**COLÉGIO TÉCNICO DE LIMEIRA**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

LUÍS GUSTAVO PINHEIRO DA CUNHA

LUCAS AVELINO DOS SANTOS

JÚLIA APARECIDA SANTOS RICORDI

CARLOS DANIEL PRATES

EDILSON MARTINS ALVES

COTIL JOGOS

ESCOPO DE PROJETO

LIMEIRA – SP

2020

APRESENTAÇÃO E ESCOPO

O COTIL JOGOS é um TCC do Curso Técnico em Informática do Colégio Técnico de Limeira, o escopo do projeto será definido nesse documento e estará sujeito a modificações no decorrer do curso.

A ideia inicial é informatizar os processos de inscrições para os jogos interclasses que ocorrem anualmente no colégio por meio de uma aplicação que, de acordo com os requisitos do TCC, deve abranger WEB, Mobile e Desktop.

Esta aplicação ao ser desenvolvida proporcionará além de facilidade na inscrição, um ambiente de interação para os alunos inscritos, com rankings, galerias de fotos, notícias e avisos escolares (relacionados às modalidades).

O escopo do projeto tem as seguintes propostas:

* Ambiente Desktop para administração do evento, onde somente organizadores oficiais terão acesso. Nessa parte da aplicação, o *admin* terá controle sobretoda a aplicação, podendo adicionar/remover modalidades e participantes, efetuar inscrições manualmente, publicar avisos, fotos e notícias.
* Ambiente Web para os alunos, nessa parte da aplicação o aluno poderá se inscrever nas modalidades, criar times, visualizar galeria de mídia e se informar sobre o evento.
* Ambiente Mobile por meio de dois aplicativos, um para alunos e outro para *admin,* o primeiro conta com as mesmas funcionalidades do ambiente Web com a praticidade de um aplicativo mobile, o segundo é um aplicativo reduzido com a função de registrar resultados das partidas ao vivo e publicar na Web.

DESKTOP

O sistema Desktop desse projeto tem o único propósito de possibilitar o controle de toda a aplicação, estando somente disponível para a administração oficial do evento.

As funcionalidades previstas são:

* **Controle de mídia**: o administrador terá controle sobre a mídia exibida na galeria disponível nas plataformas web/mobile.
* **Publicação de textos**: o administrador terá meios de publicar avisos, textos, notícias e tabelas de classificação referentes aos jogos.
* **Inscrição manual de alunos/times**: O administrador terá acesso à inscrição direta e manual de um aluno ou time
* **Inserir resultados das partidas**: O administrador terá acesso aos placares das partidas por meio desta aplicação Desktop e/ou aplicativo mobile.
* **Abrir/Fechar período de inscrições**: Será possível determinar data de início/fim do período de inscrições nas modalidades.
* **Controle sobre cadastro do aluno**: O administrador terá controle sobre o cadastro do aluno, podendo inserir/retirar de times, aplicar punições, etc…

WEB

A parte *web* da aplicação consiste em um site para o projeto, esse site é a plataforma para os alunos.

As funcionalidades previstas são:

* **Cadastro**: O aluno que deseja participar dos jogos deverá efetuar seu cadastro.
* **Inscrição solo/time**: Os participantes podem se inscrever em diversas modalidades (desde que não haja conflito nos horários) sozinhos ou em times determinados por eles mesmos.
* **Visualizar mídia**: O site terá galeria(s) onde fotos e vídeos serão exibidos, não é necessário estar cadastrado para ter acesso à galeria.
* **Classificações**: Os usuários do site terão acesso às tabelas de classificação e horários dos jogos, também aos resultados das partidas.
* **Visualizar Avisos/Notícias**: Haverá um mural principal onde os administradores publicarão textos, avisos, notícias para os usuários.

MOBILE/USUÁRIOS

Essa parte da aplicação é por meio de um aplicativo Android/iOS disponível para quem quiser participar dos jogos, terá as mesmas funcionalidades da parte *web* da aplicação, porém com a praticidade mobile.

MOBILE/ADMIN

Consiste em um aplicativo Android/iOS de funcionalidades para administradores do evento, estando disponível apenas para pessoal autorizado.

As funcionalidades previstas são:

* **Registro em tempo real**: com essa funcionalidade o administrador pode registrar o resultado da partida em tempo real.