

RELATÓRIO

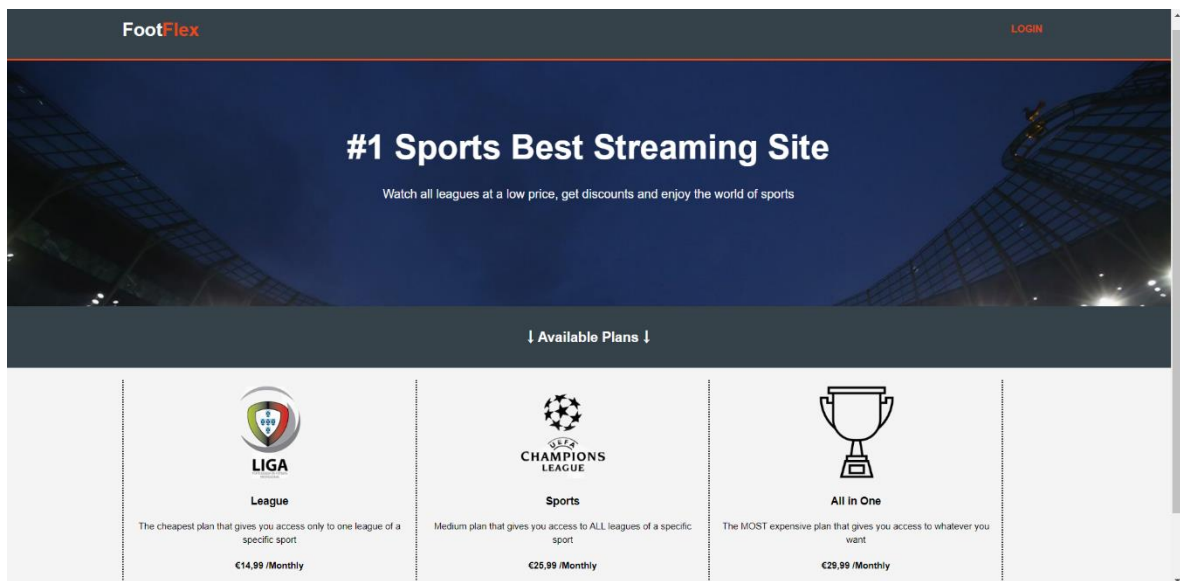
Interfaces e Usabilidade



Miguel Ramos 50038155

Pedro Monteiro 50037086

INTERFACE DESIGN MODELS



Esta é a página inicial onde são mostrados os dados mais relevantes do website, como qual a finalidade do site (streaming site) e as diferentes subscrições possíveis para os utilizadores. No canto superior esquerdo é possível clicar em “LOGIN” e passaremos para uma nova página.

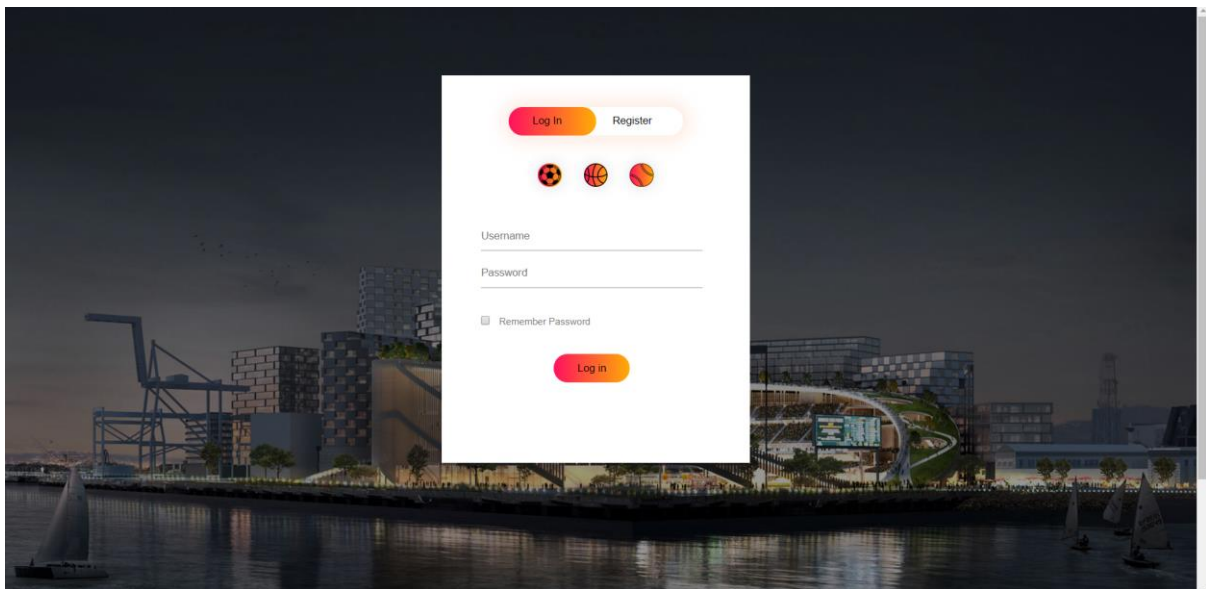
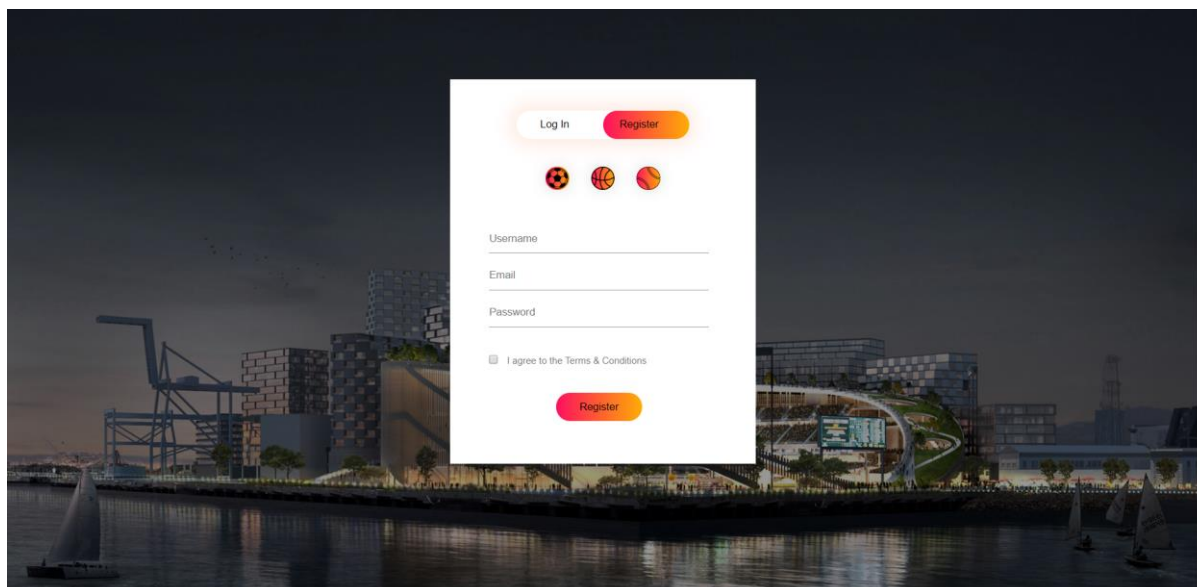
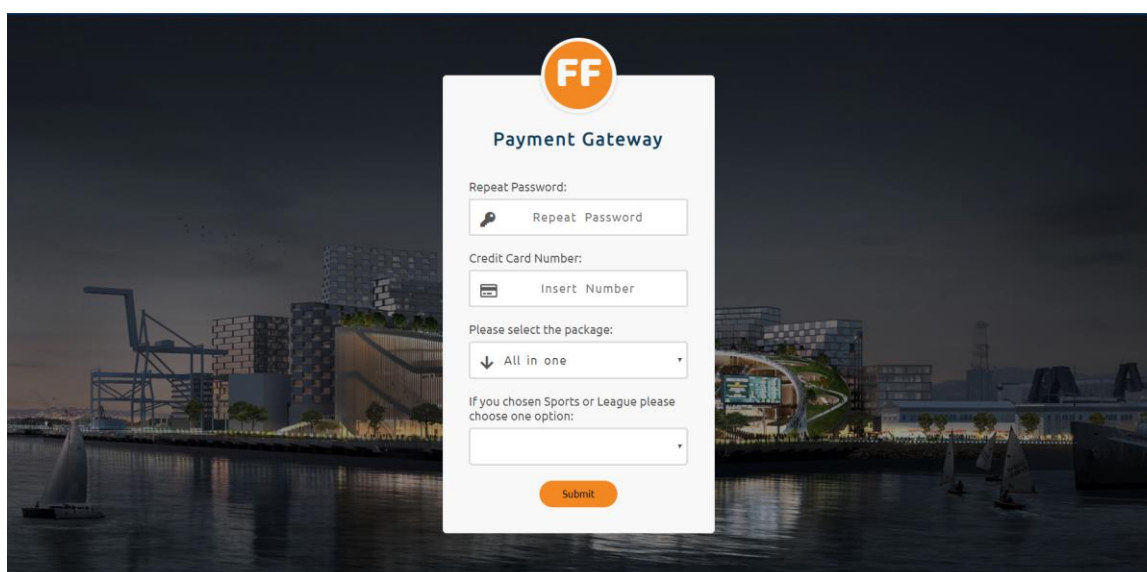


Figura 1 - Login

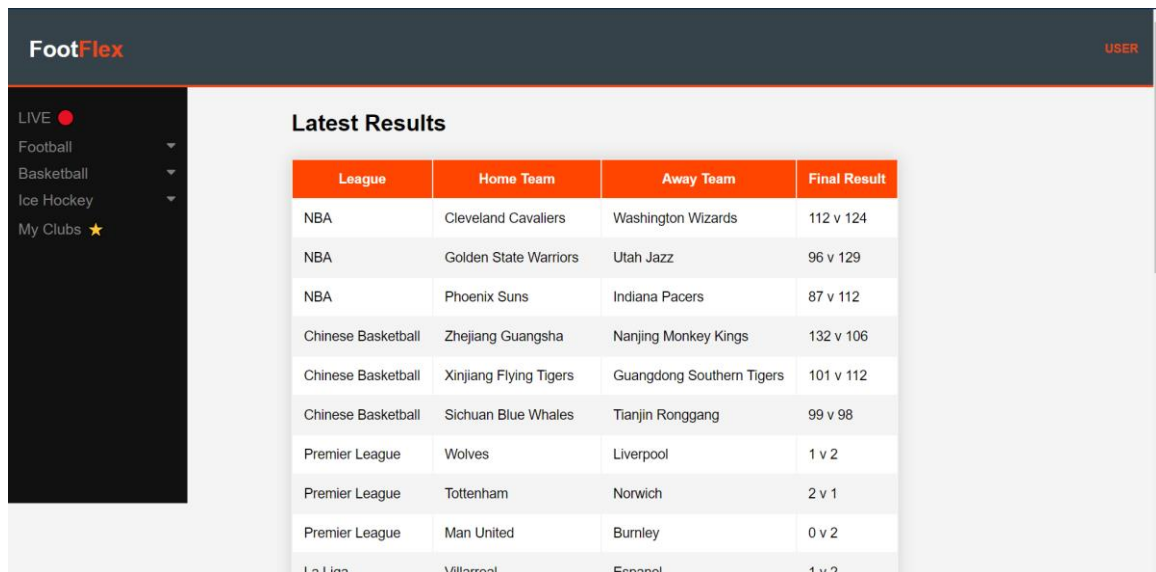
Nesta página é possível o utilizador fazer login, inserindo o username e password respetivos. Ao clicar em “Login” vamos para a Homepage.



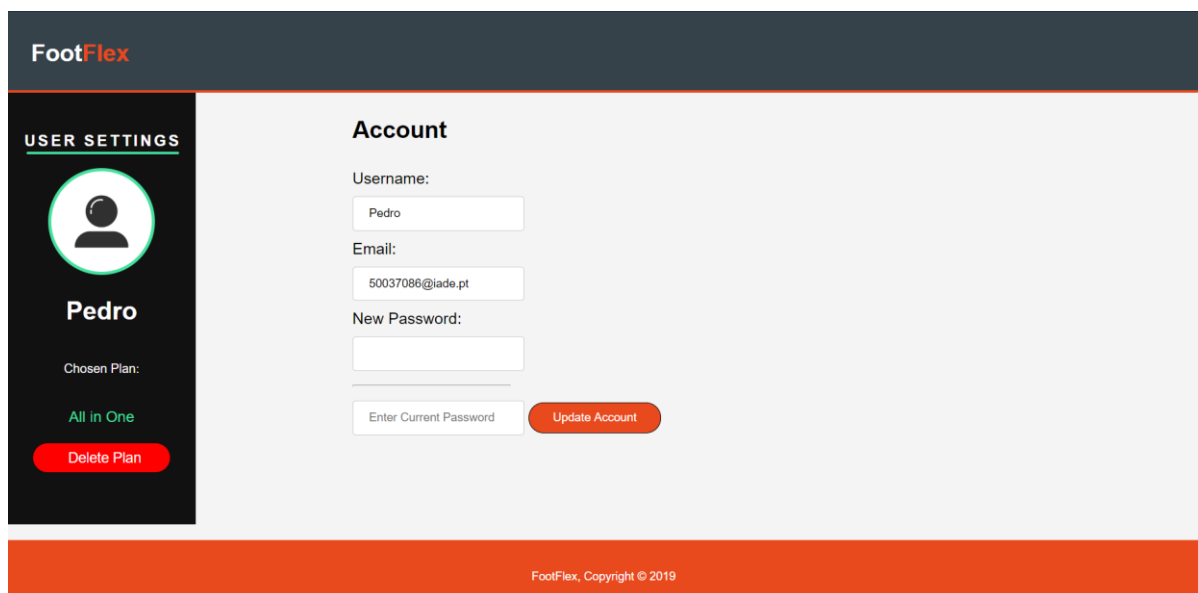
Esta interface encontra-se na mesma página do Login e para que ela apareça basta clicar em "Register". Nesta secção, os novos utilizadores poderão registar-se introduzindo os dados representados na Figura 3.



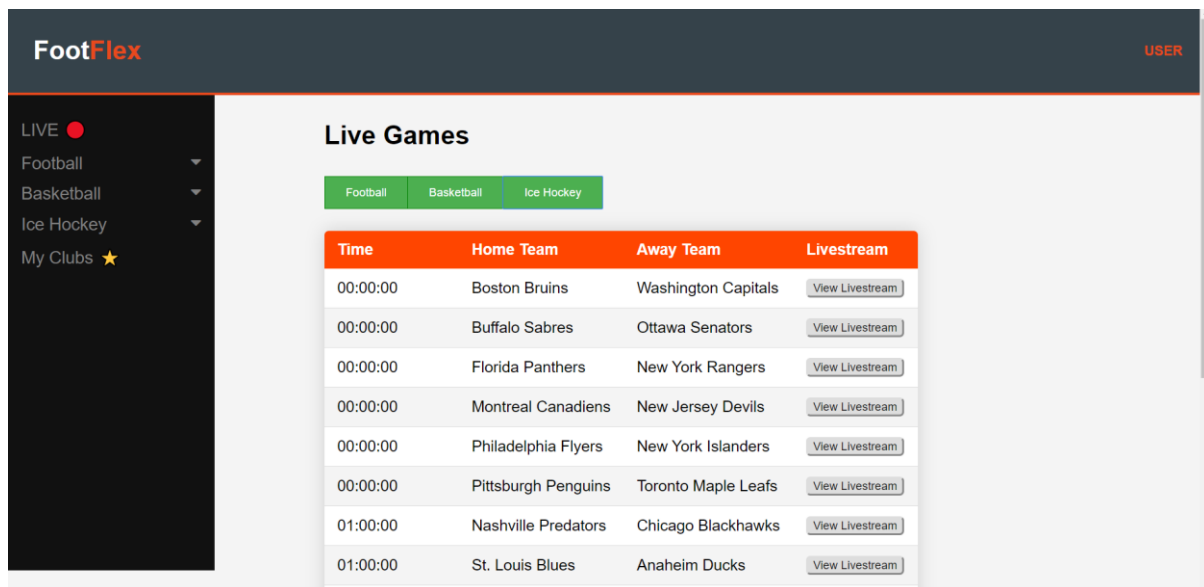
Nesta página é concluído o registo através da inserção de alguns dados relativamente ao pagamento e à escolha da subscrição.



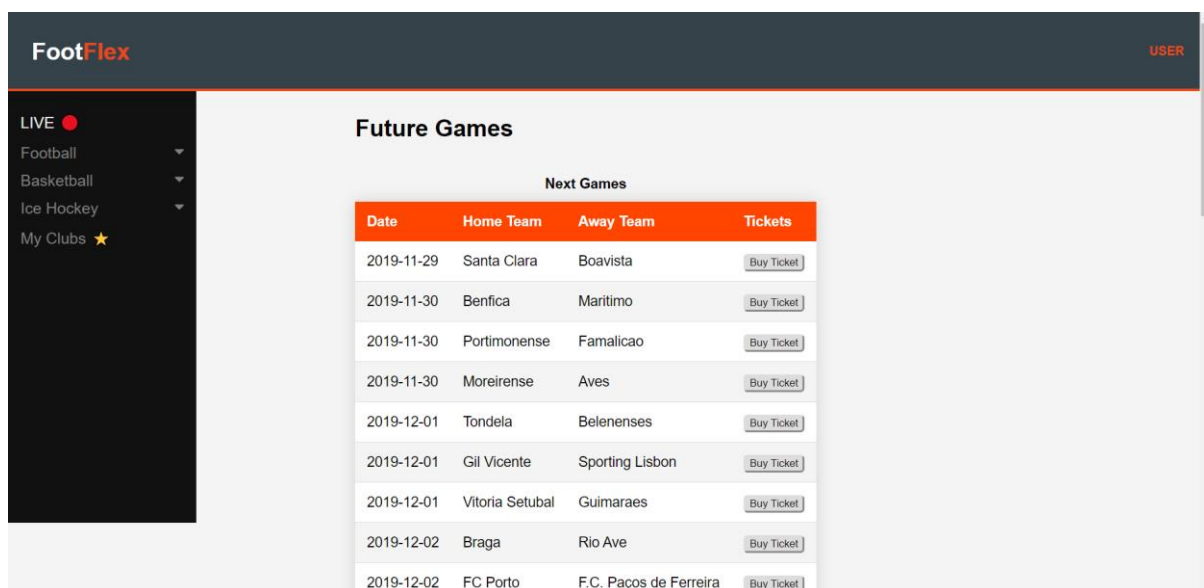
A nossa homepage é acedida após o utilizador se registar ou fazer o login. Lá terá o resultado dos jogos mais recentes. A partir desta página é possível aceder a diversas páginas, sendo elas a página do utilizador (Figura 6) através do canto superior direito, página dos jogos ao vivo (Figura 7), página do campeonato (Figura 8) e página dos meus clubes (Figura 9) através do menu à esquerda.



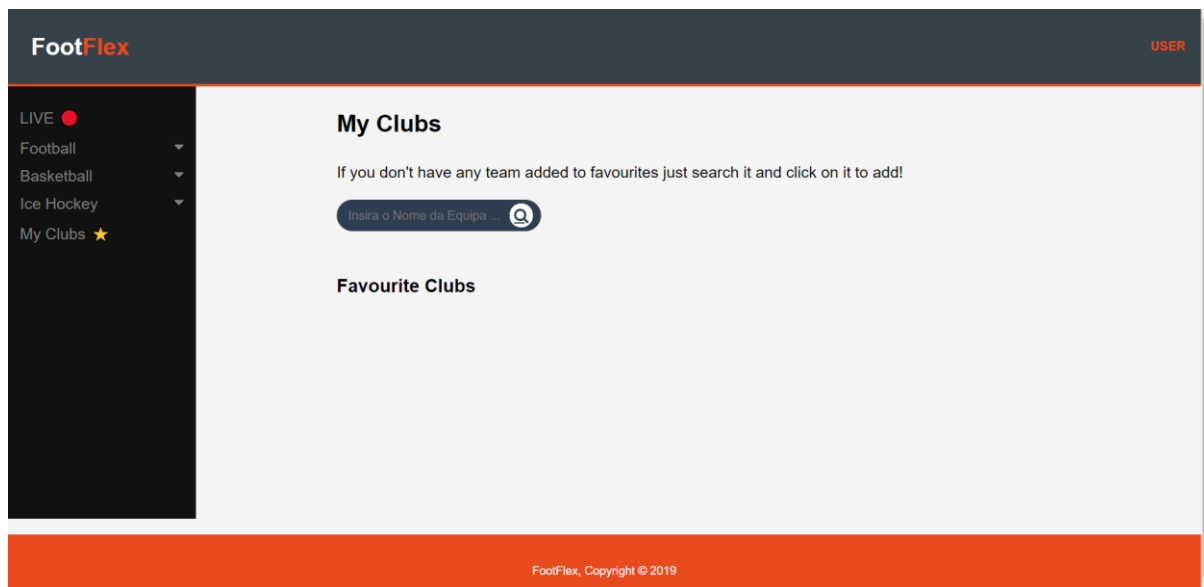
Aqui será possível ver e alterar os dados do utilizador logado incluindo a subscrição escolhida e password.



Local onde é possível ver os jogos a decorrer no momento através de uma lista. Cada desporto terá uma lista diferente e será possível alternar o desporto clicando nos botões que estão a verde. Ao clicar em “View Livestream” irá abrir uma nova janela com o jogo a decorrer.



Aqui vemos a data dos futuros jogos da competição escolhida, servindo neste caso a Liga NOS como exemplificação. Será possível ver o local de venda mais próximo do utilizador clicando em “Buy Ticket” onde será aberta uma nova janela com o mapa.



Por último, temos uma página que permite ver e adicionar clubes aos “My clubs”. Após serem adicionados clubes, os jogos desses mesmos clubes serão representados nesta página facilitando a acesso aos mesmos.

DESIGN MODEL

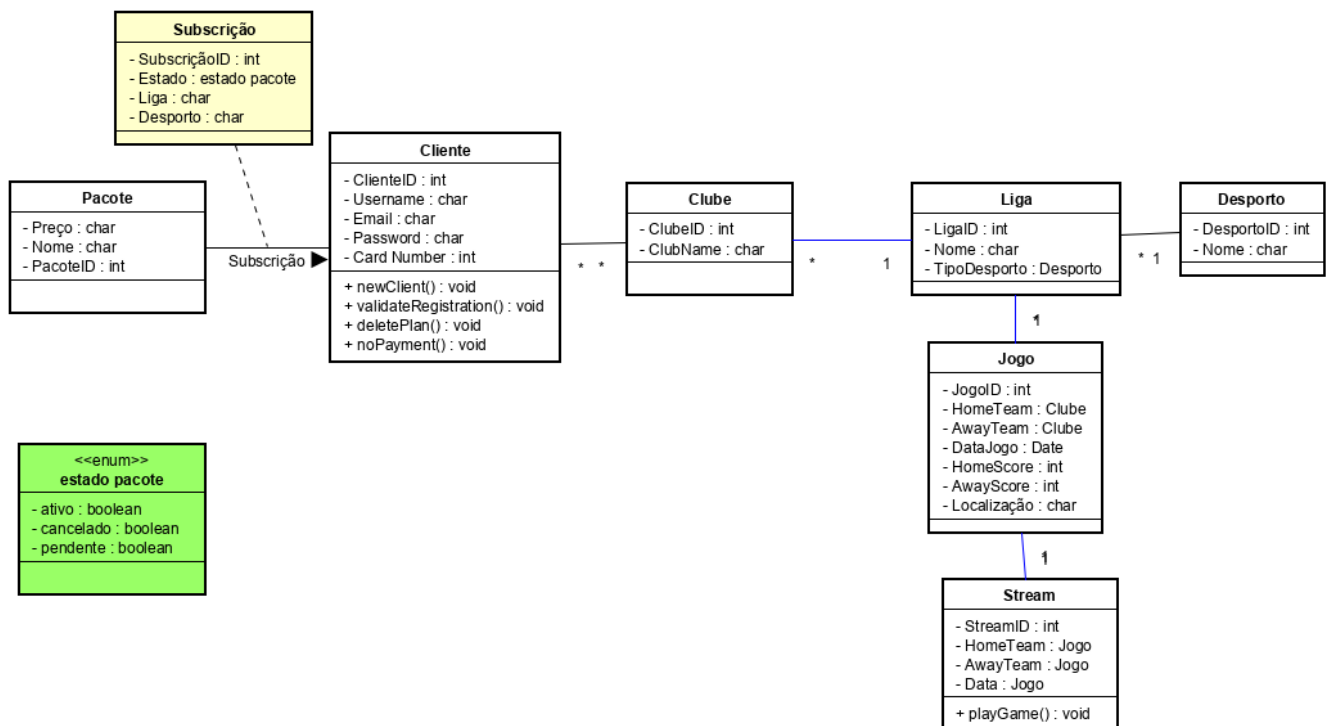
O diagrama de classes define a estrutura a desenvolver e mostra a relação entre as várias classes implementadas. A análise de requisitos previamente efetuada dá resultado a este diagrama. Este diagrama é constituído por três itens:

Classes: objetos que fazem sentido para o negócio ou para a estrutura do sistema.

Atributos da Classes: Elementos que caracterizam a classe a qual pertencem, informação contida no sistema.

Métodos da Classe: Fazem com que o programa execute as funcionalidades, contendo ou não regras que fazem com que os atributos alterem os seus valores e que uma classe comunique com as outras classes de objeto gerando assim as suas associações, que juntas geram o funcionamento do sistema.

Concluindo, o modelo de domínio tem como principal foco permitir a visualização das classes que compõem o sistema, incluindo os respetivos atributos e métodos, bem como demonstrar como as classes se relacionam, complementam e transmitem informações entre si. Este modelo mostra uma visão estática de como as classes estão organizadas.

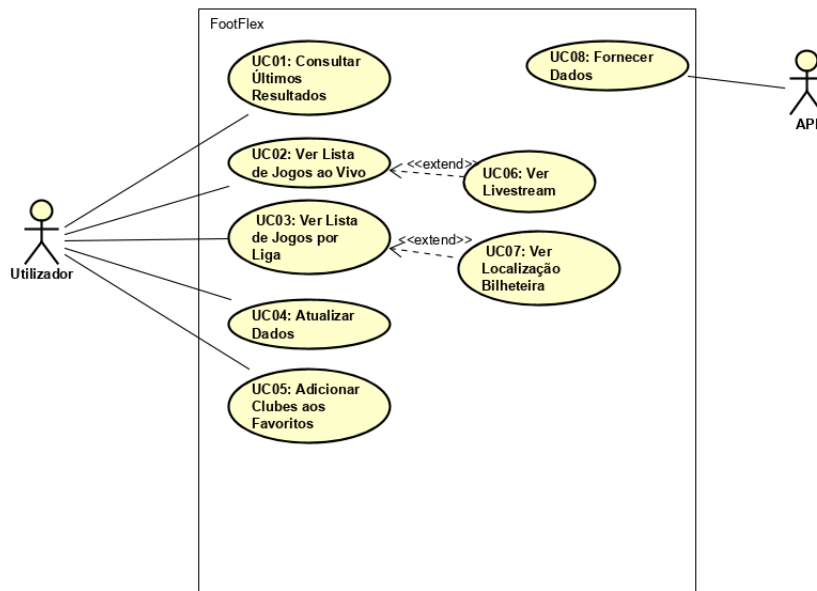


USER MODEL

Este diagrama documenta o que o sistema faz do ponto de vista do cliente. Por outras palavras, descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os clientes do mesmo sistema. Neste diagrama o nível de profundidade não é elevado, pois não são revelados detalhes técnicos que fazem todo o sistema funcionar.

No nosso caso, assumimos que o utilizador já tinha feito o login e, como tal, não necessitaria de fazer o registo. O diagrama contém

apenas dois stakeholders: Utilizador e API. O utilizador é quem interage diretamente com o sistema e tem acesso às diversas funcionalidades. Já o API tem como função fornecer os dados que suportam todo o sistema.



IMPLEMENTATION MODEL

O diagrama de blocos é uma representação por meio de símbolos das funções desempenhadas por cada componente e do fluxo dos sinais. Num diagrama de blocos as variáveis do sistema estão ligadas entre si por meio de blocos funcionais. O bloco é uma representação das operações que são efectuadas sobre o sinal à sua entrada. Geralmente, é utilizado quando um sistema cliente-servidor é desenvolvido.

O nosso diagrama de blocos está dividido em três camadas: Apresentação, Negócio e Dados. Esta divisão é feita para que se possa perceber melhor como funciona, realmente, o sistema.

A camada de apresentação é a responsável pela interface (Graphical User Interface). Nela constam todas as páginas do website é esta camada que interage diretamente com o utilizador.

A camada de negócio é onde estão as funções e regras do negócio. Não dispõe de uma interface para o cliente e os dados são voláteis, ou

seja, para que os dados sejam guardados é necessária uma camada de dados.

A camada de dados é composta pelo repositório de informações. Esta camada recebe os pedidos da camada de negócio e guarda os dados numa base de dados.

