

2018

# Manual de Instruções

FOOTBALL LIFE  
TOMÁS MAGUEIJA SILVA

# Índice

➤ Introdução	3
➤ Início	3
➤ Direção	4
○ 1º Passo	4
○ 2º Passo	4
➤ Equipa Técnica	5
○ 1º Passo	5
○ 2º Passo	5
➤ Atletas	6
○ 1º Passo	6
○ 2º Passo	6

# INTRODUÇÃO

Football Life é um simples programa criado para facilitar a vida do ser humano, neste caso, de membros de um clube de futebol, sejam eles diretores, treinadores ou ate mesmo atletas.

Este programa em C, desenvolvido no code::blocks, encontra-se ainda em desenvolvimento, podendo ser adicionadas novas funções ao mesmo. O utilizador poderá também pedir para um diferente visual/layout.

# INÍCIO

Ao iniciar vai aparecer um menu onde você terá de introduzir a opção que pretende e então introduzir o código de restrição. Este código é utilizado para que outros utilizadores como os atletas não consigam aceder a funções da equipa técnica ou ate mesmo da direção, e assim sucessivamente. Os códigos poderão ser mudados antes do uso do programa e serão enviados no pacote.

**Nota:** Todos os menus terão um botão “voltar”, com a opção 0 (zero), onde o utilizador regressa á página anterior.

Códigos de Acesso/Restrições:

- + Direção: 9999;
- + Equipa técnica: 2500;
- + Atletas: 1000.

```

//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\
//\\                                MENU                                //\\
//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\
//\\    [1] - Direção                                //\\
//\\    [2] - Equipa Técnica                        //\\
//\\    [3] - Atletas                              //\\
//\\    [0] - Exit                                  //\\
//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\//\\
> 1

Insira o código da direção: _

```

## DIREÇÃO

Caso escolha a opção 1, para a direção irá aparecer alguns menus com diferentes funcionalidades:

## 1º Passo

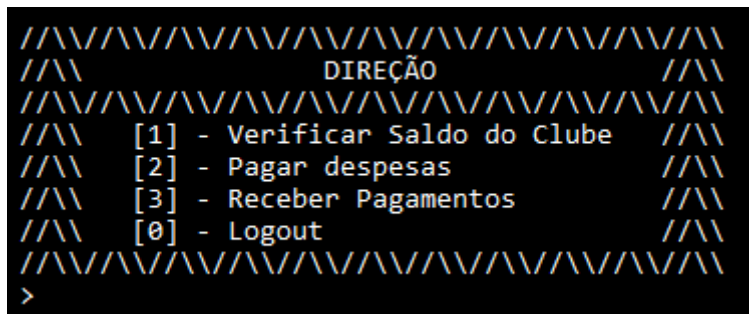
Uma outra forma de impedir que outros utilizadores entrem na sua conta é o login. Neste menu temos a opção 2 (registar), o utilizador consegue criar uma nova conta, e a opção 1 (login), o utilizador entra na sua conta.



## 2º Passo

Logo depois de o utilizador entrar na sua conta, o membro da direção conseguirá aceder as suas funcionalidades como verificar o saldo do clube e das transações do mesmo (opção 1), pagar despesas (opção 2) e receber pagamentos sejam elas mensalidades, ajudas da câmara ou qualquer outro pagamento recebido (opção 3).

**AVISO:** o programa iniciará com saldo 0 (zero), então terá de se adicionar o montante de dinheiro atual do clube usando a opção 3, **Receber Pagamentos.**

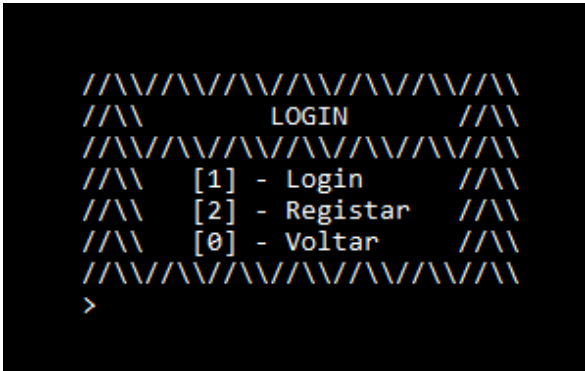


# EQUIPA TÉCNICA

Caso escolha a opção 2, para a equipa técnica irá aparecer alguns menus com diferentes funcionalidades:

## 1º Passo

Uma outra forma de impedir que outros utilizadores entrem na sua conta é o login. Neste menu temos a opção 2 (registar), o utilizador consegue criar uma nova conta, e a opção 1 (login), o utilizador entra na sua conta.



## 2º Passo

Logo depois de o utilizador entrar na sua conta, o membro da equipa técnica conseguirá aceder às suas funcionalidades como inserir as informações sobre o próximo jogo (opção 1) e fazer a convocatória (opção 2). Essas duas opções são para que o treinador possa informar os seus atletas sobre os jogos e, então, estas funcionalidades foram criadas de maneira a que os atletas possam ver o que os seus treinadores escreveram.

