

FootFlex

Miguel Ramos & Pedro Monteiro

Engenharia Informática



Introdução

As novas tecnologias, principalmente com a internet, mudaram o quotidiano de todos nós. Seja a forma de ler um livro ou então de assistir a um filme, a verdade é que nos últimos 10 anos a internet reinventou quase tudo. Atualmente, estamos a assistir a um crescimento quase exponencial das plataformas de streaming, muito por força de plataformas como Netflix, HBO ou Apple TV+, sendo a primeira a líder no mercado atualmente. Ou seja, a internet está a lutar contra a TV para ocupar o principal posto de transmissões. Existem já plataformas de streaming na indústria das séries/filmes, música e, até, dos videojogos. No nosso projeto pretendemos levar o streaming para o mundo do desporto.

Descrição

Footflex é o nosso projeto académico no curso de Engenharia Informática na Universidade Europeia. Deste projeto resultará o desenvolvimento de uma plataforma online que tem como principal função o streaming online, que dará soluções mais rentáveis aos clientes que as disponíveis atualmente.

A facilidade de acesso e o custo não muito elevado que caracterizam as plataformas acima referidas são exatamente as características que faltam no mundo atual das transmissões televisivas. Acreditamos que uma abordagem nova e tecnológica possa solucionar este problema de forma a oferecer uma maior facilidade de acesso, a um menor custo, para as pessoas que querem ver desporto. Iríamos disponibilizar jogos de três modalidades diferentes, sendo elas futebol, basquetebol e hóquei no gelo, mas uma vez que isso não é possível num projeto escolar vamos mostrar resumos de jogos através de uma plataforma externa. O nosso website tem três tipos de subscrição com diferentes preços para que se adequem á preferência de cada cliente. Na página inicial, serão mostrados os mais recentes resultados e um menu à esquerda permite o acesso aos jogos (ao vivo ou agendados) e aos aos “My Clubs”. Além disto, é possível ver a localização dos estádios para os jogos em que o cliente estiver interessado.

Atualmente, existem algumas alternativas semelhantes à nossa ideia, como o FirstRow e Arenavision.. A diferença de estas para a nossa proposta está na facilidade de acesso e, também, na legalidade dos mesmos.



Diagrama de Blocos

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.

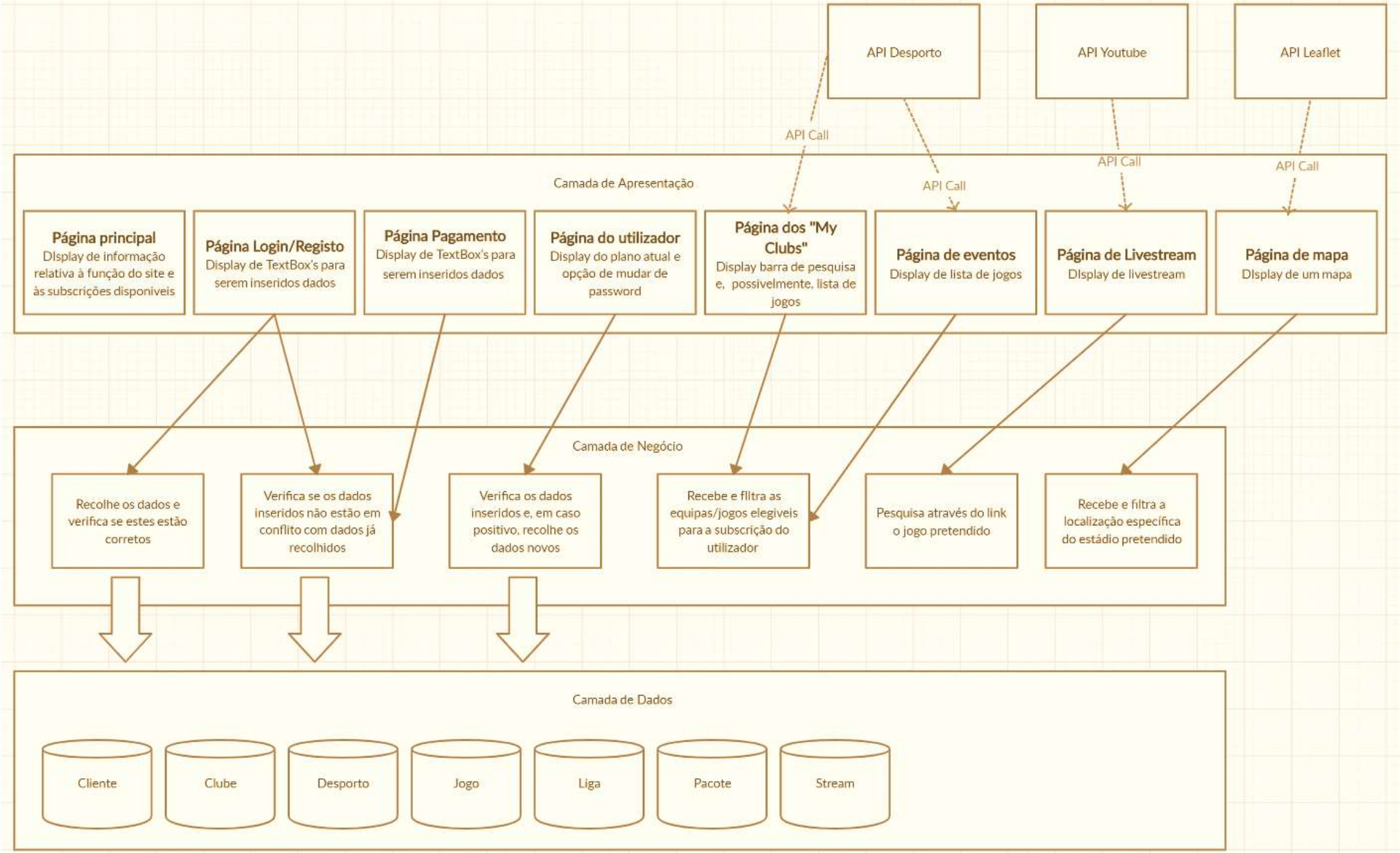


Diagrama de Classes

Para que a realização do projeto fosse possível foram feitas diversas etapas. Desde o levantamento de requisitos, até ao BPMN. Aqui iremos apenas representar dois deles:

O modelo de domínio tem como principal foco permitir a visualização das classes que comporão 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.

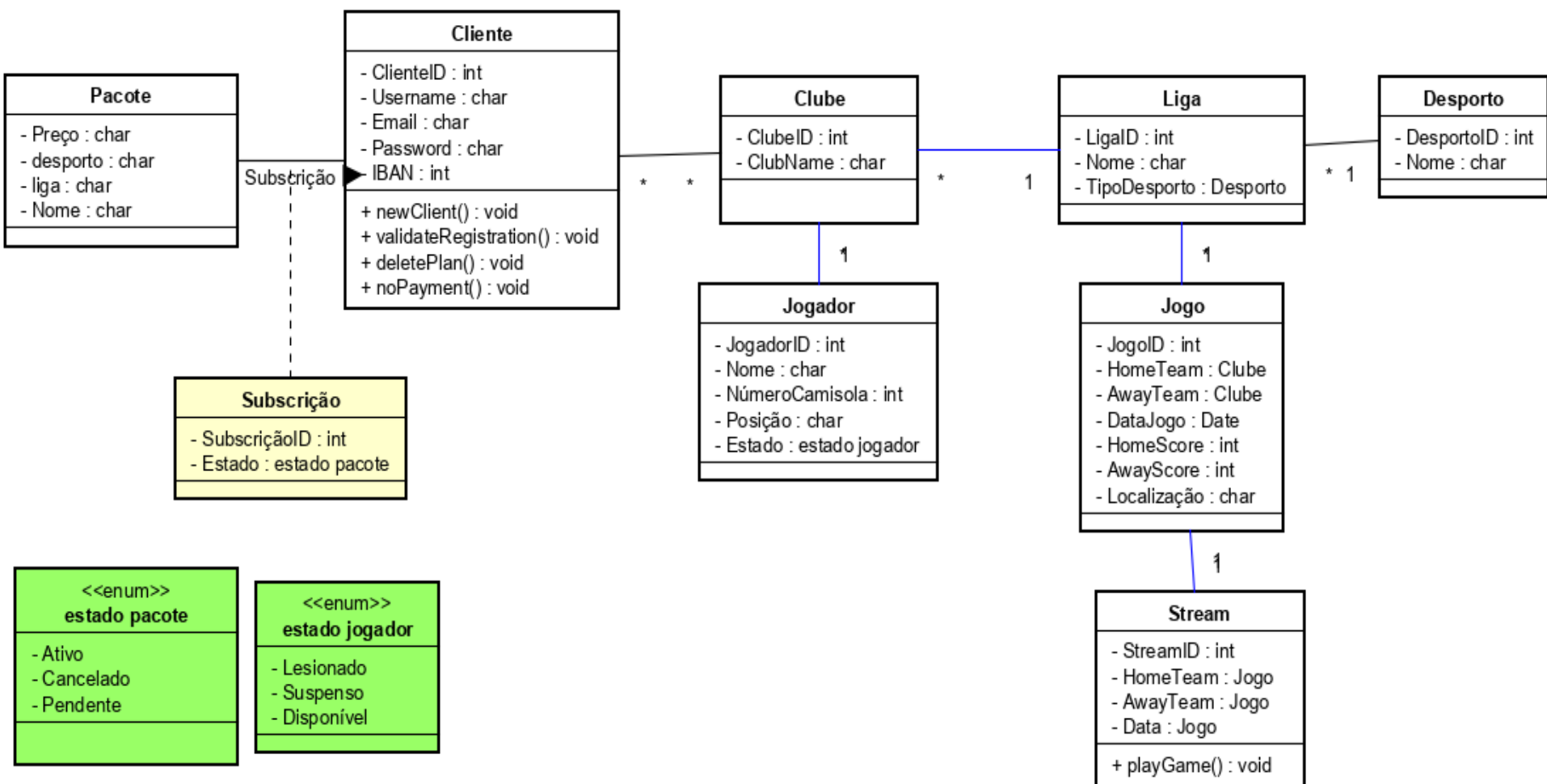
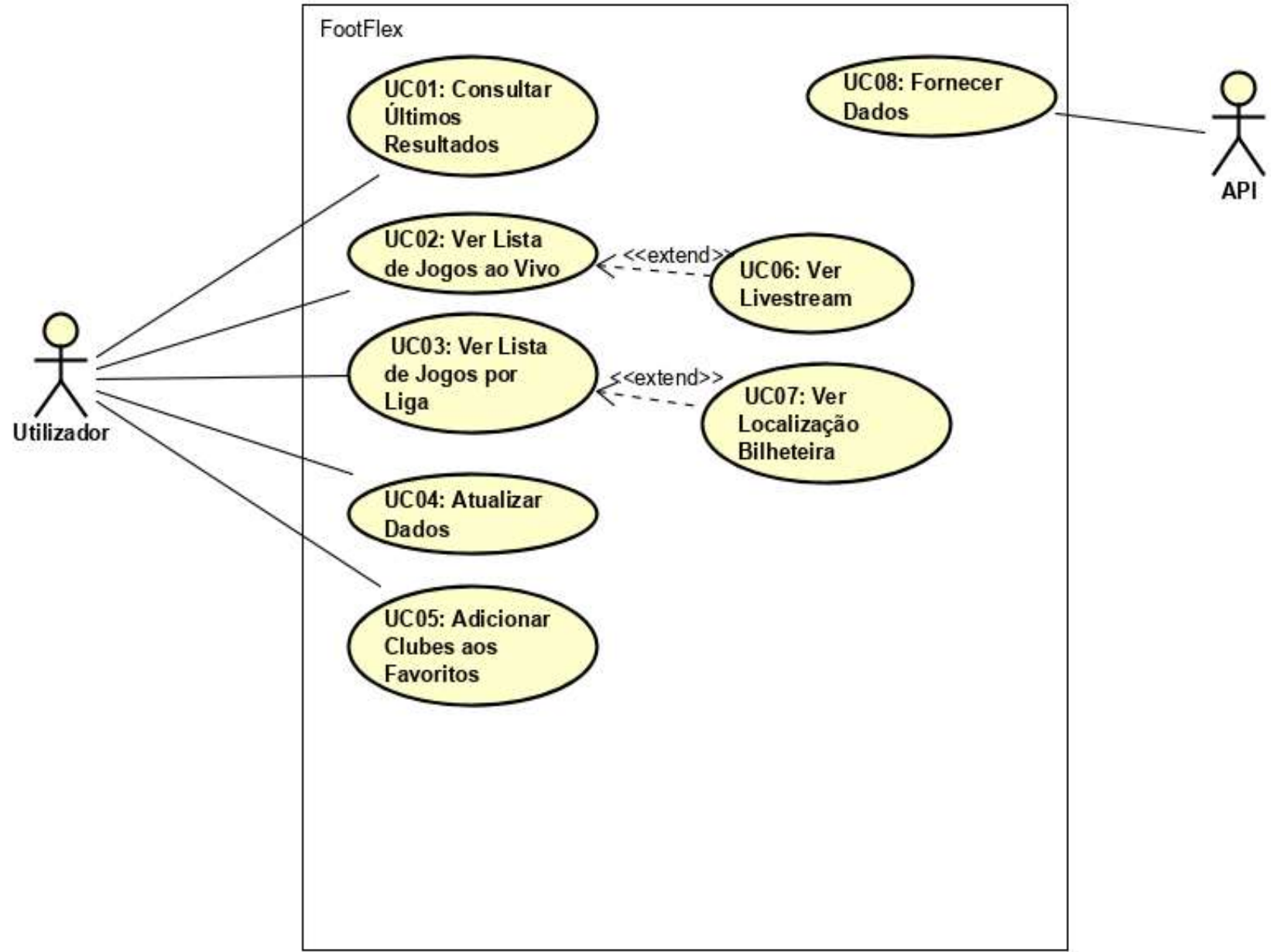


Diagrama de casos de uso

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.



A nossa Interface

