

TADS – Análise e desenvolvimento de Sistemas
Programação - Web



Liga dos Campeões da UEFA

Raphael Cardoso da Costa

Professor: Carlos Veríssimo

13/03/2024

1. Especificação do problema

Em busca de atender a todos os fãs da competição, a plataforma conta com uma série de 'features' como estatísticas, fornecimento de resultados, cronogramas, listagem de transmissões, informações sobre venda de ingressos e classificação da liga. Tudo para tornar o acesso de quem acompanha mais fácil e intuitivo, e fornecer para quem está começando uma experiência leve e imersiva onde poderá conhecer toda história da maior competição da Europa.

2. Entendimento do problema

Para a criação da plataforma seria necessário um conjunto de tecnologias e abordagens técnicas para atender a proposta e os requisitos projeto como linguagens de programação, frameworks, tipos de banco de dados e versionamento de códigos.

Para armazenar informações sobre equipes, jogadores, partidas e estatísticas, é essencial ter um banco de dados eficiente. Opções comuns incluem PostgreSQL, MySQL, MongoDB, SQLite, dependendo das necessidades de armazenamento e escalabilidade.

A plataforma precisaria implementar operações CRUD (Create, Read, Update, Delete) para gerenciar os dados da liga de futebol, permitindo a criação, leitura, atualização e exclusão de informações.

Para obter informações em tempo real, como resultados de partidas e estatísticas de jogadores, a plataforma poderia integrar-se a APIs externas fornecidas por provedores de dados esportivos. Isso permitiria que a plataforma exibisse informações atualizadas de forma automática e em tempo real.

O frontend da plataforma seria desenvolvido utilizando tecnologias como HTML, CSS e JavaScript, juntamente com frameworks e bibliotecas frontend populares, para criar uma interface de usuário interativa e responsiva.

E por fim as ferramentas de Git e GitHub para facilitar o controle de versão, revisão de código e a automação dos processos no ciclo de desenvolvimento.

3. Estratégia de atuação

Para a gestão do trabalho com base na criação de um roadmap, o projeto será dividido em pequenas etapas desde a definição dos requisitos até a entrega do produto final, em que será definido prazos realistas para cada atividade e acompanhamento regular do progresso, onde passará por metodologias ágeis como SCRUM para gerenciar o desenvolvimento de forma iterativa e adaptativa.

4. Macro cronograma

Atividades de design:

- Criação de wireframes e protótipos da interface do usuário.
- Design visual da plataforma, incluindo cores, tipografia e elementos gráficos.
- Definição da arquitetura de informações e navegação.

Atividades de desenvolvimento:

- Configuração do ambiente de desenvolvimento.
- Desenvolvimento dos componentes front-end da plataforma.
- Implementação do back-end para gerenciamento de dados e lógica.
- Integração com APIs externas para obtenção de dados em tempo real.
- Implementação.

Atividades de testes e qualidade:

- Testes funcionais para validar o comportamento da plataforma.
- Testes de usabilidade para garantir uma experiência do usuário intuitiva.
- Testes de desempenho e segurança para identificar e corrigir possíveis problemas.
- Revisão e correção de bugs identificados durante os testes.

Macro-cronograma das atividades:

1. Planejamento e preparação;
2. Design;
3. Desenvolvimento;
4. Testes e qualidade;
5. Conclusão.