**Orgulho Alvinegro**

**Nome: Lucas Sousa Santos**

**Sumário:**

1.Contexto ....................................................................................................3

1.1 Surge o futebol..................................................................................................3  
1.2 Club de Regatas Botafogo.............................................................................3  
1.3 Botafogo Football Club.................................................................................3  
1.4 Botafogo de Futebol e Regatas .................................................................4  
1.5 Anos seguintes ...................................................................................................4  
1.6 Atualmente ...........................................................................................................4  
1.7 Por que um site? .................................................................................................5

2.Objetivo .......................................................................................................6

3.Justificativa ...............................................................................................6

4.Escopo ......................................................................................................... 7  
  4.1 Descrição resumida do projeto.......................................................... ....7  
   4.2 Resultados esperados ............................................................................ 7  
   4.3 Equipamentos ..................................................................................................... 7  
   4.4 Programas e sites que serão utilizados .......................................... 8  
   4.5 Requisitos ..............................................................................................................9

4.6 LIMITES E EXCLUSÔES............................................................................................9  4.7 Macro Cronograma ........................................................................................ 10  
4.8 Stakeholders ....................................................................................................10  4.9 Premissas.............................................................................................................10

4.10 Riscos e restrições.......................................................................................10

1.CONTEXTO

1.1 Surge o futebol

Em 1863 o futebol da forma que conhecemos hoje, surgiu na Inglaterra, com o objetivo de unificar os jogos praticados nas escolas públicas e universidades do país. Para padronizar a prática, foi criada a FA (The Football Association) que se encarregou por estabelecer regras universais do esporte. Logo após as regras universais surgirem, começaram as primeiras competições oficiais, sendo em 1872 realizado o primeiro amistoso entre seleções da história Inglaterra x Escócia que terminou em 0 a 0. No Brasil, o esporte chegou através de Charles Miller, um brasileiro que estudou na Inglaterra, e no seu retorno ao país em 1894 trouxe bolas, uniformes e um livros das regras para a prática do futebol.

1.2 CLUB DE REGATAS BOTAFOGO

Em paralelo com a criação e a crescente do futebol, no ano de 1894, nascia na praia de Botafogo o Club de Regatas Botafogo, um clube de remo esporte mais popular do país na época. O nome do clube foi uma homenagem a enseada do bairro onde competiam os seus barcos.

O Club de Regatas Botafogo foi o primeiro clube carioca campeão brasileiro de alguma modalidade esportiva: o remo, em campeonato realizado no Rio de Janeiro em outubro de 1902, com a vitória do atleta Antônio Mendes de Oliveira Castro, que anos mais tarde viria a se tornar presidente do clube.

1.3 BOTAFOGO FOOTBALL CLUB

Uma década após a fundação do Club de Regatas Botafogo, em 1904, com a popularização do futebol no Brasil, dois estudantes do colégio Alfredo Gomes, Flávio Ramos e Emmanuel Sodré tiveram a ideia de fundar um clube de futebol.Os meninos que residiam no bairro de Botafogo, reuniram-se com outros amigos para fundar o Electro Club. O nome que só duraria 2 meses, foi o primeiro dado ao Botafogo. Em 18 de setembro, foi feita uma reunião na casa de Dona Chiquitota avó de Flávio Ramos, que não gostou do nome do clube e argumentou para trocar o nome para botafogo por ser o nome do local onde moravam, então o clube passou a se chamar Botafogo Football Club.

A primeira vitória do clube viria no seu segundo jogo, em 21 de maio de 1905, sobre o Petropolitano, 1 a 0, gol de Flávio Ramos. Em 1906, o time participou do primeiro Campeonato Carioca e tornou-se o primeiro campeão da cidade.

1.4 BOTAFOGO DE FUTEBOL E REGATAS

Em 11 de julho de 1942, durante uma partida de basquete entre Club de Regatas Botafogo e o Botafogo Football Club, Albano, jogador do Botafogo Football Club, faleceu repentinamente durante o intervalo da partida. A partida foi interrompida, e o corpo de Albano saiu da sede de General Severiano.

Em homenagem ao jogador, o então presidente do Club de Regatas Botafogo, Augusto Frederico Schmidt, e o presidente do Botafogo Football Club, Eduardo Góis Trindade entraram em comum acordo para uma fusão entre os clubes. Assim, em dezembro de 1942, após 38 anos da fundação do Botafogo Football Club e 48 anos do Club de Regatas Botafogo, foi fundado oficialmente o **Botafogo de Futebol e Regatas**, marcando uma nova era de uma história gloriosa.

1.5 Anos seguintes

Os anos que se seguiram foram marcados por vitórias e grandes ídolos. O time alvinegro reuniu craques como Garrincha, Nilton Santos, Didi, Quarentinha, Amarildo, Paulo Valentim, jogadores que serviram de base para a Seleção Brasileira, que conquistou as Copas do Mundo em 1958 e 1962. Em 1968 o clube alcançou seu primeiro título brasileiro. Já 1995, comandado por Túlio, Gonçalves e Donizete conquistou seu segundo título brasileiro, reforçando ainda mais sua gigantesca tradição.

1.6 Atualmente

Em 2021 aconteceu um marco histórico para o clube. No dia 24 de dezembro, John Textor foi anunciado como o novo acionista do Botafogo, que agora seria dirigido no modelo de Sociedade Anônima de Futebol (SAF). Com a SAF um processo de reestruturação se iniciou, com o clube se tornando novamente profissional e autossustentável. O profissionalismo e a nova gestão logo trouxeram resultados. Em 2024, o botafogo viveu o maior ano de sua história, levantando a taça do campeonato brasileiro pela terceira vez na sua história e sendo campeão da Conmebol Libertadores, o maior torneio da América do Sul.

1.7 Por que um site?

Como foi dito anteriormente, o Botafogo é um dos maiores clubes do país, contendo 4,2 milhões de torcedores. Essa grande torcida tem uma grande demanda por conteúdo e produtos do clube. Dessa forma, a criação de um site destinado aos torcedores do clube se vê como uma ótima oportunidade de aproximação do torcedor e seu clube.

2.Objetivo

* Criar um site com a história do clube, com cada década separada por títulos e ídolos, um quiz para divertimento e sessão de camisas para direção de consumo por parte do cliente;
* Formulário de cadastro e login com validação;
* Consulta de informações no Banco de Dados;
* Sistema de camisas favoritas

3.Justificativa

Criar um site que instigará novos torcedores e aos próprios torcedores do botafogo a consumir mais conteúdos e produtos do clube.

4.Escopo

Descrição resumida do projeto

O projeto consiste no desenvolvimento de um site dedicado ao clube Botafogo de Futebol e Regatas. Contará com uma sessão sobre a história do clube, uma sobre as décadas em que contará com ídolos e títulos e uma sessão de quiz para divertimento do usuário. Assim aproximando a torcida a consumir conteúdo do clube e produtos.

Resultados esperados

* Entregar o sistema funcionando constantemente;
* Sistema de cadastro e login;
* Capturar os dados do usuário e os armazenar no banco de dados, que posteriormente será acessado pelo site;
* Sistema de filtro de décadas podendo escolher o que verá;
* Sistema de filtro de camisas podendo escolher o que verá;
* Dashboard dinâmica contendo as informações sobre as camisas favoritas do usuário como última camisa favoritada, quantidade de camisas favoritadas, ano mais favoritado, marcas mais favoritadas do usuário;
* Dashboard dinâmica contendo as informações do quiz como comparação da nota do usuário e da média do site, últimas tentativas, última pontuação, média de acertos e maior pontuação;

Equipamentos

* Computadores com armazenamento e capacidade de rodar os programas Visual Studio Code, Chrome, MySQL Workbench, Oracle Virtual Box e Arduíno IDE;
* Conexão Wi-Fi;

Programas e sites que serão utilizados

* Chrome, Opera e Edge como navegadores;
* Figma para a prototipação do site;

* Visual Studio Code para a criação do site;

* MySQL Workbench para a criação do script do banco de dados;
* Git para repositório e versionamento de arquivos do projeto;

* Github para a compartilhar o projeto entre a equipe;

* Trello para gerenciamento e organização de entregáveis do projeto;

* Word para a documentação do projeto;
* Excel para criação das planilhas do projeto.

Requisitos

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Tabela, Excel

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Tabela, Excel

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Tabela, Excel

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Limites e exclusões

Limites:

* O site será desenvolvido apenas para desktop e não terá versão mobile;
* O site não terá responsividade;
* O login não terá função “esqueci a senha”

Exclusões:

* Gráfico com camisas mais compradas;
* Venda de produtos diretamente do site;
* Comentários;
* Não haverá gerenciamento de estoque;
* Trocar Email ou senha

Macro Cronograma:

19/04: Figma do site;

27/04:Documentação do site;

27/04:Criação das ferramentas de gestão;

01/05: Prototipação do site;

09/05: Armazenar dados do site no banco;

16/05:Utilizar dados do banco no próprio site;

Stakeholders:

Lucas Sousa Santos, Torcedores do Botafogo de Futebol e regatas,Claúdio Frizzarini e Júlia Lima.

Premissas:

* Os usuários irão saber como utilizar o site;
* Os usuários terão interesse em se cadastrar;
* Assumimos que a equipe terá conhecimento necessário para a finalização do projeto;
* Assumimos que durante todo o processo a equipe terá acesso a internet;

Riscos e restrições:

* O prazo para a entrega do projeto será de 1 mês;
* A api estará funcionando corretamente;
* O banco armazenará os dados;
* O site será desenvolvido apenas para desktop e não terá versão mobile;
* O site não terá responsividade;