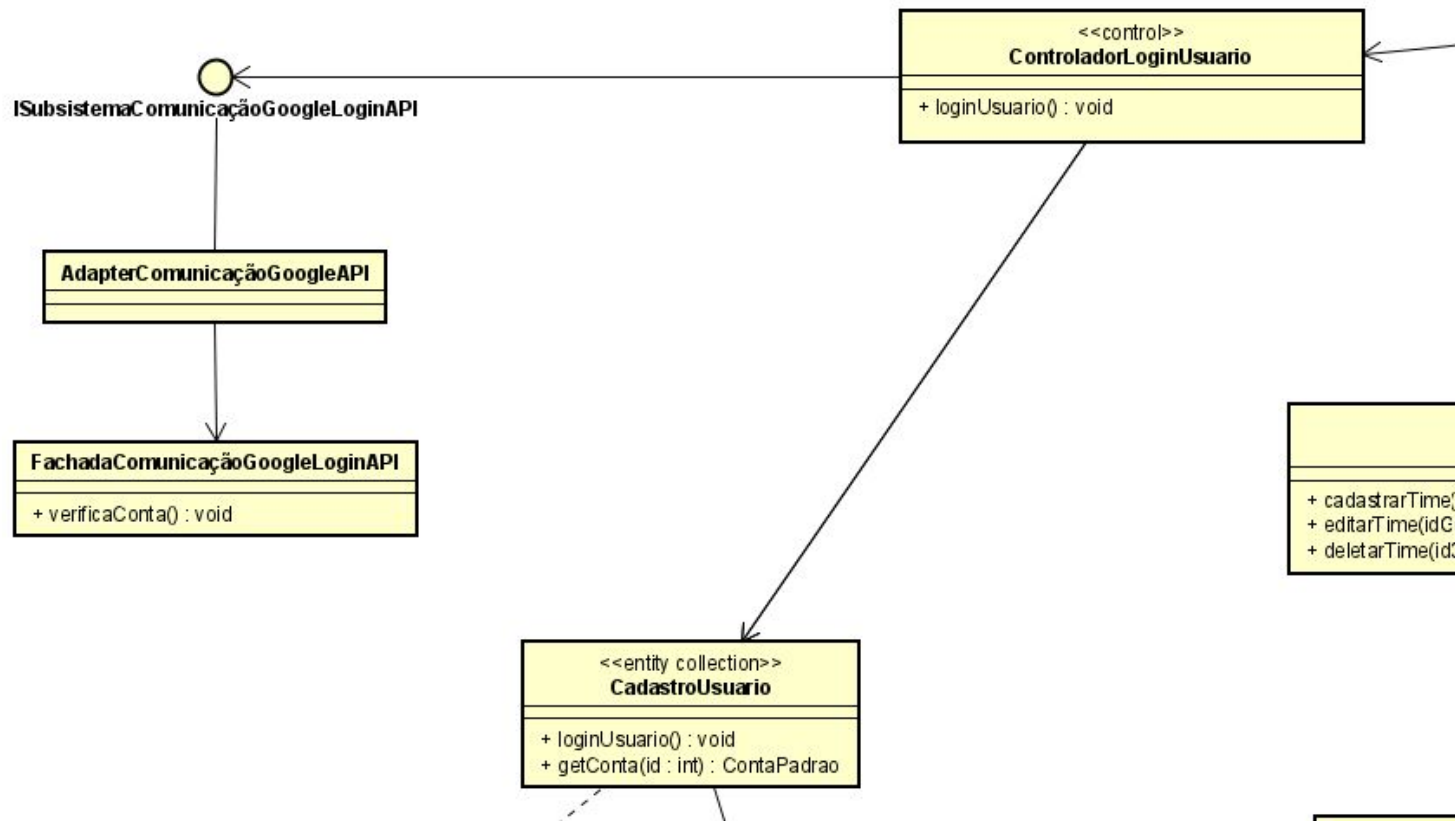




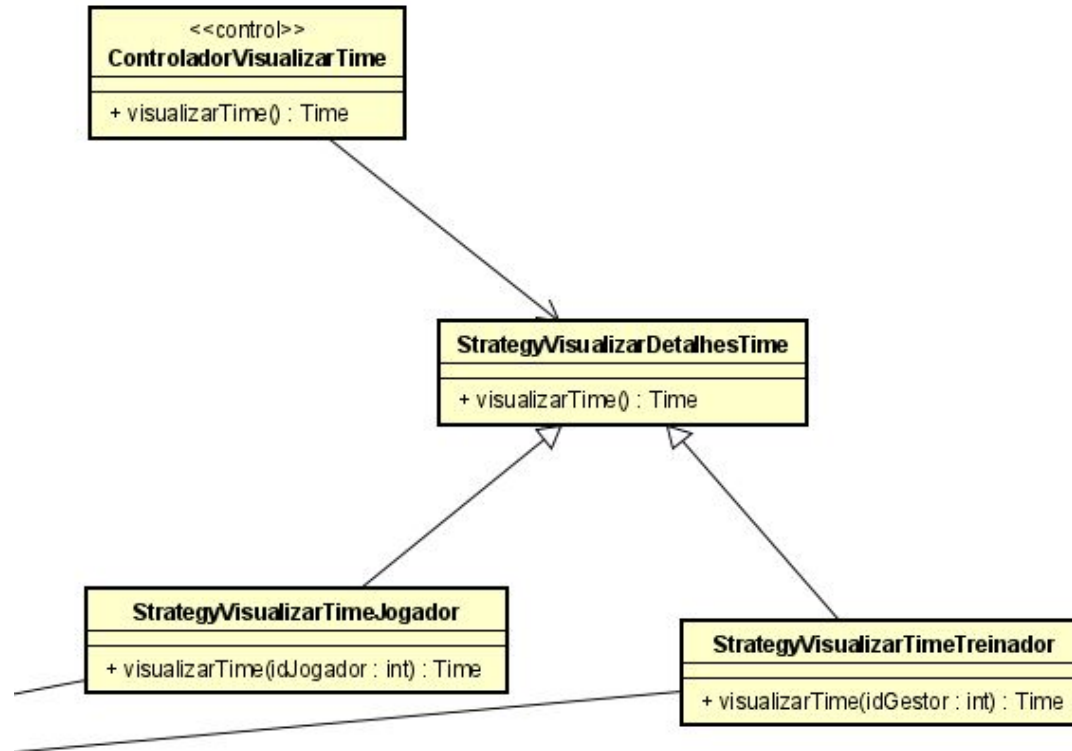
Padrão Criacional - Abstract Factory



Padrão Estrutural - Adapter



Padrão Comportamental - Strategy



Pacotes

