

Trabalho Prático

Cartolitos CF

Élvis Júnior, 24/1038700
Gustavo Alves, 24/1020779
Pedro Marcinoni, 24/1002396
Grupo 1

¹Dep. Ciência da Computação – Universidade de Brasília (UnB)
CIC0197 - Técnicas de Programação I

elvismirandajr@gmail.com, gusfring.a@gmail.com, pedroextremer@gmail.com

Abstract. *This document describes the final project of the course "Técnicas de Programação I" at Universidade de Brasília. The project is a desktop application that allows users to manage their fantasy football teams, providing features such as team creation, player selection, and match simulation. The application is built following object-oriented programming principles and utilizes design patterns to ensure maintainability and scalability.*

Resumo. *Este documento descreve o projeto final da disciplina Técnicas de Programação I da Universidade de Brasília. O projeto é uma aplicação desktop que permite aos usuários gerenciar suas equipes de futebol fantasy, oferecendo recursos como criação de equipes, seleção de jogadores e simulação de partidas. A aplicação é construída seguindo princípios de programação orientada a objetos e utiliza padrões de design para garantir manutenibilidade e escalabilidade.*

1. Descrição do Problema

Como bons brasileiros, quem não gosta de futebol? Foi pensando nisso que a emissora mais famosa do país, a Rede Globo, criou a Cartolitos CF, o novo Fantasy Game (?, ?) do momento, que reflete em tempo real os resultados estatísticos da Copa do Mundo de Clubes, o mais novo fenômeno do futebol.

Disponível para computador, o aplicativo permite que os usuários escalem seus times comprando jogadores dos 32 clubes do torneio com “cartoletas” — a moeda virtual do jogo — e pontue de acordo com o desempenho real desses atletas em campo na rodada. Assim, os participantes podem comparar seus resultados com os amigos em uma liga estilo tiro-curto, na qual se considera apenas uma única rodada.

Para colocar esse projeto em prática, a empresa designou três estudantes de Ciência da Computação — Elvis Miranda, Gustavo Alves e Pedro Marcinoni — para desenvolver um programa capaz de auxiliar na logística de gestão de qualquer liga de tiro-curto, servindo depois como base para o funcionamento integral do aplicativo.

2. Definição das regras de negócio

Descrever aqui as regras de negócio do projeto. O que é necessário para o funcionamento do sistema? Quais as entradas e saídas? Quais os principais componentes do sistema?

3. Diagrama de classes final

Colocar aqui o diagrama de classes final do projeto. O diagrama deve ser gerado a partir do código fonte do projeto. O diagrama deve ser legível e conter todas as classes do projeto.

4. Telas

Colocar aqui as telas do projeto. As telas devem ser geradas a partir do código fonte do projeto. As telas devem ser legíveis e conter todas as funcionalidades do projeto.

5. Conclusão

Colocar aqui a conclusão do projeto. O que foi aprendido? O que poderia ser melhorado? Quais as dificuldades encontradas? Quais os próximos passos?

Referências

Wikipédia (2025). Cartola FC. https://pt.wikipedia.org/wiki/Cartola_FC. [Online; acesso em 01-jun-2025].