

Computação Paralela e Sistemas Distribuídos - Desenvolvimento da Aplicação

Autores: Frederico Oliveira Freitas
Luan Felipe Ribeiro Santos
Talles Souza Silva

1. Tema

Loja virtual de materiais esportivos, que irá integrar o acesso ao conteúdo das principais marcas do mercado, artigos de times de futebol do Brasil a notícias e ao programa de viagens para ofertar aos torcedores, principalmente os que moram em estados distantes aos do seu time do coração.

2. Descrição

Atualmente existe um vasto conteúdo de sites para compra de artigos esportivos, como: Netshoes, FutFanatics, Dafiti, entre outros.

Esses sites são apenas para compra de artigos - camisas e acessórios. O diferencial da aplicação proposta é a criação de uma loja interativa na qual o usuário pode adquirir seus produtos e ao mesmo tempo estar atualizado sobre as informações relevantes ao seu time favorito.

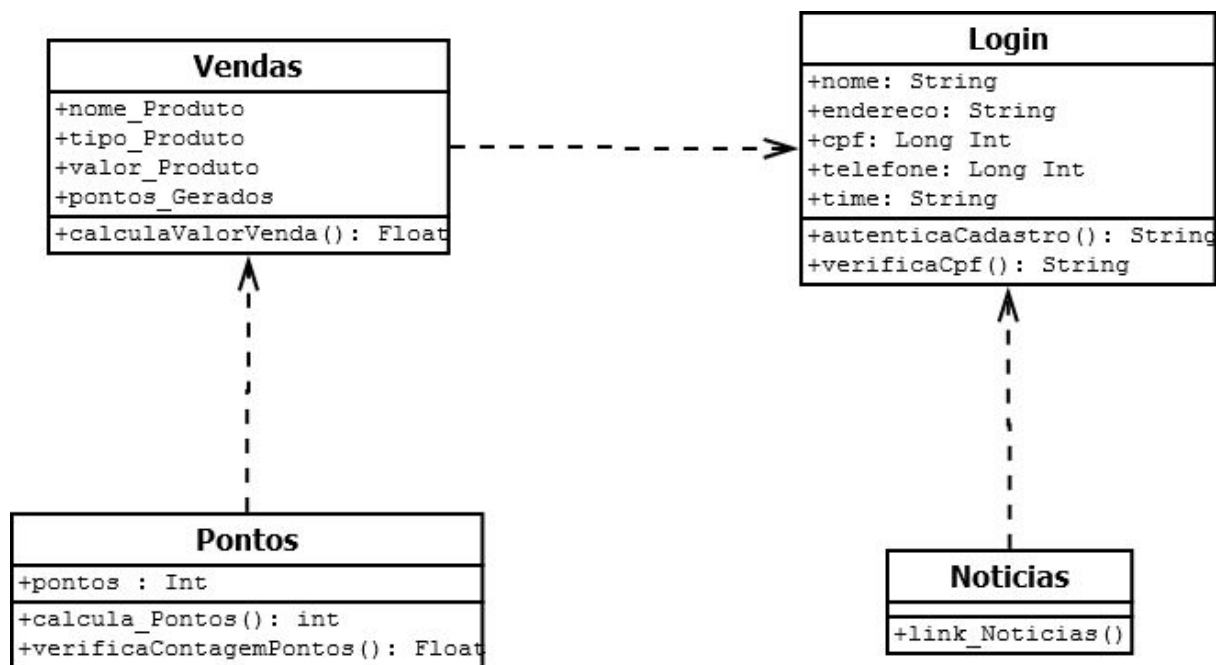
Além disso, tendo em vista a dificuldade que muitos torcedores possuem em visitar os estádios em dias de jogos, como por exemplo um torcedor de um time de São Paulo, mas que mora no Piauí. A loja oferecerá um programa de acúmulo de pontos para os torcedores efetuarem a troca dos pontos por passagens que os levem aos estádios nos dias de jogos.

O objetivo da aplicação proposta é oferecer aos usuários/torcedores, um ambiente integrado, na qual eles serão capazes de sentirem o gosto pelo futebol e de seu time do coração, além de claro, poderem juntar poderem planejar futuras visitas aos estádios através das compras.

O usuário tem acesso a sua conta contendo detalhes de cadastro, como: nome, endereço, cpf, telefone, time e a funcionalidade dos pontos acumulados para a troca em viagens.

A cada compra efetuada, os pontos dos usuários aumentam de acordo com o valor dos produtos adquiridos. O que pode variar bastante, tendo em vista que a loja não oferecerá apenas uniformes, mas acessórios e artigos em geral.

De acordo com o time selecionado, as notícias relevantes a esse time serão disponibilizadas de modo atualizado aos usuários. De maneira em que ao mesmo tempo eles possam contemplar e planejar a compra dos produtos e terem acesso às novidades relevantes sobre seus times.



3. Dispositivos Envolvidos

- Desktop
- Dispositivos que possuem acesso a Web

4. Linguagem Utilizada

A aplicação será implementada com o uso das linguagens PHP (Web) e Java (Desktop).

5. Definição do Grupo

- Luan: Programador/Testes
- Frederico: Programador/Suporte
- Talles: Programador/Documentação