ESCOPO DO PROJETO

Gerenciamento de Times Esportivos

Lucas Gabriel Pereira – lucasgp47@gmail.com

25/11/2022

1 Objetivo

*Criar e simular um sistema de gerenciamento de times esportivos, considerando principalmente a transferências de Jogadores e os detalhes que envolvem a contratação e a venda dos mesmos. Considere-se por manter as funções CRUD (Create, Read, Update e Delete).*

O sistema contará com um nível de acesso:

• Admin: Terá as funcionalidades de Técnico e Jogador, também poderá acessar *dados gerenciais*, como todos o sistema de funções CRUD, além do acesso direto as classes, permitindo assim teste com maior perspicaz e velocidade. Este nível de acesso também é responsável pela inserção dos veículos novos e seminovos que acabam de chegar a revendedora.

Exemplos de dados gerenciais do perfil admin:

1. Dados do jogador, como valor de mercado, qualidades, área de atuação e valor de transferência;

2. Renda liquida do Clube;

3. Despesas com marketing;

4. Detalhes do Contrato, como valores e gastos;

5.Tempo do contrato para o jogador.

6. Fundo disponível para contratações.

1.1 Funcionalidades

1.Salvar dados do jogador, e calcular gastos e lucros gerados pela venda ou compra de um jogador;

2. Calcular despesas ou honorários de empresários, assim como seus dados;

3. Dados de operações serão salvos, assim como dados dos jogadores, até a rescisão de seu contrato, ou seja, seu apagamento na lista;

4. Renda total com transferências na temporada;

5. Calculo de multas por descumprimento ou rescisão do contrato;

6. Tempo de contrato com o jogador;

7. Salário do jogador;

8. Estar adequada a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.

1.2 Funcionalidades que não estão nessa proposta:

1. Outros tipos de contrato fora a venda ou compra;

2. Alteração de empresários;

3. Integração com outros sistemas;

4. Log sobre como os dados são gerados;

5. Atos que não tem relação direta com a venda.

6. Transferências que não sejam da janela de transferência atual;

2 - Estrutura necessária

1. Computador que ser ́a usado como servidor Web com acessa a rede local ou Internet;

2. Dados Fictícios de um usuário;

3 - Repositório

https://github.com/LucasGP47/Gerenciamento-de-Times-Esportivos