

**TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**RELATÓRIO – DESENVOLVIMENTO DE SITE PARA PLACAR ESPORTIVO (VÔLEI)**

ALUNOS: Lucas Ximenes, Júlio Cesar, Arthur Miranda, Pedro Henrique, Igor Lucas e Gabrielle Maria.

Orientador: Professor Doutor Sávio Silva de Almeida

PAULISTA

2024

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO 3](#_Toc122038686)

[2. Requisitos funcionais 4](#_Toc122038690)

[3. arquitetura do sistema 5](#_Toc122038691)

[4. tecnologias e ferramentas 6](#_Toc122038692)

[5. design de interface 7](#_Toc122038693)

[6. cronograma de desenvolvimento 8](#_Toc122038694)

[7. considerações finais](#_Toc122038696) 9

# introdução

**Objetivo**: O objetivo deste site é monitorar partidas de vôlei, oferecendo controle em tempo real da pontuação dos times, contagem de sets e exibição do vencedor da partida.

**Público-Alvo**: O site é destinado a alunas e alunos do curso técnico, especialmente aqueles envolvidos com desenvolvimento web e organização de eventos esportivos escolares.

**Tecnologias Utilizadas**: O sistema foi desenvolvido utilizando as seguintes tecnologias:

* **HTML** e **CSS**: para a estrutura e o design visual das páginas.
* **JavaScript**: para manipulação da lógica de jogo e interação do usuário.
* Não utiliza backend ou banco de dados, operando inteiramente no lado do cliente.

# REQUISITOS FUNCIONAIS

**Gestão de Pontuação e Sets:** O site registra os pontos de cada equipe no decorrer da partida de vôlei, permitindo que o usuário adicione pontos manualmente. A contagem respeita as regras do esporte (mínimo de 25 pontos com 2 de vantagem), com verificação automática de vitória por set e controle da pontuação total até que uma das equipes vença três sets.

**Controle de Faltas**: Atualmente, o sistema **não implementa** a contagem de faltas. No entanto, essa funcionalidade pode ser adicionada em versões futuras, com botões separados para registrar as infrações de cada equipe e exibição dessa informação ao lado do placar principal.

**Exibição de Dados**: Todas as informações relevantes da partida são exibidas de forma clara, responsiva e organizada na tela principal, incluindo:

* Nomes das equipes.
* Pontuação atual.
* Resultado de cada set.
* Registra o placar de até cinco sets por equipe.
* Declara automaticamente o vencedor ao atingir três sets vencidos (ao final do jogo).

Embora o tempo de jogo ainda não seja exibido, o sistema pode ser expandido com um cronômetro para controlar o tempo total da partida ou por set, conforme necessário.

**Alteração de Equipes**: Os nomes das equipes são definidos na tela inicial do aplicativo, por meio de um formulário simples. Após a inserção, os dados são enviados via URL para a tela de placar, onde os nomes são carregados e exibidos automaticamente.

**Modo de Exibição**: A navegação do aplicativo é dividida em duas etapas:

1. **Tela Inicial (index.html):** onde o usuário insere os nomes das equipes.
2. **Tela de Placar (placar.html):** onde são exibidos e atualizados, em tempo real, os dados da partida.

A interface é simples, direta e pensada para fácil uso durante eventos esportivos escolares, podendo ser aprimorada com transições suaves e elementos visuais adicionais no futuro.

# ARQUITETURA DO SISTEMA

**Visão Geral da Arquitetura**: O sistema é estruturado em três componentes principais:

* **Frontend (HTML/CSS/JS)**, sem necessidade de backend.

**Componentes Principais**:

* **index.html**: Tela de configuração inicial dos nomes das equipes.
* **placar.html**: Tela principal de acompanhamento do jogo.
* **script.js**: Lógica de funcionamento do placar e controle dos sets.
* **style.css**: Estilo visual do sistema.

**Fluxo de Dados**: Os dados dos nomes dos times são passados via URL entre as páginas. Os pontos e sets são controlados em tempo real com JavaScript no lado do cliente.

# TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

**Frontend:** HTML, CSS e JavaScript puro.

**Backend:** Não aplicável.

**Banco de Dados:** Não aplicável (tudo é executado localmente no navegador).

**API de Tempo:** Não utiliza APIs externas.

**Bibliotecas e Frameworks:** O projeto não utiliza bibliotecas externas, focando em código leve e simples.

# DESIGN DE INTERFACE

**Wireframes:** O layout é composto por uma tela inicial para inserção dos nomes dos times e uma tela de placar com visual moderno e intuitivo.

**Fluxo de Navegação:** O usuário preenche os nomes dos times na tela inicial e é redirecionado à tela de jogo com as informações carregadas automaticamente.

**Design Responsivo:** A interface é centralizada e adaptada para funcionar bem em resoluções de tela típicas de desktop e dispositivos móveis simples.

**Logotipo:** Não há logotipo implementado até o momento.

# CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO

**Divisão de Tarefas**: Todas as tarefas foram realizadas de forma colaborativa em um único dia, com a equipe dividindo as atividades principais:

* **Frontend:** Estruturação das páginas com HTML e CSS.
* **Lógica:** Implementação da contagem de pontos e controle de sets com JavaScript.

**Prazos**: **(Tempo Total: 4 aulas de 50 minutos):**

* **Aula 1 (50 min):**  
  Planejamento inicial, definição das funcionalidades básicas (pontuação, sets, placar) e criação da estrutura HTML da tela inicial e da tela do placar.
* **Aula 2 (50 min):**  
  Estilização com CSS e ajustes no layout responsivo para visualização clara das informações.
* **Aula 3 (50 min):**  
  Desenvolvimento da lógica de pontuação e controle de sets em JavaScript, incluindo a detecção automática do vencedor.
* **Aula 4 (50 min):**  
  Testes, correções de bugs, ajustes finais e preparação para entrega do projeto.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Melhorias Futuras**:

* Adição de controle de tempo de jogo.
* Inclusão de contagem de faltas.
* Integração com banco de dados para salvar históricos de partidas.
* Adição de som ou animações visuais para eventos importantes (ponto, set vencido, finalização).

**Conclusão**: Este projeto oferece uma solução prática e funcional para acompanhamento de partidas de vôlei. Ele contribui para o aprendizado dos alunos em programação e também para a organização de eventos escolares, incentivando o uso de tecnologia no esporte.