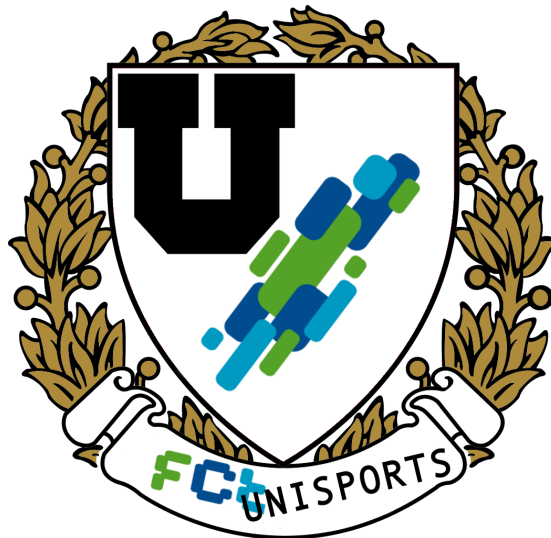


Interacção Pessoa-Máquina

2017/2018

FCT UniSports

Fase 4: Protótipo Computacional



Realizado por:

41631, Ricardo Pinheiro
41757, Manuel Duarte
42650, João Henriques

Lab class N° P4

Professor:
Teresa Romão

October 11, 2017

URL do Projecto / Protótipo

Para aceder à versão *downloadable* do projecto, basta aceder ao nosso repositório: <https://github.com/rpinheiro033/rpinheiro033>. Para aceder à versão utilizável: <https://rpinheiro033.github.io/rpinheiro033/>.

Não serão precisas muitas instruções para utilizar este protótipo, dado que foi desenvolvido com recurso a linguagens simples (**HTML, CSS, JavaScript, jQuery**). Para efectuar a implementação foi usado o editor de texto **Sublime**. Para colmatar e facilitar a implementação, também foi usada a biblioteca **Bootstrap**, facilitando o embelezamento da aplicação. Obviamente, se não foram usadas frameworks adicionais de *front-end*, tornar-se-á uma aplicação simples de instalar/usar. A responsividade foi algo que tivemos cuidado a desenvolver, no entanto, existem pequenos *bugs* que não foram resolvidos.

No entanto, a zona do **Perfil**, das **Modalidades**, do **Calendário**, **Definições de Conta**, **Ajuda** estão interditas -- não têm qualquer tipo de desenvolvimento, não estando sequer presentes no protótipo em papel.

Instruções de *Startup*

Só é requerido um computador com ligação à internet e preferivelmente visualizar a aplicação no **Google Chrome**.

Brief Fornecido aos Utilizadores

De uma forma geral o propósito da nossa aplicação será a reunião de informações relativas ao desporto universitário, mais concretamente, da FCT-UNL, numa única plataforma que permita ao utilizador visualizar dados relevantes, notícias ou até *live streams* de jogos com facilidade e de modo intuitivo.

Tarefas e Cenários

- Elaborar uma equipa, tendo em conta os dados disponíveis:

O treinador António pretende escolher os jogadores para o próximo jogo da equipa de rugby. Para isso faz login com as suas credenciais de treinador. Em seguida vai à página dedicada aos treinadores onde escolhe visualizar as estatísticas disponíveis para cada jogador. Com base na informação apresentada escolhe os jogadores que pretende utilizar no próximo jogo.

- Reservar um campo de futebol para um jogo entre alunos:

Um grupo de alunos pretende fazer um jogo num dos campos de futebol de um campus. Para tal um dos elementos faz login com as suas credenciais do CLIP. Em seguida acede à página de marcação de campos e através da informação disponível na mesma reserva um campo durante um período de tempo.

- Visualizar uma stream de um jogo:

Para isso um utilizador, mesmo que não tenha credenciais CLIP, entra na página principal. Em seguida acede à página de conteúdo multimédia. Nessa página, através da informação disponível, escolhe ver a stream que esteja a dar em directo.