Nome do projeto: EventFinder - Encontrar pessoas para praticar exercícios, esportes e jogos pessoalmente.

1. **Introdução**

Este documento tem como função descrever: ideias, propostas, objetivos, escopo do projeto e tecnologias a serem usadas em uma ferramenta destinada à disciplina de PI1A5, do Instituto Federal do Estado de São Paulo.

**1.1. Introdução ao tema**

Todo mundo sabe que a prática de exercícios, esportes e jogos competitivos traz uma série de benefícios para a saúde, física e mental. Em busca desses benefícios, a procura dessas atividades vem aumentando bastante nos últimos anos. As pessoas se encontram em parques, pistas, quadras e outros estabelecimentos públicos para praticarem.

Um problema encontrado por alguns praticantes, é a falta de pessoas, em algumas vezes, para ter o mínimo de participantes em uma partida. O projeto tem como objetivo solucionar esse problema, fazendo uma ligação entre as pessoas organizadoras desses encontros com as pessoas que querem participar.

1. **Tema do projeto**

Site para encontrar pessoas dispostas a “completar um time” ou até mesmo participar de jogos casuais.

1. **Público-alvo**

Esportistas profissionais, que procuram eventos competitivos ou até mesmo jogadores casuais, que apenas querem se divertir com uma partida amistosa.

1. **Proposta da ferramenta**

Possibilitar que pessoas possam organizar encontros com outras pessoas para praticar esportes e jogos pessoalmente.

1. **Principais funcionalidades**

**5.1.  Como usuário :**

* Criar uma conta;
* Criar uma conta a partir do Facebook ou Google;
* Criar um novo evento;
* Definir a tema, localização, data, horário e regras do evento;
* Disponibilizar esse evento para pessoas ingressarem;
* Convidar pessoas para esse evento a partir de um link;
* Aceitar ou recusar convites de pessoas para ingressar no seu evento;
* Remover pessoas do evento;
* Conversar com os membros do evento por meio de um chat;
* Alterar e excluir o evento;
* Incluir premiação para o evento;
* Se você tiver alguma ideia, só colocar.

1. **Tecnologias a serem utilizadas**

* Node.js (back-end)
* React (front-end)
* REST APIs
* SQL

1. **Infraestrutura e arquitetura**

* Cliente-servidor
* AWS EC2 Windows Server 2016
* MongoDB