

Entrega 02

Alunos:

- André Akira Hayashi (9293011)
- André Luiz Abdalla Silveira (8030353)
- Henrique Cerquinho (9793700)
- Mateus Agostinho dos Anjos (9298191)

Propostas

Este sistema possui algumas propostas gerais. A primeira é de possibilitar que jogadores(as) possam organizar melhor suas competições, sejam estas de fantasy, sejam de e-sports.

Fantasy games, cujo maior exemplo brasileiro é o sistema Cartola FC, é uma modalidade onde, dado um esporte e um universo delimitado (uma competição real, por exemplo), o jogador ganha pontos de acordo com o desempenho dos atletas que escolhera. A ideia é que seja possível que pessoas criem competições desse gênero, podendo editar detalhes como quantos pontos são recompensados ou descontados por um determinado evento (passes certos ou errados, por exemplo).

Sobre e-sports, vale pontuar que são competições disputadas em jogos eletrônicos onde os jogadores atuam como os atletas profissionais nos esportes tradicionais e são assistidos por uma torcida presencial e/ou online, através das plataformas de stream ou TV. Desde 2016 os números de espectadores, horas assistidas e as premiações dos torneios, vem aumentando, por exemplo temos que em 2017 foram realizados 4166 torneios com um total de premiação de mais de \$1.1 bilhões dólares, já em 2018 houve uma diminuição no número de torneios com um total de 3489, porém a premiação total foi de mais de 1.5 bilhões de dólares.

(<https://influencemarketinghub.com/growth-of-esports-stats/>)

Um exemplo desse sistema que existe nos dias de hoje é o Fantasy LCS, que funciona como o fantasy só que para o jogo League of Legends.

Outra proposta é que seja possível criar modelos de competições, sistemas de ligas e por aí vai. Em outras palavras, um usuário premium (explicamos numa sessão posterior) ou uma organização (outro tipo de usuário) pode criar competições com uma ou mais fases. Essas competições podem resultar na qualificação de um jogador ou equipe para outras de nível superior ou inferior desde que geridas pela mesma entidade.

Ao criar um torneio, gostaríamos que cada fase componente pudesse ser determinada tanto no seu formato (eliminação direta ou [round-robin](#)), quanto na

quantidade de equipes participantes. Em uma fase com grupos, por exemplo, o organizador poderia alocar 24 equipes participantes em 6 grupos de 4 participantes ou 4 grupos de 6.

Além de possibilitar a organização de torneios pessoais e as competições pelo fantasy, o sistema permitirá aos usuários se relacionarem. Essa relação será dada por meio de chat, grupos criados pelos próprios usuários e pelo compartilhamento de informações, como o sistema de streaming. A partir dessa característica do aplicativo as pessoas poderão encontrar aqueles que possuem interesses em comum para a diversão ser ainda maior.

Ainda dentro dessa área de relacionamento entre usuários, estes poderão participar de apostas dentro dos jogos, apostando a moeda virtual que será obtida a partir de participação em eventos, tempo de visualização das streams dentro da aplicação e pela vitória em outras apostas. Essa moeda permitirá ao usuário se tornar um membro premium ou desbloquear avatares e personalizações dentro do aplicativo.

Requisitos

Tipos de usuário

Nosso sistema irá possuir dois tipos de usuário: o gratuito e o premium. O primeiro pode participar de torneios criados e organizados, mas não pode criar um projeto de competição (funciona como um blueprint para competições a serem organizadas). O segundo pode criar quantos blueprints quiser além de organizar torneios baseados nesses projetos.

“Organizações”

Um usuário premium pode criar quantas organizações quiser. Uma organização pode ser logisticamente benéfica para um grupo de competidores que visa uma profissionalização de determinada modalidade, ou atrair investidores. A diferença de uma organização para um usuário premium, dado que todos podem criar projetos e organizar torneios, é que a primeira constitui um corpo administrativo formado por usuários premiums.

Projetos (Blueprints)

Projetos (blueprints), serão esboços onde será possível criar formatos de torneios, essa ferramenta será utilizada pelos usuários premium. Nesses projetos será possível escolher como será feita a pontuação do torneio e qual será o tipo dele pontos corridos, onde após n rodadas de jogos o que tiver maior pontuação será o vencedor ou eliminatório, onde cada jogador compete com um outro e quem tiver a menor pontuação será eliminado do torneio.

Torneios

Torneios poderão ser tanto de esportes (Futebol, basquete, etc), quanto de e-sports (League of Legends, CS:GO, etc), de competições oficiais como a Libertadores e o Brasileirão, ou para as que são criadas por usuários premium. Cada jogador poderá montar seu time com qualquer jogador participante do torneio, e sua classificação dependerá da pontuação de cada um deles. O sistema de pontuação dependerá de cada esporte, e no caso de um torneio criado por um usuário premium ele mesmo irá impor suas regras para as pontuações por dos projetos ou usará a definição padrão de pontos do sistema. Podem existir torneios de pontos corridos ou eliminatórios.

Esportes

Nos esportes além da variação entre os próprios esportes, há diversos torneios, times e jogadores. Para esportes tradicionais o sistema de pontuação para cada jogador irá variar para cada esporte, como um exemplo disso temos a tabela de pontuação do Cartola FC:

DEFESA

Roubada de bola (RB)	+ 1,5
Falta cometida (FC)	- 0,5
Gol contra (GC)	- 5,0
Cartão amarelo (CA)	- 2,0
Cartão vermelho (CV)	- 5,0
Jogo sem sofrer gol (SG) - exclusivo para as posições de goleiro, zagueiro e lateral	+ 5,0
Defesa difícil (DD) - exclusivo para a posição de goleiro	+ 3,0
Defesa de pênalti (DP) - exclusivo para a posição de goleiro	+ 7,0
Gol sofrido (GS) - exclusivo para a posição de goleiro	- 2,0

ATAQUE

Falta sofrida (FS)	+ 0,5
Passe errado (PE)	- 0,3
Assistência (A)	+ 5,0

Finalização na trave (FT)	+ 3,0
Finalização defendida (FD)	+ 1,2
Finalização para fora (FF)	+ 0,8
GoI (G)	+ 8,0
Impedimento (I)	– 0,5
Pênalti perdido (PP)	– 4,0

(<https://www.cartolafcbrazil.com.br/tutoriais/7/como-funciona-o-sistema-de-pontuacao-do-cartola-fc>)

E-sports

Assim como nos esportes, nos e-sports além da variação entre os jogos, há diversos torneios, times e jogadores. Para e-sports o sistema de pontuação para cada jogador/time pode ser mais simples, pois muitos jogos hoje em dia já possui um sistema de pontos implementado nele, dado para cada jogador, além de que ao final de um jogo muitos deles possuem um relatório detalhado de informações que aconteceram naquele jogo. Isso facilita na avaliação de cada jogador para um torneio criado por um usuário premium. Exemplo de uma tabela de pontuação para o League of Legends utilizado no Fantasy League:

Jogador

Kills	+3
Assists	+2
Deaths	-1
Creep Score	0.02
10+ K/A Bonus	+2

Time

Turrets	+1
Dragons	+2
Barons	+3
First Blood	+2
Win	+2

Win in Under 30 Minutes	+2
-------------------------	----

(<https://fantasydata.com/api/fantasy-scoring-system/lol>)

Os valores desses sistemas de pontos poderá ser alterado através dos projetos (Blueprints), em torneios criados por usuários premium, fazendo com que eles fiquem mais customizáveis para cada torneio.

Rede Social

Na criação de um usuário para esta plataforma será necessário além das informações de sempre como: nome, cpf, e-mail e senha, esportes e/ou e-sports e seus times que ele mais gosta, para que seja possível realizar uma recomendação de amigos que possuem a mesma preferência para que possam competir entre si nos mesmos torneios.

Consultas e modificações

As consultas nos bancos de dados do sistema envolvem majoritariamente checagem de pontuação de usuários, para quais times eles torcem/apostam, pontuação e histórico de times e torneios, e busca de vídeos, *clipes* e *streams* disponíveis no momento.

As modificações envolvem a criação e deleção de usuários, organizações, torneios, e arquivamento de *streams* completas e *clipes* das *streams* (um pequeno segmento de vídeo contido numa *stream*, normalmente com até 1 minuto de duração, para gravar momentos marcantes).