



Título do trabalho

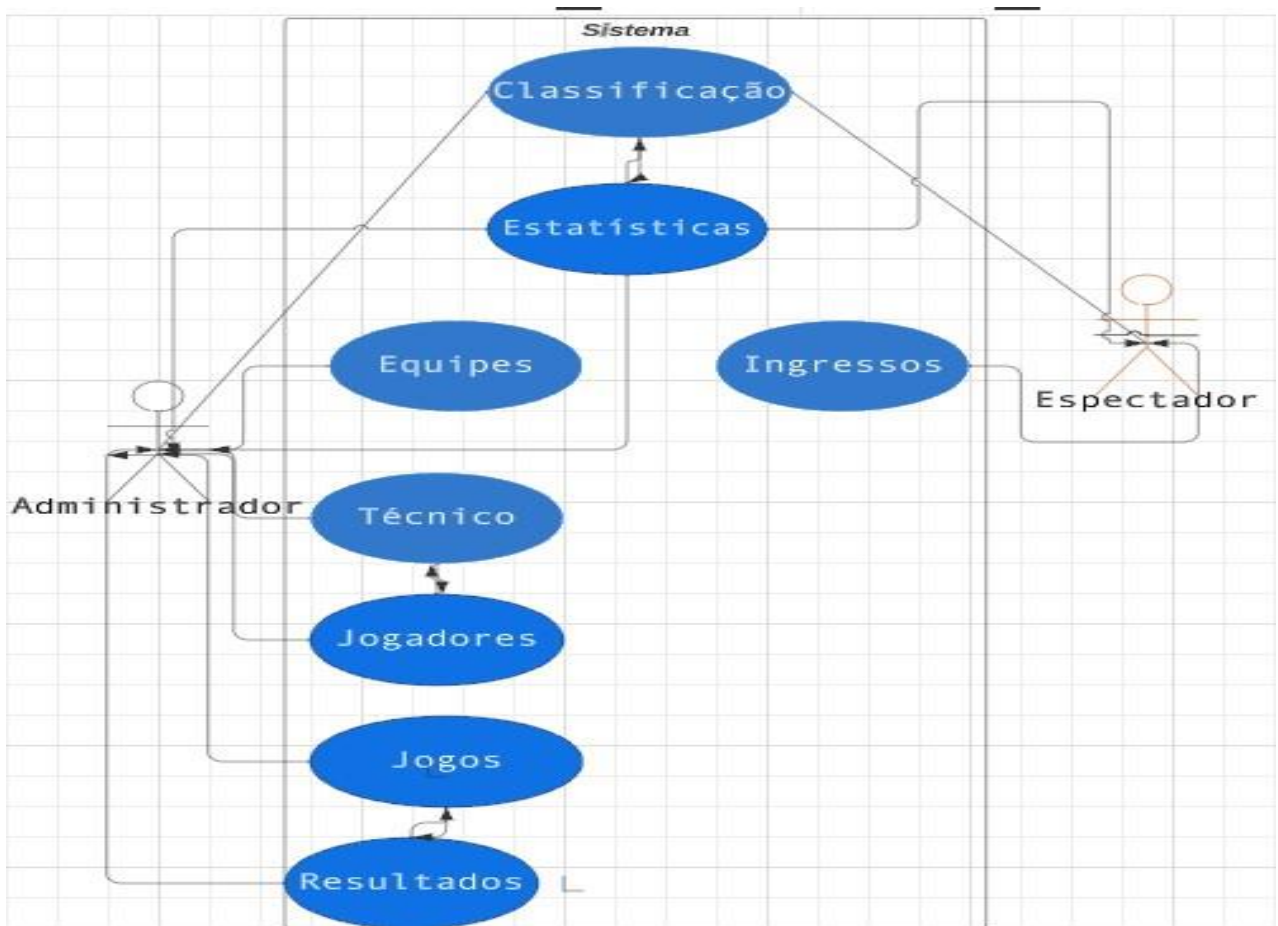
Avaliação N1 - POO

Nome do professor: Carlos Veríssimo

Nome do Aluno: Luís Carlos Teles Santos

Nome da disciplina: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Diagrama de Caso de Uso:



Atores:

- Usuário do Campeonato: Este ator representa qualquer pessoa que interaja com o sistema, como os organizadores do campeonato.

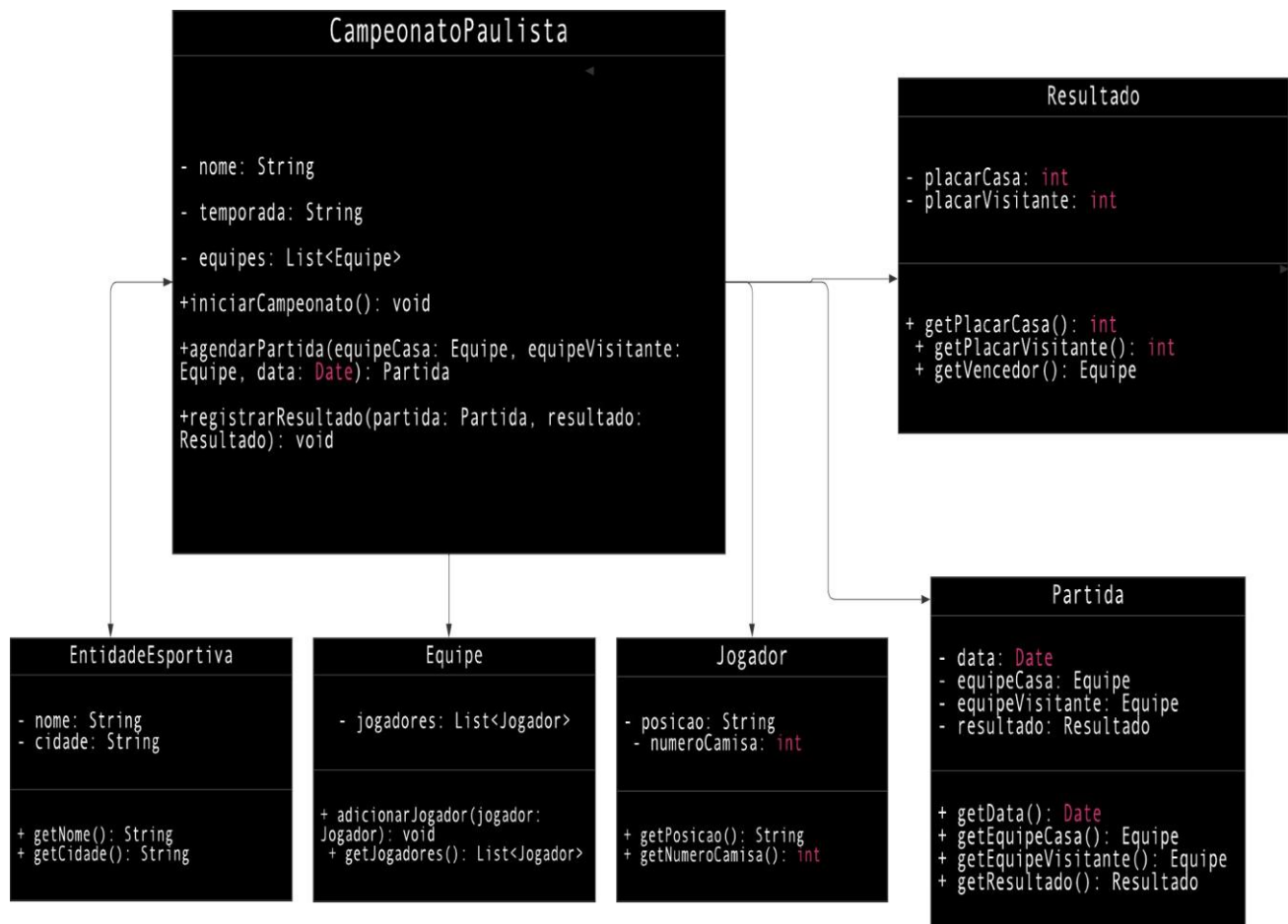
Casos de Uso (Ações do Sistema):

- Gerenciar Times: Este caso de uso incluiria as ações de adicionar times ao campeonato,

contratar jogadores para times e listar jogadores de um time.

- Gerenciar Partidas: Este caso de uso incluiria a ação de agendar partidas no campeonato.
- Gerar Tabela de Classificação: Este caso de uso representaria a ação de gerar a tabela de classificação com base nos resultados das partidas.

Diagrama de Classes:



Encapsulamento:

1. Classe Time:

O encapsulamento é implementado por meio do uso de campos privados (`private`) para `nome`, `cidade` e `jogadores`. Os métodos `contratarJogador` e `listarJogadores` fornecem uma interface controlada para modificar e acessar a lista de jogadores, garantindo que ela seja manipulada apenas de maneira apropriada.

2. Classe TabelaClassificacao:

O encapsulamento é aplicado usando campos privados para todas as propriedades, como `time`, `pontos`,

partidasJogadas, etc. Eles não podem ser acessados diretamente de fora da classe.

3. Classe Partida:

Os campos data, timeCasa, timeVisitante e resultado são privados, e o resultado da partida só pode ser definido por meio do método definirResultado.

4. Classe Jogador:

Os campos nome, numero, posicao e dataNascimento são privados, protegendo os detalhes do jogador de acesso direto.

5. Classe CampeonatoPaulista:

Os campos nome, ano, times, partidas e tabela Classificação são encapsulados, permitindo que o objeto da classe controle o acesso e a modificação desses dados.

Baixo Acoplamento:

1. Classe Time:

A classe Time não possui conhecimento direto das outras classes, como Campeonato Paulista ou Partida, o que indica um baixo acoplamento.

2. Classe CampeonatoPaulista:

A classe CampeonatoPaulista mantém uma lista de times e partidas, mas ela não conhece detalhes internos sobre as classes Time ou Partida. Isso reduz o acoplamento entre as classes.

3. Classe Partida:

A classe Partida conhece apenas os objetos de Time relacionados a ela (como timeCasa e timeVisitante) e não está ciente de detalhes sobre o Campeonato Paulista.

4. Classe Tabela Classificação:

A classe Tabela Classificação tem uma dependência em relação à classe Time, mas isso é esperado, pois precisa das informações do time para calcular a pontuação.

Funções de cada membro

Carlos Edurado Chiquesi De Almeida (Desenvolvedor e programador)

Luis Carlos Teles Santos (Desenvolvedor e programador)

Cenário

Melhorar e facilitar o desempenho do campeonato, deixando, mas fácil de se organizar e planejar jogos.

Especificação do Problema

O site oficial da Copa Paulista 2023 enfrenta diversos desafios e problemas que precisam ser resolvidos para melhorar a experiência dos usuários, tanto espectadores quanto equipes participantes. Alguns dos principais problemas identificados incluem:

1. Navegação Complexa: Os usuários têm dificuldade em encontrar informações relevantes, como datas dos jogos, resultados e tabelas de classificação.

2. Desatualização de Conteúdo: O site frequentemente não reflete informações atualizadas sobre os jogos, pontuações e estatísticas das equipes.

3. Falta de Interação: O site não oferece recursos interativos, como a possibilidade de votar no jogador da partida, comentar sobre os jogos e compartilhar conteúdo nas redes sociais.

4. Problemas de Acessibilidade: Algumas partes do site não são acessíveis para pessoas com deficiências visuais ou motoras.

Solução Proposta

Para resolver esses problemas e aprimorar o site da Copa Paulista 2023, aqui estão algumas sugestões de solução:

- 1. Design Intuitivo:** Redesenhar o layout do site para tornar a navegação mais intuitiva, com uma barra de menu clara que direcione os usuários para as informações mais procuradas.
- 2. Atualizações em Tempo Real:** Implementar um sistema de atualização em tempo real para garantir que as informações, como datas dos jogos e resultados, sejam sempre precisas.
- 3. Recursos Interativos:** Adicionar funcionalidades interativas, como a possibilidade de votar no jogador da partida, comentar nas páginas dos jogos e compartilhar conteúdo diretamente do site.
- 4. Acessibilidade:** Garantir que o site seja acessível a todos, seguindo as diretrizes de acessibilidade da web, como as diretrizes do WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

5. Aplicativo Móvel: Desenvolver um aplicativo móvel para acompanhar a Copa Paulista, proporcionando uma experiência mais personalizada e ágil para os usuários em dispositivos móveis.

6. Redes Sociais: Integrar as redes sociais oficiais da Copa Paulista ao site para permitir que os fãs sigam as atualizações e interajam com o conteúdo.

7. Notícias e Destaques: Incluir uma seção de notícias e destaques para manter os usuários informados sobre os últimos acontecimentos na Copa Paulista.

Implementar essas soluções ajudaria a melhorar significativamente a experiência dos usuários, tornando o site mais informativo, envolvente e acessível.

Cronograma

-Planejamento (azul)

-Modelagem (verde)

DATA	18/08	25/08	01/09	29/09	06/10	10/11	17/11	24/11	01/12	08/11
PLANEJAMENTO										
MODELAGEM										
PRODUÇÃO										
POLIMENTO										
CONCLUSÃO										

-Produção(laranja)

-Polimento (vermelho)

-Conclusão (roxo)

Conclusão

Este trabalho se concentrou na criação de um sistema voltado para o Campeonato Paulista, visando aprimorar a organização e o desempenho do torneio. Foram identificados casos de uso essenciais, garantindo que as interações dos usuários com o sistema fossem bem definidas. Além disso, o encapsulamento e o baixo acoplamento foram aplicados nas classes envolvidas, promovendo uma estrutura de código sólida e modular.

Além disso, reconhecemos os desafios enfrentados pelo site oficial da Copa Paulista 2023, incluindo problemas de navegação complexa, falta de atualização de conteúdo, carência de recursos interativos e questões de acessibilidade. Como solução, propomos um redesenho do layout do site para torná-lo mais intuitivo, a implementação de um sistema de atualização em tempo real, a adição de funcionalidades interativas, a garantia de acessibilidade e o desenvolvimento de um aplicativo móvel. A integração com redes sociais e a inclusão de notícias e destaques também são sugeridas para melhorar a experiência dos usuários.

A aplicação dessas soluções tem o potencial de elevar a qualidade e a acessibilidade das informações relacionadas à Copa Paulista, proporcionando uma experiência mais agradável e informativa tanto para os espectadores quanto para as equipes participantes. Com o compromisso de superar os desafios apresentados, aprimorar a experiência dos usuários e tornar o Campeonato Paulista ainda mais

atrativo, este trabalho visa contribuir para o sucesso contínuo deste torneio esportivo.