

Documentação Técnico

Requisitos Funcionais

Cadastro de Jogadores:

- Adicionar novos jogadores.
- Consultar informações de jogadores.
- Atualizar dados de jogadores.
- Apagar jogadores.
- Trocar o time de um jogador.

Times:

- Nome do Time
- Cidade
- Quantidade de Jogadores

Relatórios:

- Listar jogadores de um time.
- Listar todos os jogadores.
- Listar todos os times.

Requisitos Não Funcionais

Interface de Linha de Comando (CLI):

- O sistema deve ser acessível por meio de uma interface de linha de comando (CLI), permitindo que os usuários interajam com ele através de comandos no terminal.

Banco de Dados SQLite:

- O sistema deve utilizar o banco de dados SQLite para armazenar e gerenciar os dados dos jogadores e times de forma eficiente e simplificada.

Segurança dos Dados:

- O sistema deve garantir a segurança dos dados dos jogadores e times, protegendo-os contra acesso não autorizado e mantendo a integridade dos dados.

Eficiência:

- O sistema deve ser eficiente em termos de desempenho, garantindo tempos de resposta rápidos para as operações realizadas, a fim de proporcionar uma boa experiência de uso aos usuários.

Facilidade de Uso:

- O sistema deve ser intuitivo e de fácil utilização, mesmo para usuários com diferentes níveis de experiência técnica, visando aumentar sua adoção e aceitação.

Portabilidade:

- O sistema deve ser desenvolvido de forma a ser facilmente portátil entre diferentes sistemas operacionais e ambientes de execução, garantindo sua acessibilidade e utilidade para os usuários.

Projeto do Banco de Dados

O banco de dados será composto por duas tabelas principais: Players e Teams.

- Tabela Players:
 - id (Chave primária)
 - name
 - team_id (Chave estrangeira referenciando a tabela Teams)
- Tabela Teams:
 - id (Chave primária)
 - name