



Curso de Sistemas de Informação

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

42486 - Carlos Henrique do Prado Andrade

40171 - David José Rodrigues Campos

40418 - Jesiel Carlos da Silva

42520 - Joseiltom Dantas de Oliveira Júnior

Team Catcher

BRASÍLIA, DF

2018



Curso de Sistemas de Informação

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

42486 - Carlos Henrique do Prado Andrade

40171 - David José Rodrigues Campos

40418 - Jesiel Carlos da Silva

42520 - Joseiltom Dantas de Oliveira Júnior

Team Catcher

Projeto da disciplina Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML), do Centro Universitário Unieuro, de Brasília, DF.

BRASÍLIA, DF

2018



Curso de Sistemas de Informação

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

42486 - Carlos Henrique do Prado Andrade

40171 - David José Rodrigues Campos

40418 - Jesiel Carlos da Silva

42520 - Joseiltom Dantas de Oliveira Júnior

Team Catcher

BANCA EXAMINADORA - APROVADO POR:

<titulação e nome >

Centro Universitário Unieuro, DF

<titulação e nome>

Centro Universitário Unieuro, DF

Brasília, DF

2018

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

RESUMO

O aplicativo Team Catcher surgiu como uma solução para a falta de espaço para divulgação de eventos esportivos nas maiores redes sociais. Através do aplicativo será possível criar e divulgar eventos, fazer inscrições em eventos que já tenham sido criados e receber notificações e recomendações baseadas nas preferências individuais de cada usuário. Por sua finalidade o aplicativo tem a capacidade de resolver o problema da falta de espaço de divulgação e aumentar a interação entre atletas.

Palavras-chaves: Team catcher, atleta, organizador, divulgação e aplicativo.

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1: Diagrama de negócio | 11 |
| Figura 2: Casos de uso | 12 |
| Figura 3: Diagrama de classes..... | 20 |
| Figura 4: Diagrama de sequência – Efetuar login | 21 |
| Figura 5: Diagrama de sequência - Manter usuário | 22 |
| Figura 6: Diagrama de sequência - Manter inscrição | 23 |
| Figura 7: Diagrama de sequência - Manter evento | 24 |
| Figura 8: Diagrama de sequência - Pesquisar evento..... | 25 |
| Figura 9: Diagrama de sequência - Notificar evento | 25 |
| Figura 11 Diagrama de estado - Efetuar login..... | 26 |
| Figura 12: Diagrama de estado - Manter usuário | 27 |
| Figura 13: Diagrama de estado - Manter inscrição | 28 |
| Figura 14: Diagrama de estado - Manter evento | 29 |
| Figura 15: Diagrama de estado - Pesquisar evento | 30 |
| Figura 16: Diagrama de estado - Notificar evento | 31 |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UC Use case - (caso de uso)

PKG Package - (pacote)

SC Sequence Diagram - (diagrama de sequência)

ACT Activity - (atividade)

UML Unified Modeling language - (linguagem de modelagem unificada)

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 9 |
| 1.1. Motivação..... | 9 |
| 1.2. Objetivo | 10 |
| 1.3. Organização do Trabalho..... | 10 |
| 2. VISÃO DO NEGÓCIO | 10 |
| 2.1. Elementos do Negócio | 10 |
| 3. VISÃO DE CASOS DE USO | 12 |
| 3.1. Modelo de Casos de Uso | 12 |
| 3.2. Documentação dos Casos de Uso..... | 13 |
| 4. VISÃO DE DOMÍNIO | 19 |
| 4.1. Dicionário de classes de domínio..... | 19 |
| 4.2. Diagrama de Classes de Domínio..... | 19 |
| 5. VISÃO DE INTERAÇÃO DE OBJETOS | 21 |
| 5.1. Efetuar login | 21 |
| 5.2. Manter usuário | 22 |
| 5.3. Manter inscrição..... | 23 |
| 5.4. Manter evento | 24 |
| 5.5. Pesquisar Evento | 25 |
| 5.6. Notificar evento | 25 |
| 6. VISÃO DE ESTADO E COMPORTAMENTO..... | 26 |
| 6.1. Efetuar login | 26 |
| 6.2. Manter usuário | 27 |
| 6.3. Manter inscrição..... | 28 |
| 6.4. Manter evento | 29 |
| 6.5. Pesquisar evento | 30 |



Curso de Sistemas de Informação

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

| | |
|--|-----------|
| 6.6. Notificar evento | 31 |
| 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 31 |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

1. INTRODUÇÃO

A elaboração do sistema Team Catcher consiste em uma ferramenta que possibilite a criação de eventos dos mais diversos tipos, assim possibilitando uma maior interação entre os praticantes dos eventos criados, praticantes profissionais e amadores.

Os praticantes podem criar e participar de qualquer evento, a ideia do sistema Team Catcher é reunir os mais diversos tipos de atletas em um evento, a participação nos eventos se dar pela escolha do esportista.

1.1. Motivação

Diversas vezes, alguns imprevistos acabam surgindo e atrapalhando de certa forma a rotina das pessoas, podendo impedir de ir a lugares se pretendia ir, neste caso a prática de algum evento ou esporte, sejam eventos esportivos profissionais ou amadores. Independente dos motivos estes imprevistos existem e acabam por fim, resultando muito mais que a perda da presença em um evento esportivo, mas também todo o prazer e bem estar que o esporte proporciona para o praticante.

A motivação para o projeto surgiu como uma solução para pessoas que tem interesse em praticar algum esporte e não sabe onde e nem com quem praticar, já que alguns esportes dependem da participação de outros integrantes, a ideia é que com uso do sistema essas pessoas possam se conectar a outras que praticam o mesmo esporte, além de se conectarem as pessoas do mesmo ciclo, elas podem criar e participar de eventos do seu interesse.

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

1.2. Objetivo

Desenvolver um sistema capaz de possibilitar a participação de diversos praticantes de um determinado esporte ou evento esportivo, a participação se dar através de inscrições em eventos criados.

Os eventos podem ser criados por participantes comuns ou por organizadores e eventos.

1.3. Organização do Trabalho

Abaixo iremos apresentar todo funcionamento do sistema através de diagramas e especificação, apresentando passo a passo como irá funcionar o sistema.

Segue em anexo o documento de visão que irá detalhar partes internas do desenvolvimento do sistema, como o papel de cada um dos envolvidos no sistema e partes detalhadas do processo de desenvolvimento.

Arquivo anexo Documento de visão abaixo:



Visao.doc.docx

2. VISÃO DO NEGÓCIO

2.1. Elementos do Negócio

Os elementos de negócio definem como os praticantes de esportes poder procurar por esportes de acordo com a sua modalidade e contrata outros participantes, ele também define o fluxo de como será feita as notificações sobre eventos.

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

1.1 Modelo de Negócio

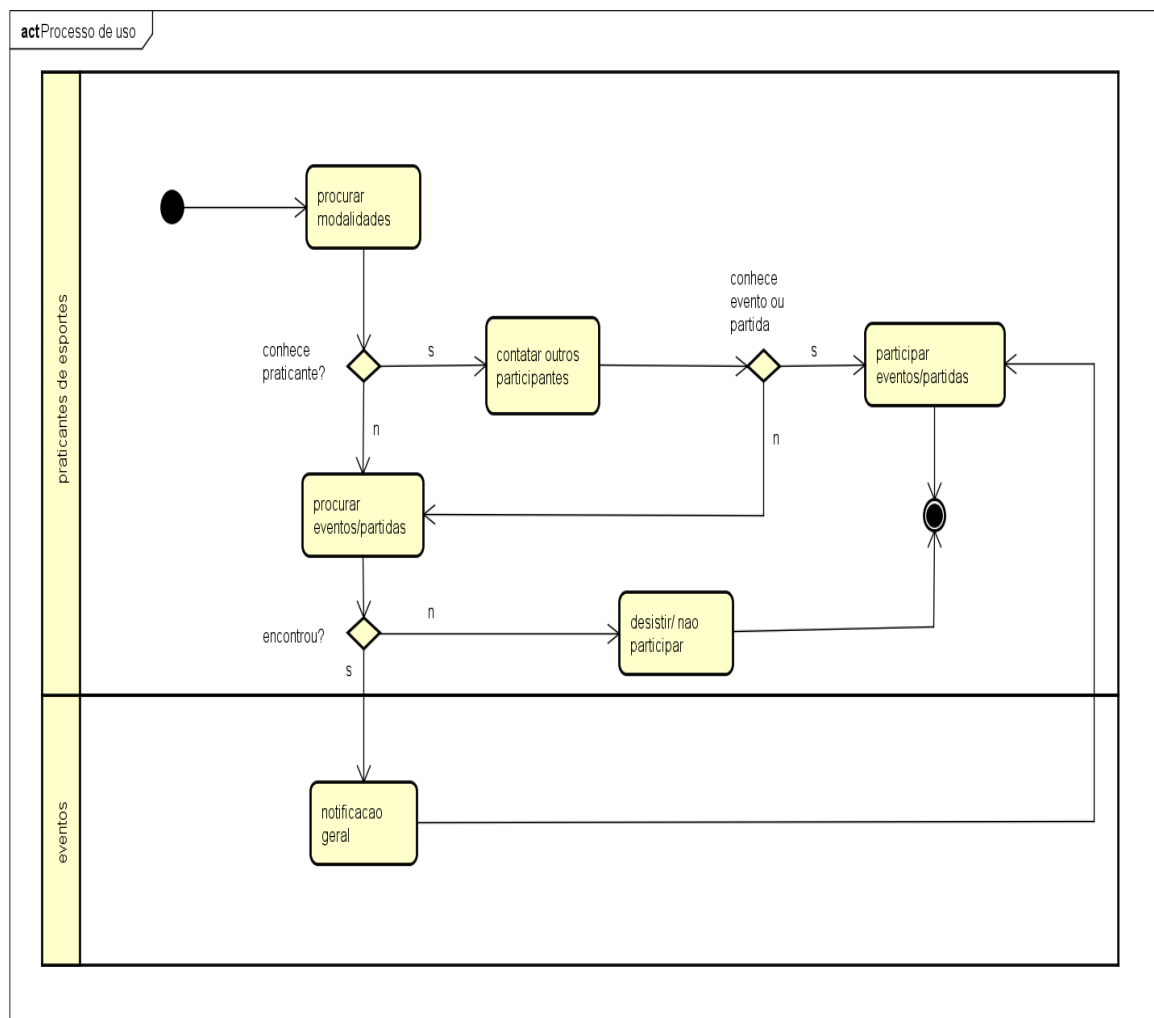


Figura 1: Diagrama de negócio

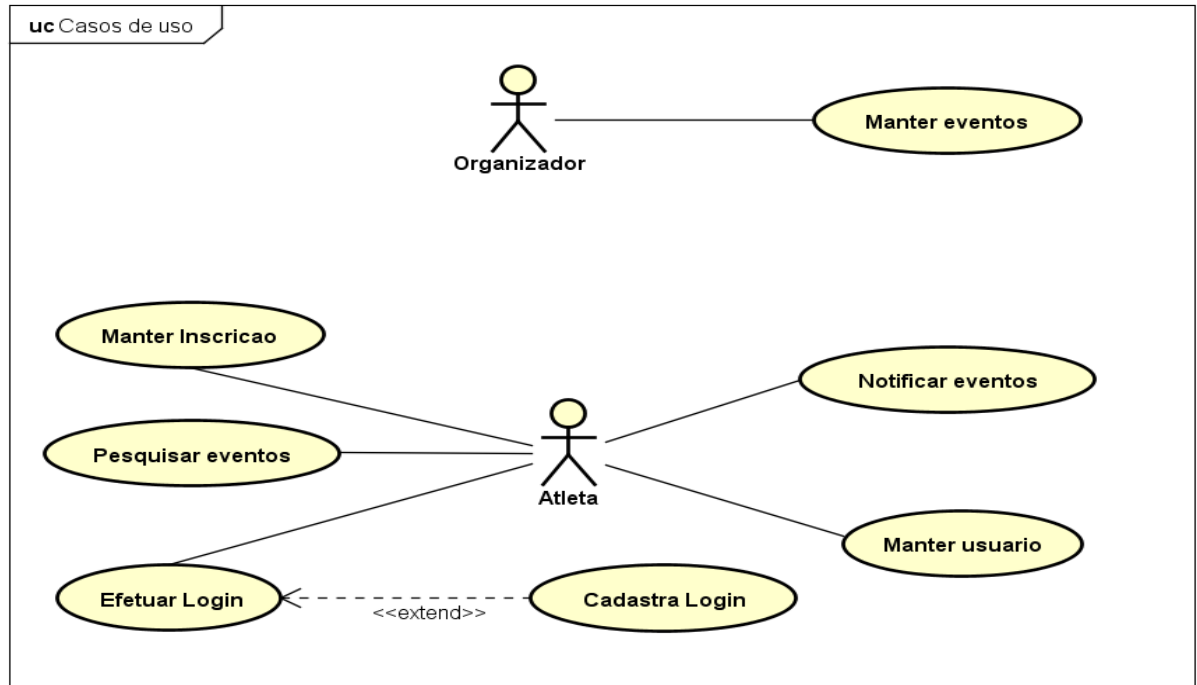
Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

3. VISÃO DE CASOS DE USO

3.1. Modelo de Casos de Uso

O diagrama de caso de uso apresentado abaixo é constituído por dois autores, sendo eles: Organizador e atleta.

- Organizador: Tem a função de gerenciar os eventos, criando, alterando, consultado os dados do evento criado e excluindo os eventos eventos.
- Atleta: Tem função de gerenciar sua inscrição em eventos, pesquisar eventos, descobrir eventos de acordo com suas prioridades, gerenciar seus dados como usuário e realizar login.



powered by Astah

Figura 2: Casos de uso

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

3.2. Documentação dos Casos de Uso

As especificações de caso de uso apresentada abaixo detalha os passos de cada caso de uso do sistema.

| | |
|---|---|
| UC01 caso de uso. Efetuar login | |
| Caso de uso usado para possibilitar o acesso do usuário ao sistema. | |
| Pré-condição | Usuário não está logado |
| Fluxo Principal | <ol style="list-style-type: none">1. Usuário abre o sistema2. O sistema solicita usuário e senha3. Usuário informa o usuário e a senha4. Sistema verifica se o usuário está cadastrado5. Sistema válida login6. Sistema exibe tela inicial para usuários logados |
| Fluxos Alternativos | <ol style="list-style-type: none">4.a Sistema verifica que usuário não está cadastrado4.1 Sistema solicita dados de login válidos4.2 volta ao passo 3 |
| Pontos de extensão | Sem definição |
| Pós-condição | Sem definição |
| Regras de Negócio | Todos os usuários devem aceitar os termos de uso do aplicativo. |
| Requisitos Suplementares | Sem definição |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

| UC02 caso de Uso. Manter usuário | |
|---|---|
| Caso de uso usado para manter o usuário do sistema. | |
| Pré-condição | Sem definição |
| Fluxo Principal | <ol style="list-style-type: none">1. Atleta seleciona o ícone de configuração2. Sistema exibe tela de configuração3. Atleta seleciona cadastrar dados do usuário4. Sistema exibe tela de cadastro dos dados do usuário5. Atleta preenche os campos (nome, cpf, cep,e-mail, telefone)6. Sistema solicita confirmação do cadastro7. Atleta confirma8. Sistema verifica se o usuário informado já existe9. Sistema valida cadastro10.Sistema exibe tela de configuração |
| Fluxos Alternativos | <ol style="list-style-type: none">8.a Sistema verifica que usuário informado já existe8.1 Sistema solicita usuário diferente do informado8.2 Sistema solicita dados(usuário)8.3 Atleta informa dados8.4 volta ao passo 4 |
| Pontos de extensão | Sem definição |
| Pós-condição | Sem definição |
| Regras de Negócio | Sem definição |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

| | |
|-----------------------------|---------------|
| Requisitos Suplementares | Sem definição |
|-----------------------------|---------------|

| | |
|---|---|
| UC03 caso de uso. Pesquisar eventos | |
| Caso de uso usado para possibilitar pesquisa de eventos | |
| Pré-condição | O ator deverá ter cadastro no sistema e está logado |
| Fluxo Principal | <ol style="list-style-type: none">1. Usuário clica no campo pesquisa2. O sistema solicita ao usuário o nome, horário e data do evento3. O usuário insere o nome, horário e data do evento4. O sistema valida os dados informados5. Sistema exibe os eventos que foram encontrados |
| Fluxos Alternativos | <ol style="list-style-type: none">4.a o sistema encontrar campos incorretos4.1 Sistema informa quais campos estão incorretos4.2 volta ao passo 2 |
| Pontos de extensão | Sem definição |
| Pós-condição | Sem definição |
| Regras de Negócio | Sem definição |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

| | |
|-----------------------------|---------------|
| Requisitos Suplementares | Sem definição |
|-----------------------------|---------------|

| UC04 caso de uso. Manter inscrição | |
|--|---|
| Caso de uso usado para possibilitar o atleta se inscrever em eventos | |
| Pré-condição | O atleta deverá ter pesquisado eventos |
| Fluxo Principal | <ol style="list-style-type: none">1. Atleta escolhe um evento2. O sistema exibe tela do evento escolhido3. Atleta clica em inscrever-se no evento4. Sistema exibe tela de confirmação5. Atleta confirma inscrição |
| Fluxos Alternativos | Sem definição |
| Pontos de extensão | Sem definição |
| Pós-condição | Sem definição |
| Regras de Negócio | Sem definição |
| Requisitos Suplementares | Sem definição |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

| UC05 caso de Uso. Manter evento | |
|--|--|
| Caso de uso usado para manter os eventos do sistema. | |
| Pré-condição | O autor deve estar cadastrado e logado no sistema |
| Fluxo Principal | <ol style="list-style-type: none"> 1. Atleta seleciona o ícone de configuração 2. Sistema exibe tela de configuração 3. Organizador clica em adicionar eventos 4. Sistema exibe tela de criação de evento 5. Organizador preenche os campos (nome, horário, data do evento, local, capacidade mínima de participantes, capacidade máxima de participantes, custo do evento e descrição do evento) 6. O sistema valida os dados informados 7. Atleta confirma 8. Sistema inclui evento 9. Sistema exibe tela principal |
| Fluxos Alternativos | <ol style="list-style-type: none"> 6.a Sistema encontra dados incorretos 6.1 Sistema exibe os dados incorretos 6.2 volta ao passo 4 |
| Pontos de extensão | Sem definição |
| Pós-condição | Sem definição |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

| | |
|--------------------------|---------------|
| Regras de Negócio | Sem definição |
| Requisitos Suplementares | Sem definição |

| UC06 caso de uso. Notificar evento | |
|--|---|
| Caso de uso usado para notificar os atletas sobre eventos existentes | |
| Pré-condição | O usuário está logado |
| Fluxo Principal | <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema de GPS prove a localização do usuário 2. O sistema procura por eventos populares próximo ao usuário 3. O sistema procura por eventos parecidos com os gostos definidos pelo usuário 4. O sistema exibe os eventos encontrados de acordo com a data marcada para que eles ocorram. 5. O sistema mostra os novos eventos encontrados |
| Fluxos Alternativos | <p>3.a O sistema não encontra eventos</p> <p>3.1 O sistema notifica o atleta que não foram encontrados eventos para ele</p> |
| Pontos de extensão | Sem definição |
| Pós-condição | Sem definição |
| Regras de Negócio | Sem definição |
| Requisitos Suplementares | Sem definição |

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

4. VISÃO DE DOMÍNIO

4.1. Dicionário de classes de domínio

Nesta etapa, é descrito de forma simples as definições do sistema, visualizando suas classes e suas correlações, classes e seus determinados atributos e métodos:

Classe Usuário:

- Atributos: nome, cpf, cep, telefone, email;
- Métodos: cadastrar, alterar, consultar, excluir.

Classe Login:

- Atributos: usuário, senha;
- Métodos: criar, consultar, excluir, alterar.

Classe Evento

- Atributos: nome, horaInicio, horaFim, data, local, custo, capacidadeMin, capacidadeMax, descricao.
- Métodos: cadastrar, alterar, excluir, consultar.

Participação

- Atributos: status, numeroInscricao, dataInscricao.

4.2. Diagrama de Classes de Domínio

O diagrama de classe de domínio está apresentado abaixo.

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

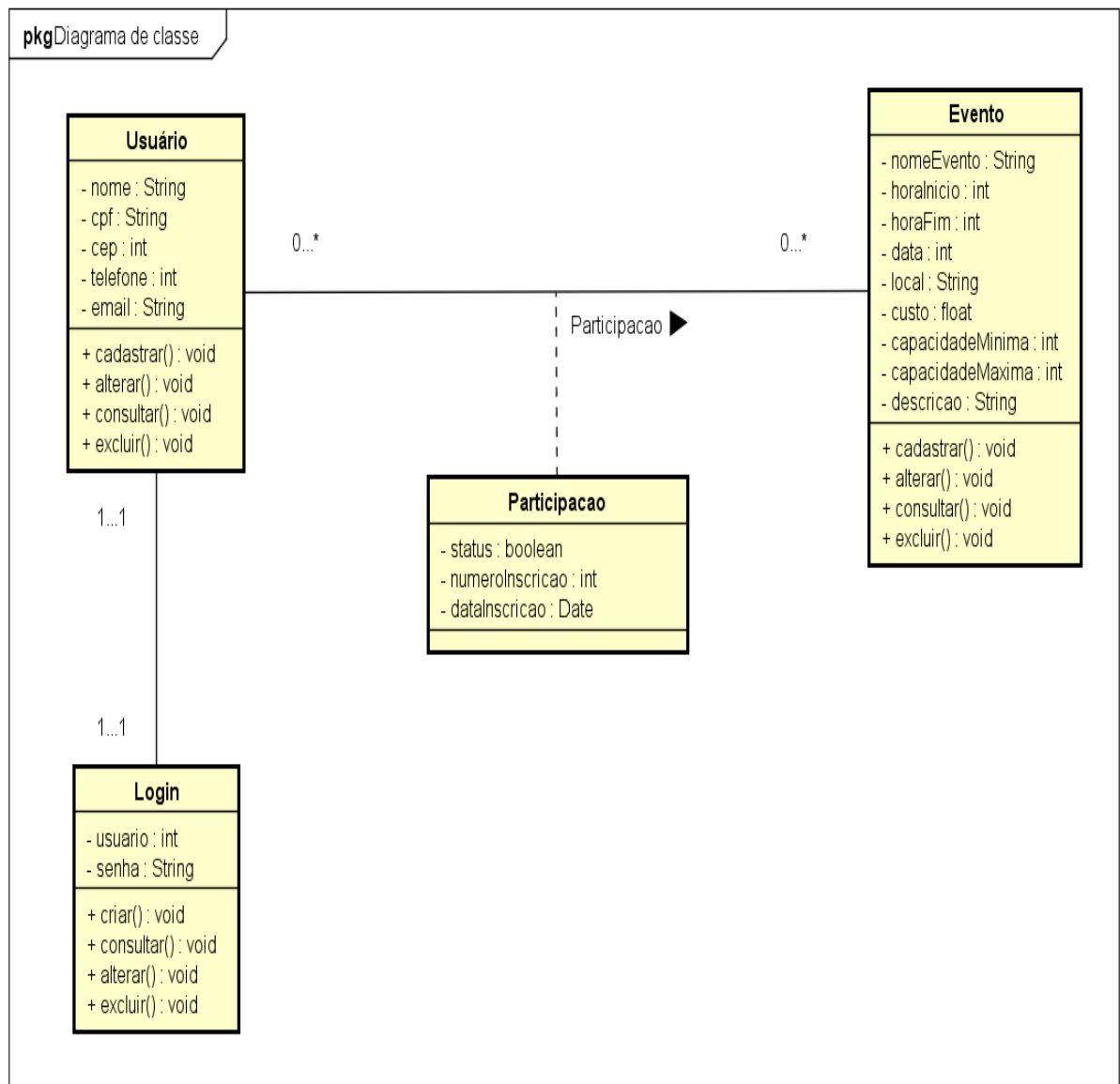


Figura 3: Diagrama de classes

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

5. VISÃO DE INTERAÇÃO DE OBJETOS

Abaixo iremos apresentar os diagramas de sequência, tanto os diagramas para o atleta quanto para o organizador.

5.1. Efetuar login

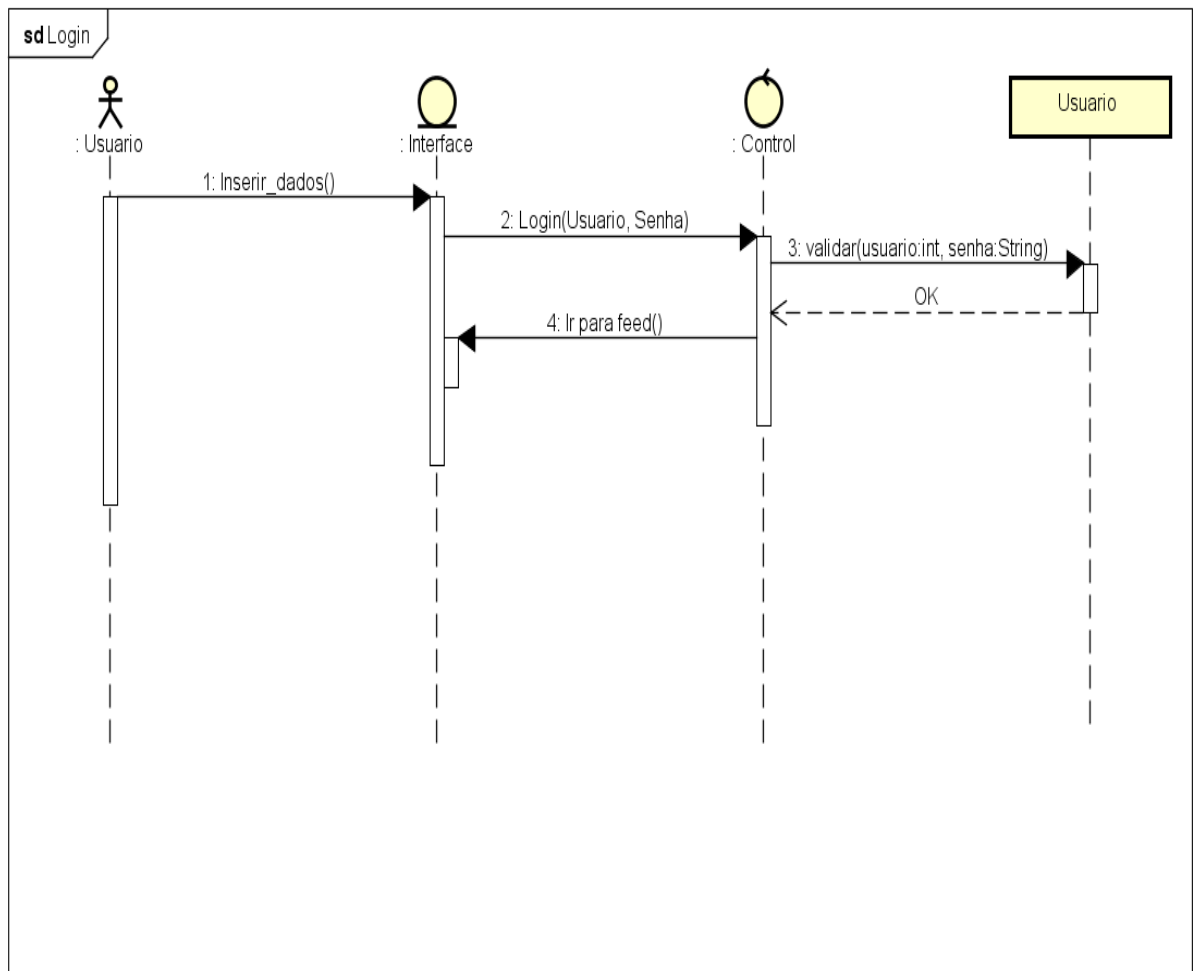


Figura 4: Diagrama de sequência – Efetuar login

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

5.2. Manter usuário

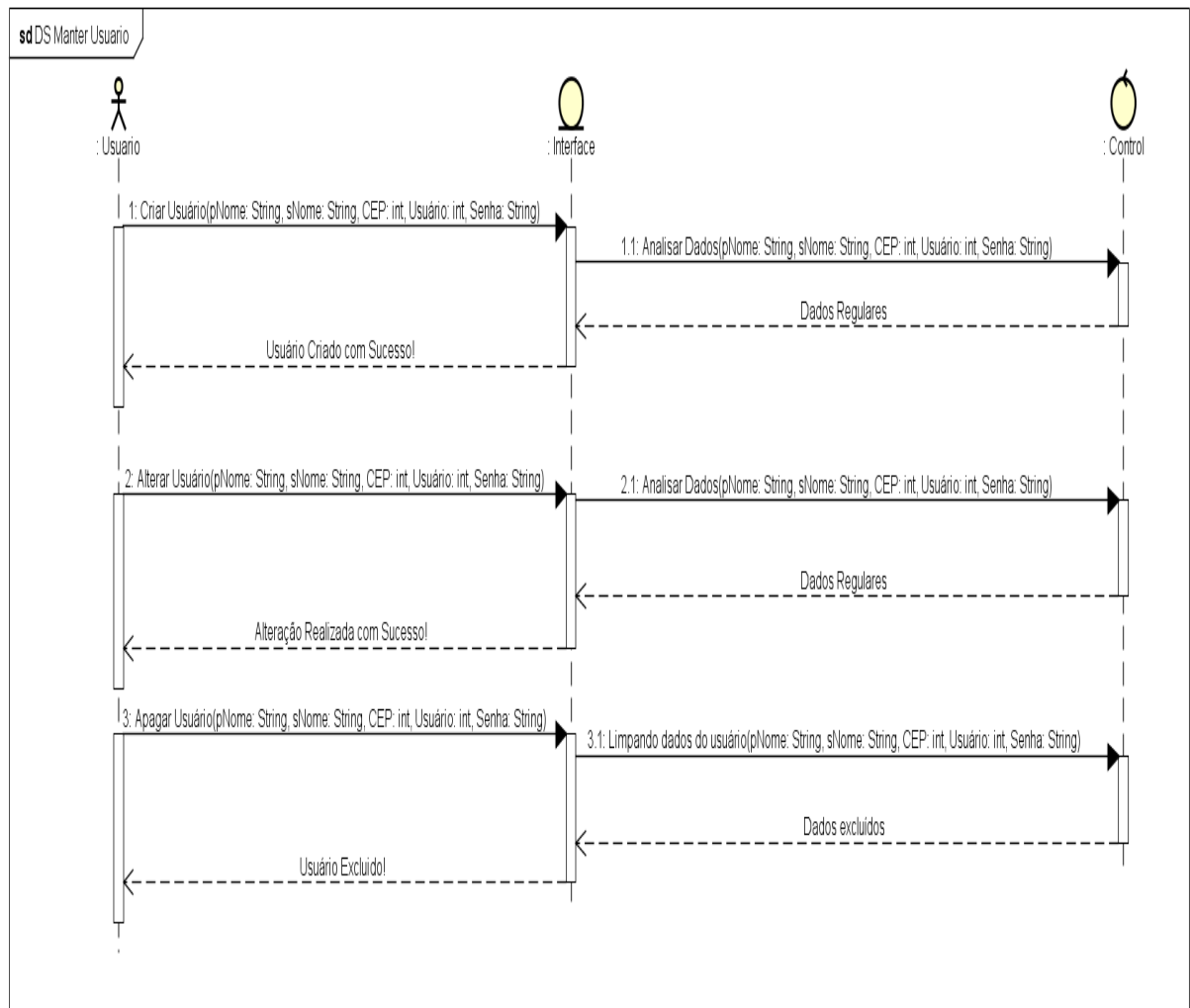
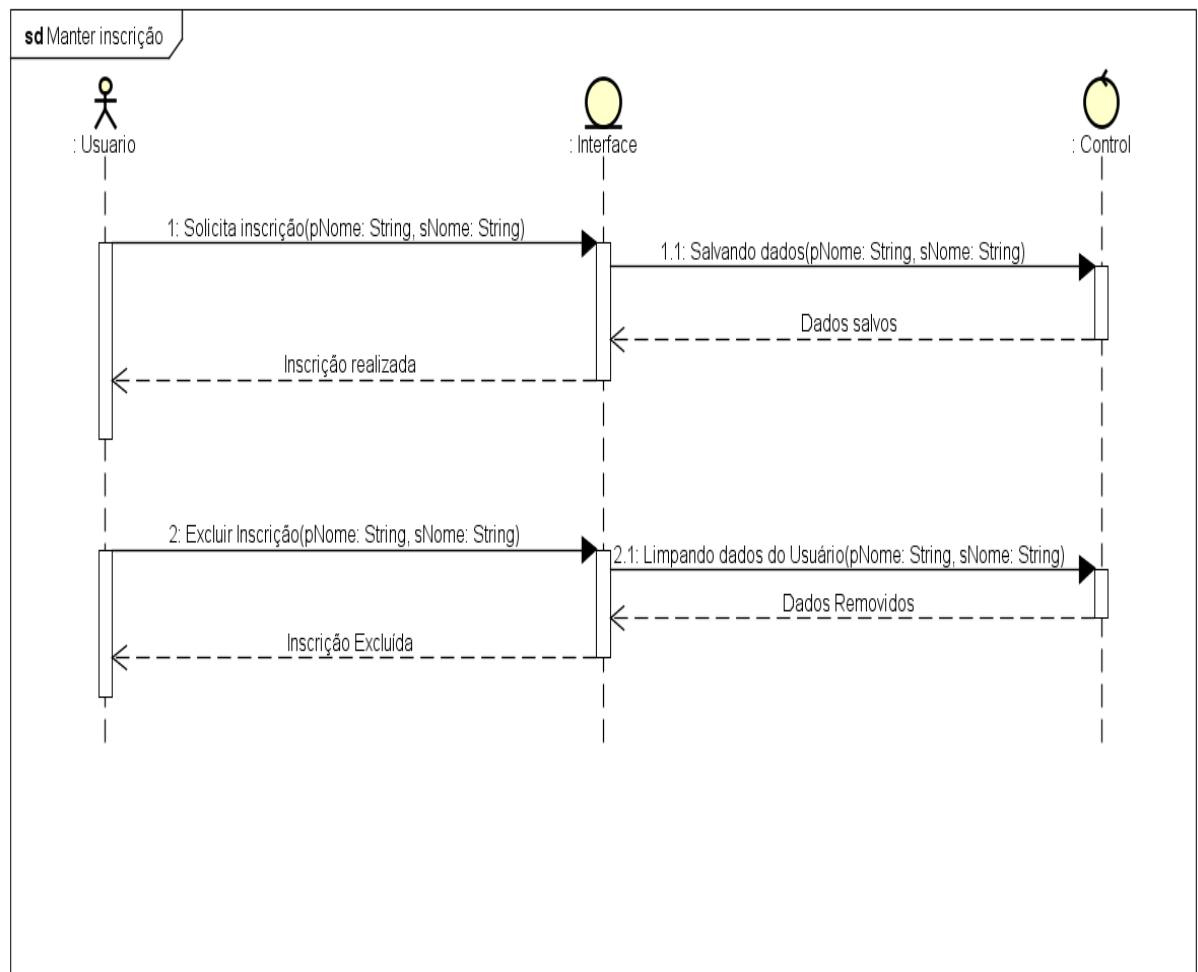


Figura 5: Diagrama de sequência - Manter usuário

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

5.3. Manter inscrição



powered by Astah

Figura 6: Diagrama de sequência - Manter inscrição

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

5.4. Manter evento

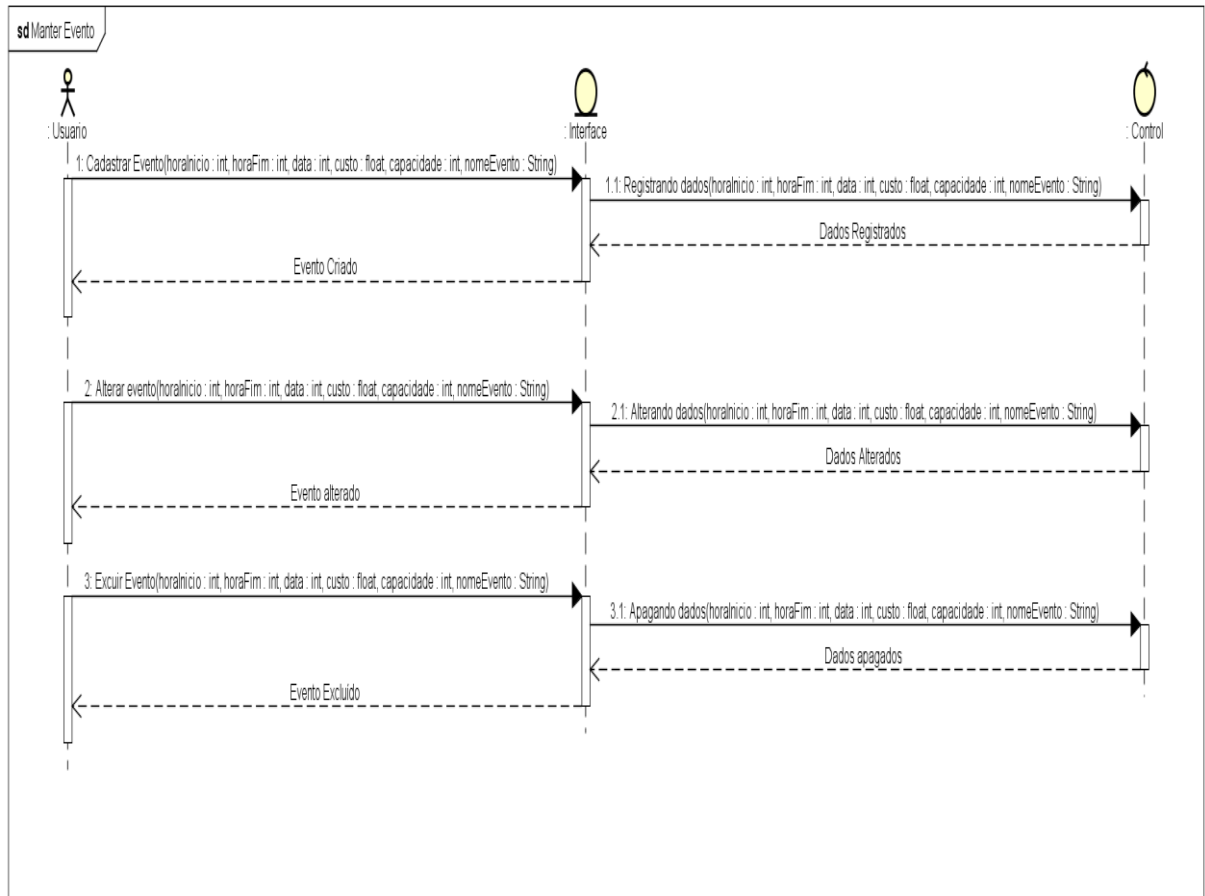
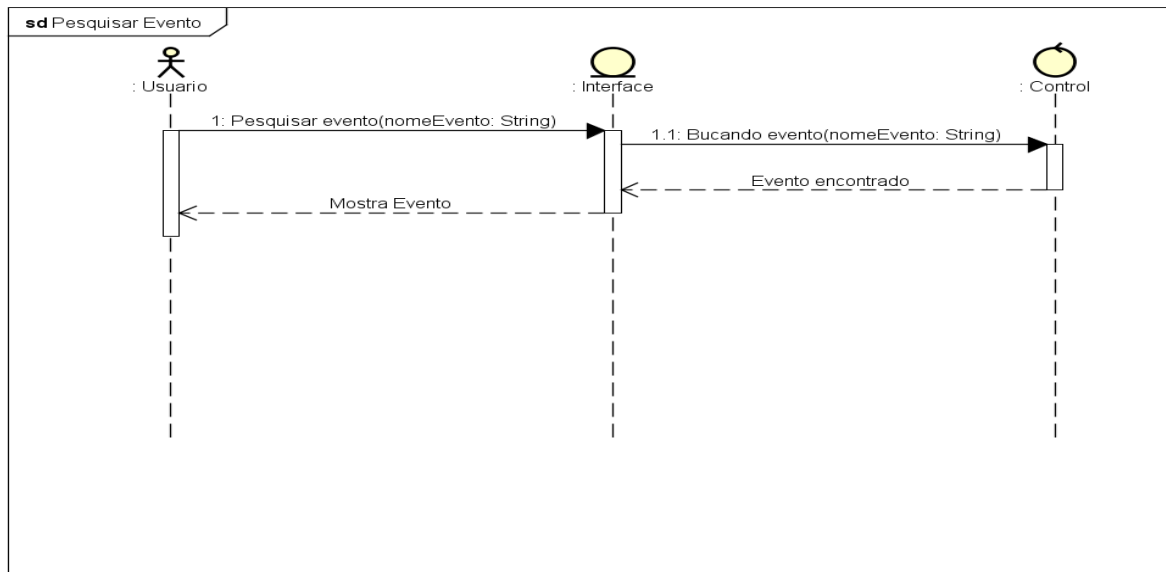


Figura 7: Diagrama de sequência - Manter evento

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

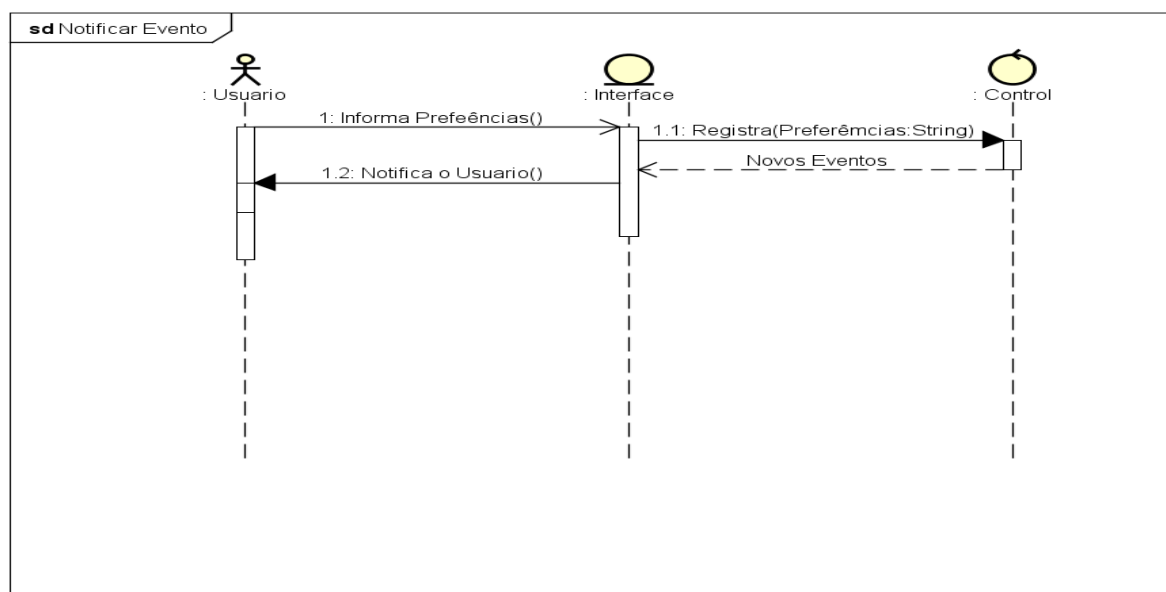
5.5. Pesquisar Evento



powered by Astah

Figura 8: Diagrama de sequência - Pesquisar evento

5.6. Notificar evento



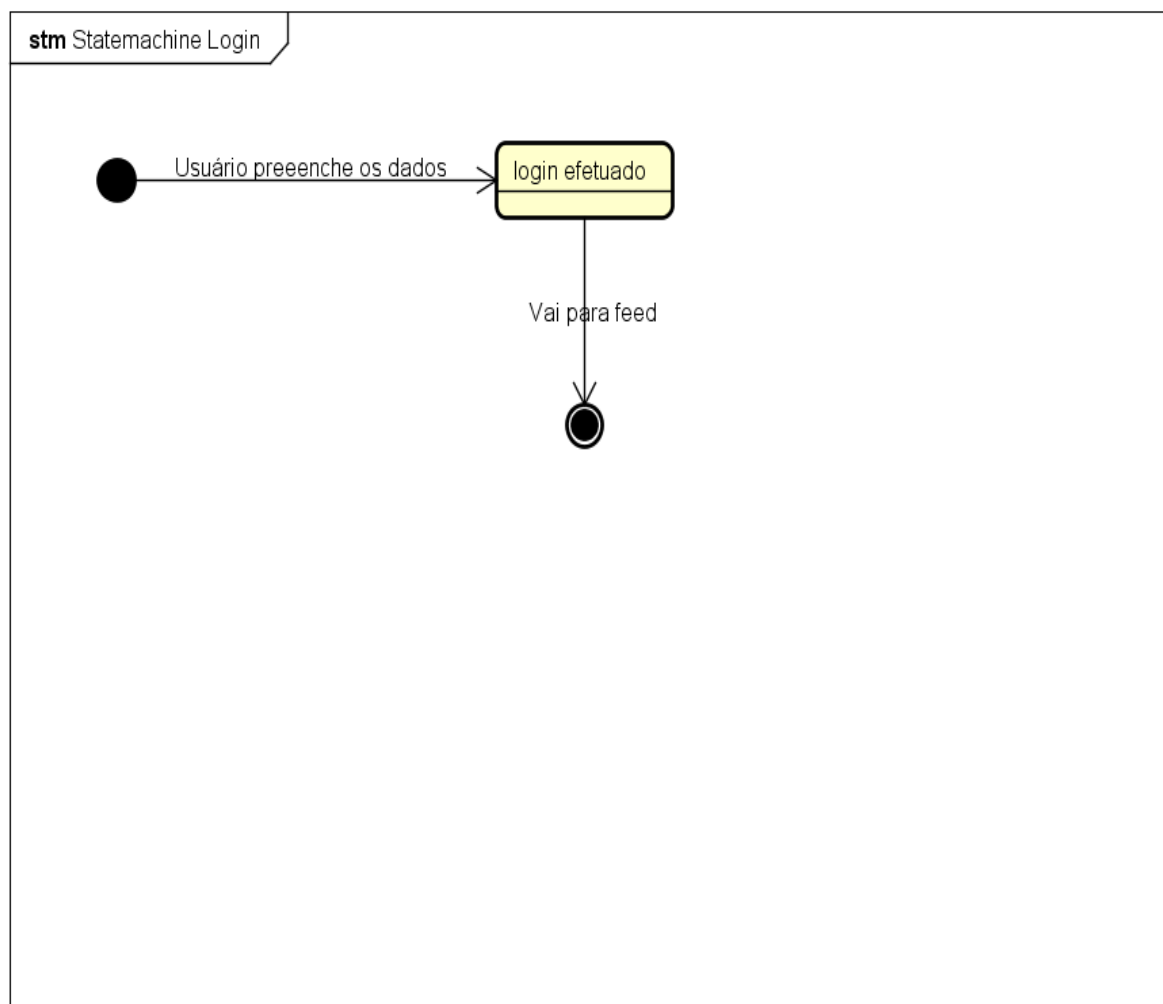
powered by Astah

Figura 9: Diagrama de sequência - Notificar evento

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

6. VISÃO DE ESTADO E COMPORTAMENTO

6.1. Efetuar login



powered by Astah

Figura 10 Diagrama de estado - Efetuar login

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

6.2. Manter usuário

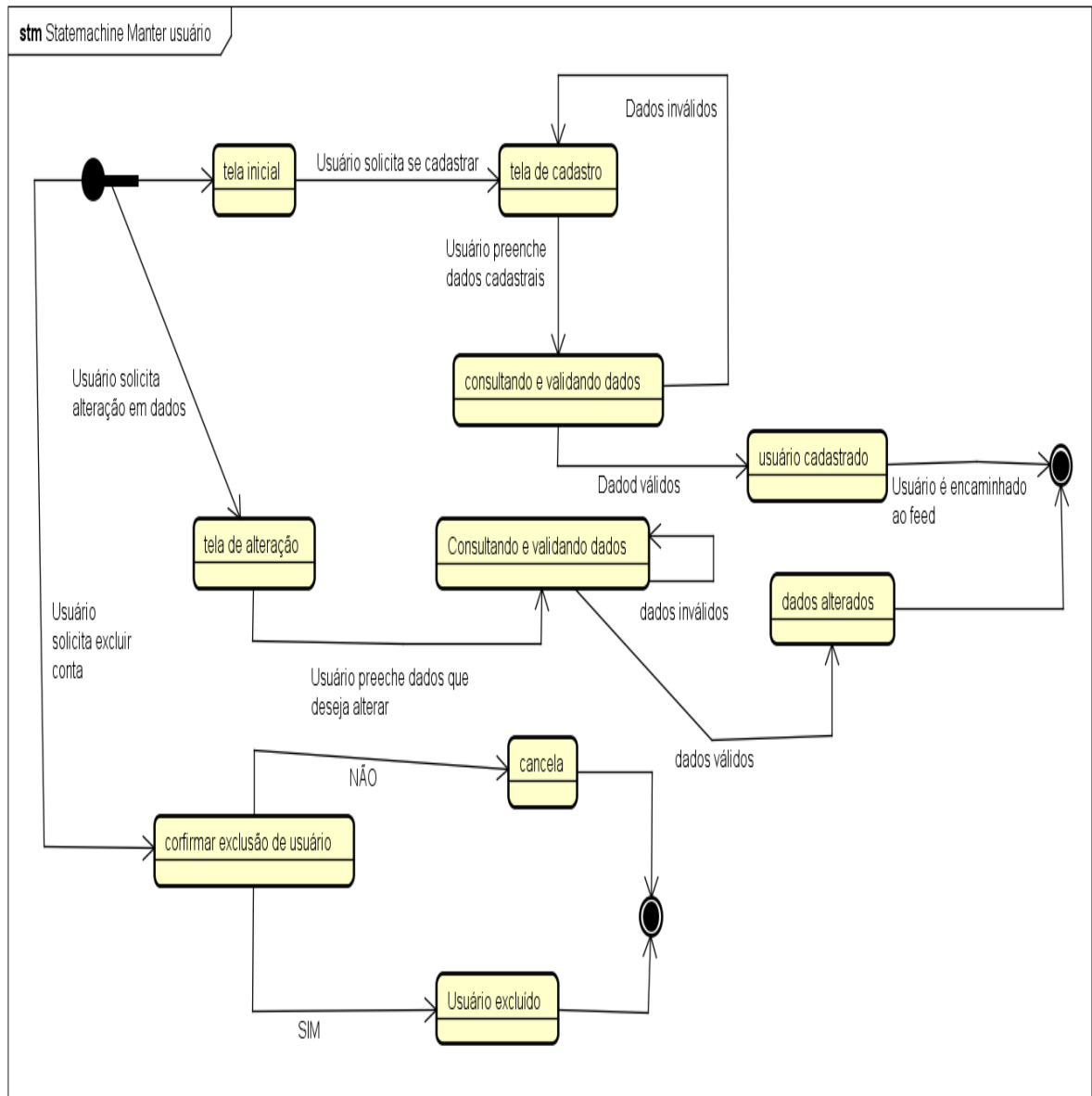


Figura 11: Diagrama de estado - Manter usuário

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

6.3. Manter inscrição

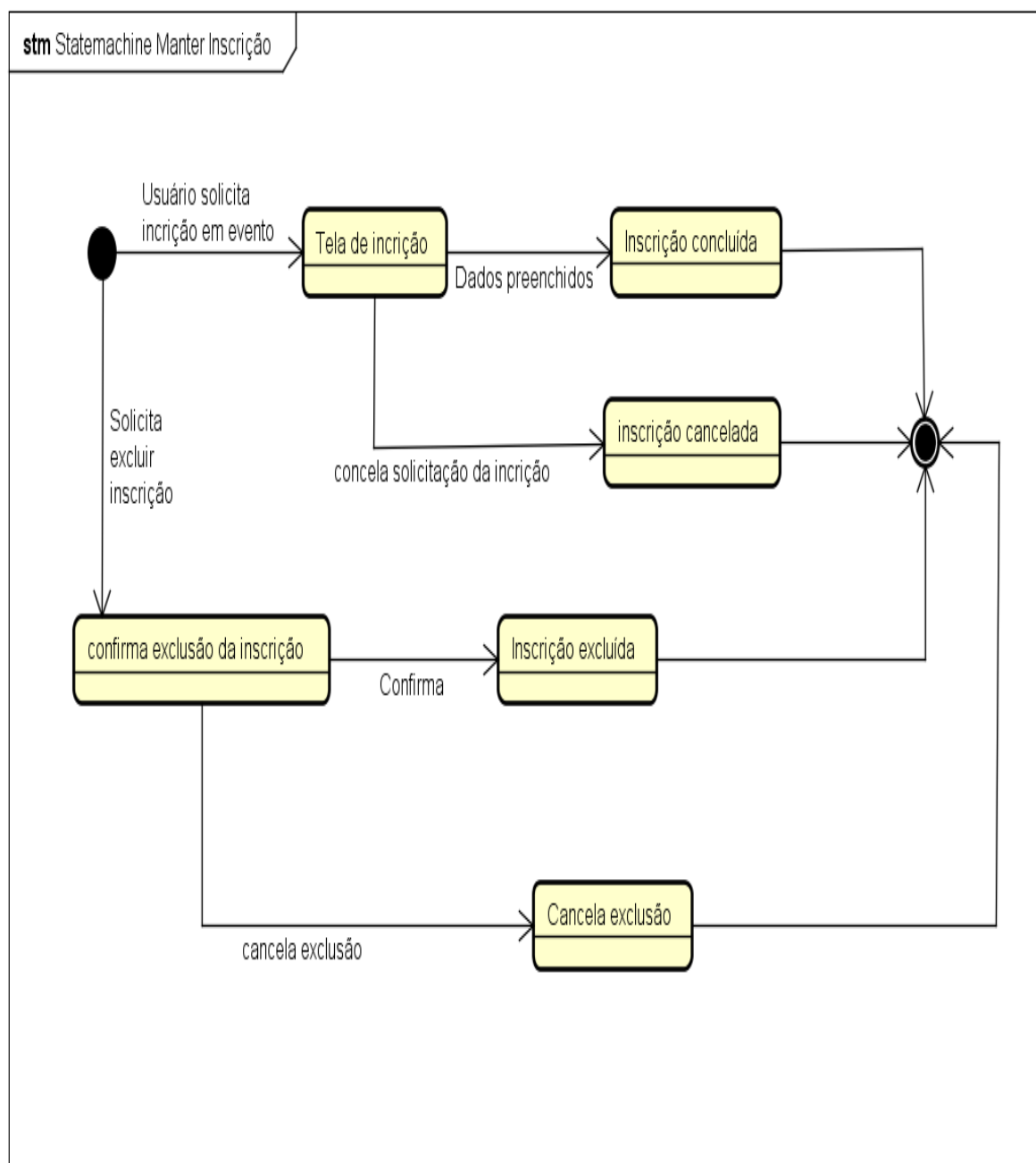


Figura 12: Diagrama de estado - Manter inscrição

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

6.4. Manter evento

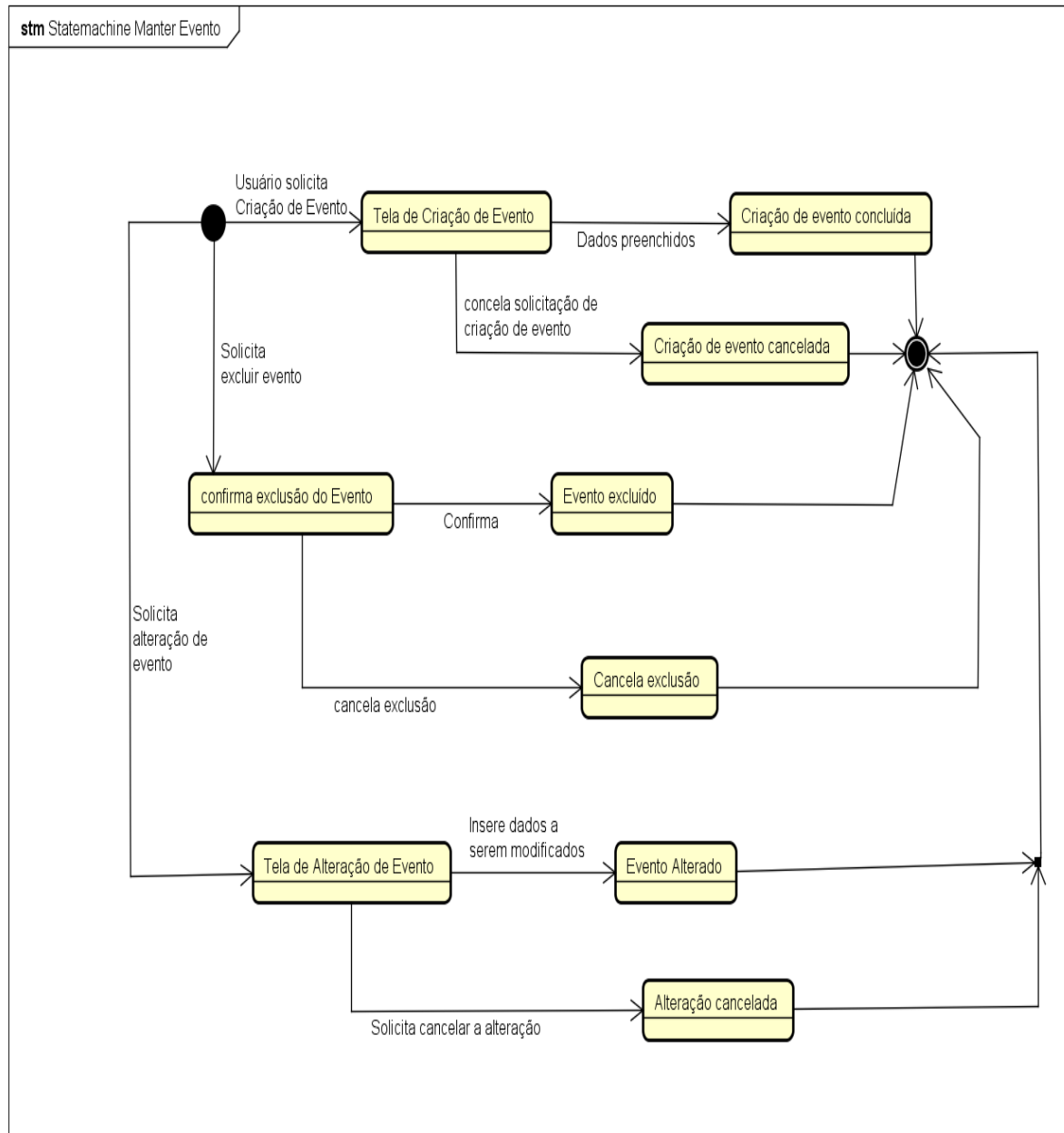


Figura 13: Diagrama de estado - Manter evento

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

6.5. Pesquisar evento

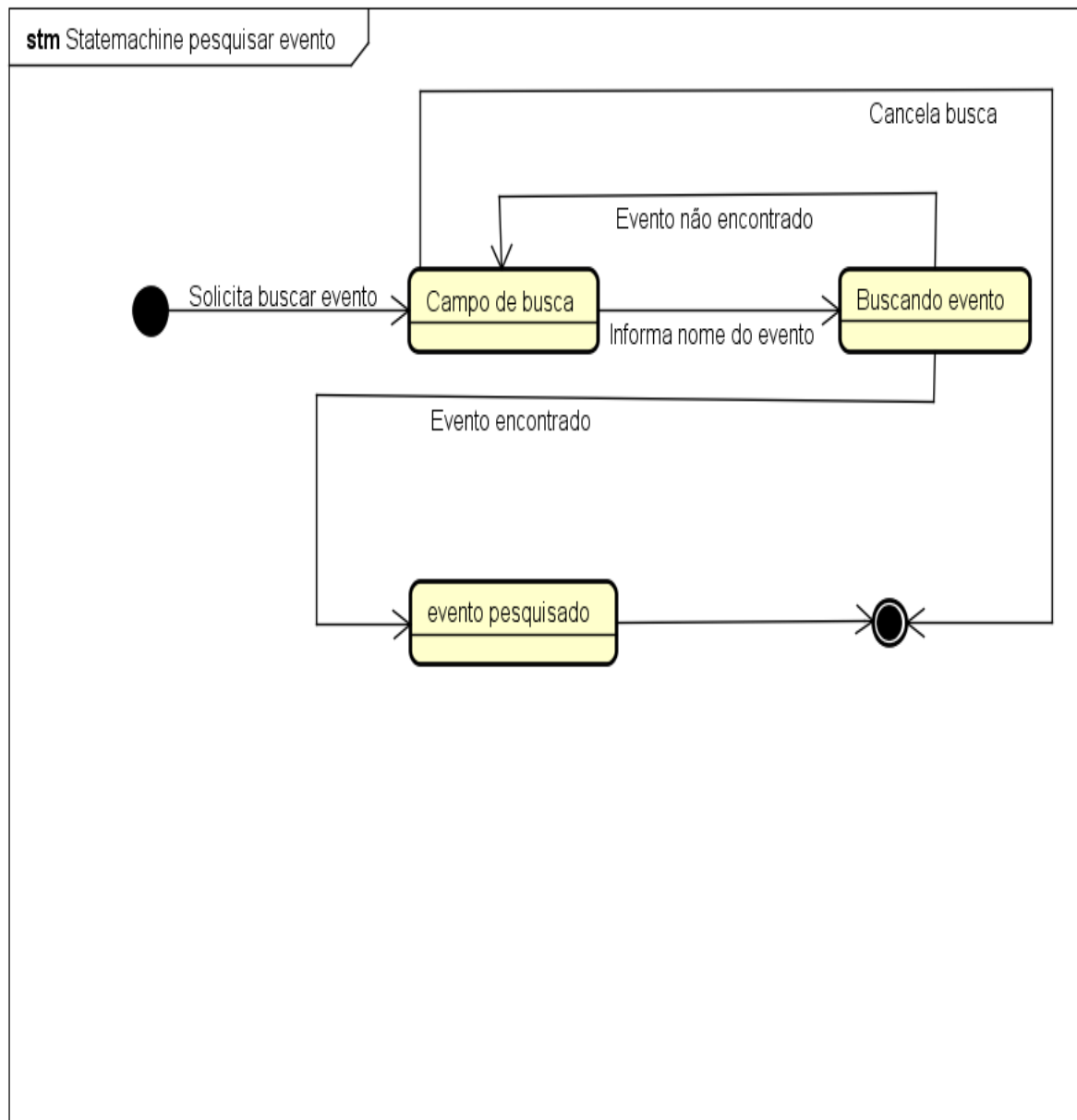
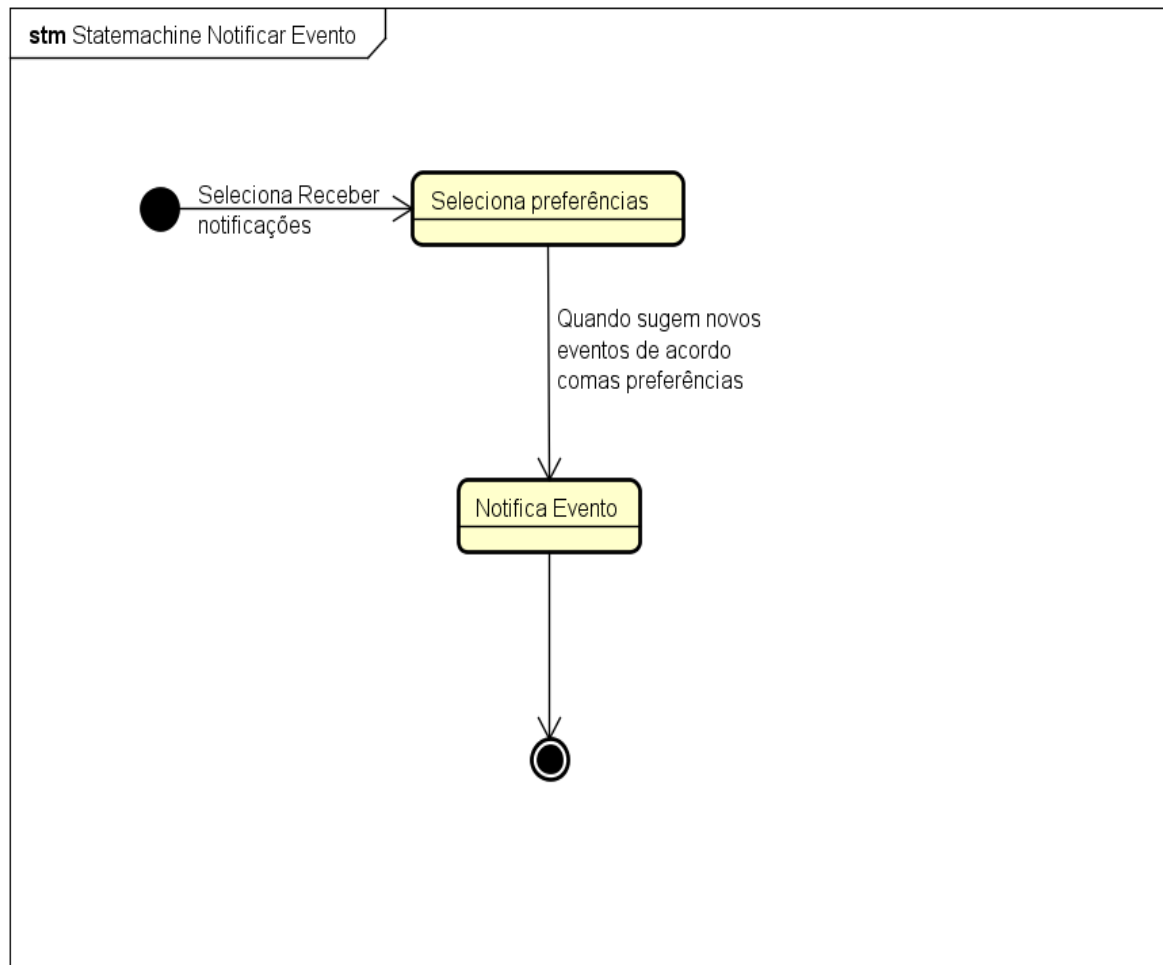


Figura 14: Diagrama de estado - Pesquisar evento

Projeto Integrador: Projeto de Sistemas (UML)

6.6. Notificar evento



powered by Astah

Figura 15: Diagrama de estado - Notificar evento

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Sem referência.