

# Proposta de Projeto 2025-2026

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

PROPOSTA N.º

TÍTULO*	Blip Project - Rules Management
ORIENTADOR PRINCIPAL*	Ricardo Soares - Blip
COORDENADORES	António Sousa, Luís Barbosa
ALUNOS(S)	1 ou 2 alunos
ÁREA DE INVESTIGAÇÃO	Aplicação de tecnologias e técnicas apreendidas no decurso da licenciatura, com enfoque em tecnologias Web, como React, NodeJS e typescript
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO	Clique aqui para introduzir texto.
DEPENDÊNCIAS	Clique aqui para introduzir texto.
APRESENTAÇÃO*	O projecto Rules Management tem como objectivo o desenvolvimento de uma aplicação Web dedicada à gestão de regras internas no contexto de sports betting. A aplicação é composta por uma vista geral onde é possível consultar todas as regras existentes e por um ecrã específico para a criação e edição de regras, definidas através de queries com condições lógicas sobre diferentes atributos de uma aposta. A WebLLM funciona como um assistente ao utilizador, ajudando a criar, explicar ou validar regras, bem como a responder a perguntas sobre o conjunto de regras definido. Numa fase mais avançada, o projecto pode evoluir para incluir um módulo adicional que, com base em actualizações em tempo real, apresente notificações sempre que uma regra faz match com uma aposta recebida.
OBJETIVOS*	Criar protótipos de design que definam a vista global de regras e o ecrã de criação/edição de regras; Desenvolver a aplicação Web para gestão de regras, incluindo a visualização, criação e edição de queries, recorrendo a um servidor mock; Integrar uma WebLLM como assistente na criação, explicação e validação de regras, bem como na resposta a perguntas sobre o conjunto de regras existente; Implementar mecanismos básicos de pesquisa e filtragem de regras; Definir e implementar testes end-to-end que validem os fluxos principais, desde a criação de uma regra até à sua consulta.

\* Campos de preenchimento obrigatório

NOTA: a totalidade deste documento (exceto esta linha) não deve exceder uma página.