

1. OBJETIVO

O objetivo deste documento é servir de base e fornecer as informações necessárias para as especificações e o desenvolvimento do Sistema Gerenciador de Campeonatos, uma plataforma que facilita e otimiza o gerenciamento de diversas modalidades de campeonatos.

2. VISÃO GERAL DO CONTEXTO

É inegável a constante presença que o esporte, a competição e as práticas desportivas têm na sociedade, estando presente tanto no lazer, quanto na profissão. A competitividade presente em tais atividades contribui para o desenvolvimento de habilidades importantes, como resiliência, perseverança e empatia (MaristaLab, 2021). Assim, em quaisquer oportunidades que elas apareçam, essas práticas se mostram importantes, especialmente na formação dos indivíduos. Perante tal importância, este âmbito é constantemente desenvolvido pelas políticas públicas e meios privados.

Uma recorrente forma de incentivo são os campeonatos, que além de viabilizar um maior reconhecimento aos participantes, possuem premiações diversas. Contudo, a organização manual de competições pode ser um tanto trabalhosa, de modo que se torne um obstáculo na estruturação de campeonatos.

3. MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS

Ao analisarmos o contexto do gerenciamento de campeonatos, podemos identificar os seguintes problemas:

Código	Problema	Detalhamento
PR001	Desorganização de campeonatos amadores e semiprofissionais.	A falta de ferramentas que colaborem com o gerenciamento de campeonatos torna essa prática massante, podendo ocasionar desorganização e estresse.
PR002	Ausência de ferramentas integradas para marcação de pontos e estatísticas.	Quando os dados das partidas são marcados de maneira manual, há grande chance da perda de informações, sobretudo, há falta de otimização no processo.
PR003	Falta de um ambiente de consulta de dados dos eventos para espectadores.	Uma característica marcante em campeonatos é o interesse do público em

		acompanhar o seu andamento. A falta de um ambiente virtual de fácil acesso dificulta a obtenção de tais informações pelos indivíduos.
--	--	---

4. VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA

Com o intuito de solucionar tais problemas, será desenvolvido um software intuitivo de fácil acesso que visa abrandar obstáculos que impeçam ou desestimulem a existência de campeonatos, desenvolvendo assim um ambiente amigável para a organização de partidas e seus desdobramentos.

Acesso ao sistema

O serviço de gerenciamento só pode ser utilizado por usuários cadastrados, mas visitantes do site podem visualizar informações referentes aos campeonatos sem cadastro.

Cadastro de usuário

Antes de permitir o acesso às funcionalidades, o aplicativo solicita um cadastro dos usuários.

Criação do campeonato

O usuário pode criar um campeonato para gerenciar. Nessa ação, ele deve informar a modalidade e a quantidade de tabelas e de partidas que deseja.

Cadastro de equipes

Para prosseguir o usuário deve cadastrar as equipes que irão competir.

Tabela eliminatória

Com base nas equipes cadastradas, o sistema sorteia a ordem de enfrentamento, preenchendo a tabela eliminatória, que pode ser editada pelo usuário.

Acessibilidade às informações

Através de um ID ou nome, visitantes podem pesquisar e visualizar todas as informações referentes a determinado campeonato, inclusive atualizações sobre resultados de partidas.

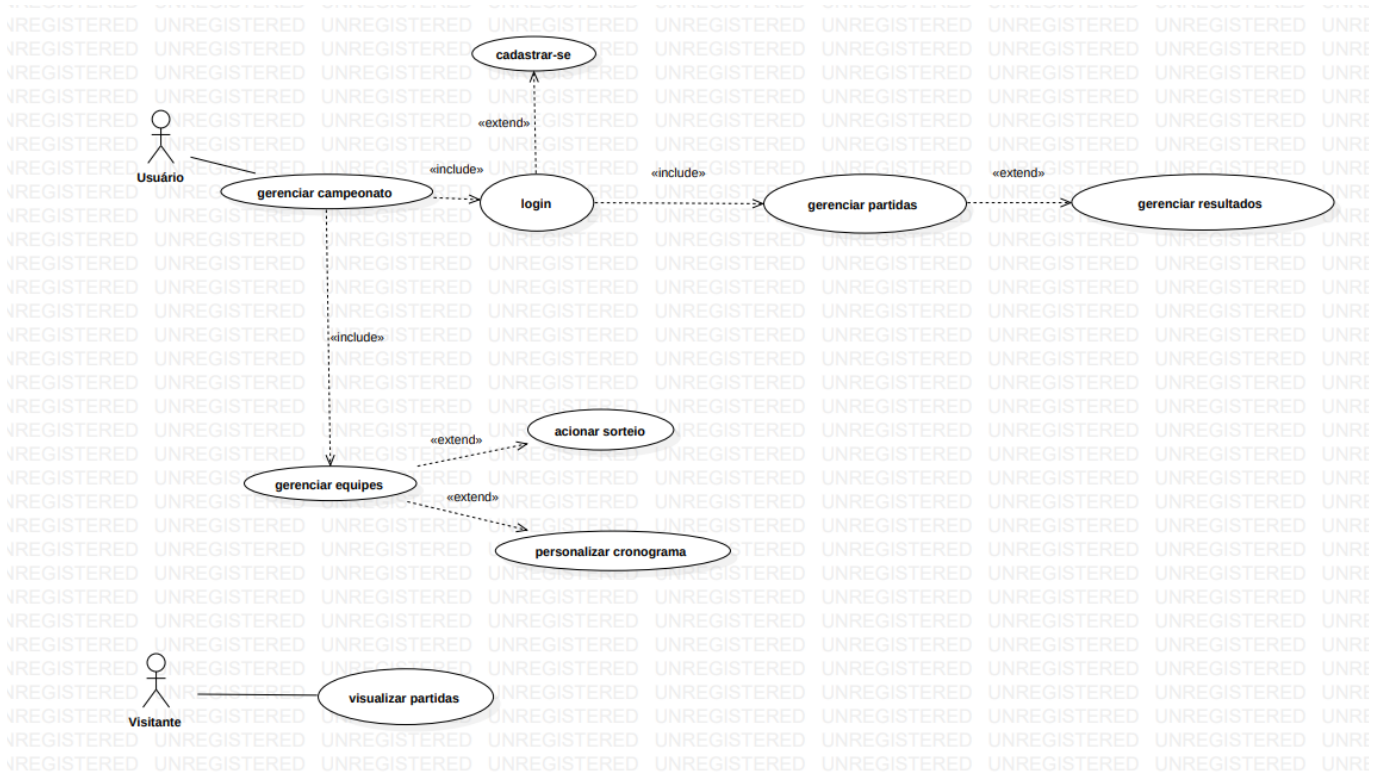
5. REQUISITOS FUNCIONAIS

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RF001	Cadastrar modalidades	Baixa	Alta	
RF002	Cadastrar o usuário	Baixa	Alta	
RF003	Autenticar o usuário	Baixa	Alta	RF002
RF004	Cadastrar campeonato	Baixa	Alta	RF003
RF005	Informar quantidade de tabelas	Baixa	Alta	RF004
RF006	Informar quantidade de jogos em cada tabela	Baixa	Alta	RF004
RF007	Cadastrar equipes	Baixa	Alta	RF004
RF008	Sortear equipes	Baixa	Alta	RF007
RF009	Criar tabela eliminatória	Média	Alta	RF008
RF010	Gerenciar partidas	Média	Alta	
RF011	Gerenciar resultados	Baixa	Alta	
RF012	Tornar acessível os dados da competição	Baixa	Alta	

6. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RNF001	Disponibilizar uma interface responsiva	Baixa	Alta	
RNF002	Disponibilizar uma interface intuitiva	Média	Média	
RNF003	Armazenar os dados da competição	Média	Alta	

7. Diagrama de Caso de Uso



8. Descrição textual dos Casos de Uso

Fluxo Principal: Gerenciar campeonato

1. O usuário poderá criar um campeonato.
2. O usuário poderá consultá-lo.
3. O usuário poderá editá-lo.
4. O usuário poderá excluir o campeonato.
5. O usuário pode pesquisar um campeonato através do seu ID.
6. Ao achar o campeonato, ele pode visualizar as informações.

Cenário Alternativo 1:

1. A qualquer momento o usuário pode cancelar essa operação, clicando no botão de “cancelar”.
2. Ele será direcionado de volta para a página principal.

Fluxo Principal: Fazer login

1. Caso já esteja cadastrado no sistema, o usuário deve ser capaz de acessar sua conta clicando no botão de “login”.
2. Assim que clicar, será redirecionado para a página contendo dois campos para que o usuário insira seu usuário e senha.
3. Depois que inserir essas informações, o usuário conseguirá acessar o sistema e usufruir dos recursos.

Cenário Alternativo 1:

1. Se os dados digitados pelo usuário não baterem com nenhum do banco de dados, o sistema irá alertá-lo que algo está incorreto e mandará tentar novamente.
2. Se ainda não conseguir logar no sistema, o usuário pode clicar no botão de “cadastrar-se” que se encontrará disponível na tela de login também.

Fluxo Principal: Cadastrar-se.

1. O usuário irá clicar no botão de cadastro para inserir seus dados.
2. Na página seguinte, o usuário deve inserir seu nome, ID, email e senha para que seja possível sua identificação no futuro.
3. Após isso, o usuário finaliza o cadastro, e o sistema armazena as informações colhidas.

Fluxo Principal: Gerenciar equipes

1. Para inserir as informações das suas equipes, o usuário deve cadastrá-las clicando no botão “Gerenciar equipes”.
2. Ele irá para a página de cadastro de equipes.
3. O usuário irá inserir os respectivos nomes das equipes e, dentro da equipe, o nome dos participantes.
4. Um ID será gerado para cada equipe.
5. O usuário salva os dados.

Cenário Alternativo 1:

1. O usuário pode cancelar a operação clicando no botão “cancelar”.
2. O usuário voltará para a página de cadastro de campeonatos.

Cenário Alternativo 2:

1. O usuário pode editar os nomes das equipes a qualquer momento.
2. Ele irá clicar no botão de “salvar”.

Cenário Alternativo 3:

1. Idêntico ao Fluxo Principal, porém realizado em outro momento, pois o Cenário Alternativo 1 pode ter ocorrido.
2. O usuário cadastra as equipes.
3. O usuário salva os dados.

Fluxo Principal: Acionar sorteio

1. Após cadastrar as equipes, o usuário pode clicar na opção acionar sorteio para sortear as equipes que irão compor os grupos.
2. Assim que o sorteio for feito, o usuário retornará para a página de “cadastrar equipes”.

Cenário Alternativo 1:

1. O usuário pode cancelar a operação clicando no botão “cancelar”.
2. Caso o usuário cancele a operação, ele perderá também o cadastro das equipes.
3. Depois disso, ele terá que ir para a página de cadastro de equipes novamente.

Fluxo Principal: Personalizar cronograma

1. O usuário irá clicar no botão de personalizar cronograma para que o cronograma de disputas seja montado.
2. Ele será direcionado para a página de personalização.
3. O usuário adiciona as informações necessárias como equipes, datas, horários, locais.
4. O usuário salva as informações.

Cenário Alternativo 1:

1. O usuário pode cancelar a operação clicando no botão “cancelar”.
2. Caso o usuário cancele a operação, ele perderá também o cadastro das equipes.
3. Depois disso, ele terá que ir para a página de cadastro de equipes novamente.

Cenário Alternativo 2:

1. Alterações podem ser feitas no cronograma a qualquer momento.
2. O usuário salva as informações

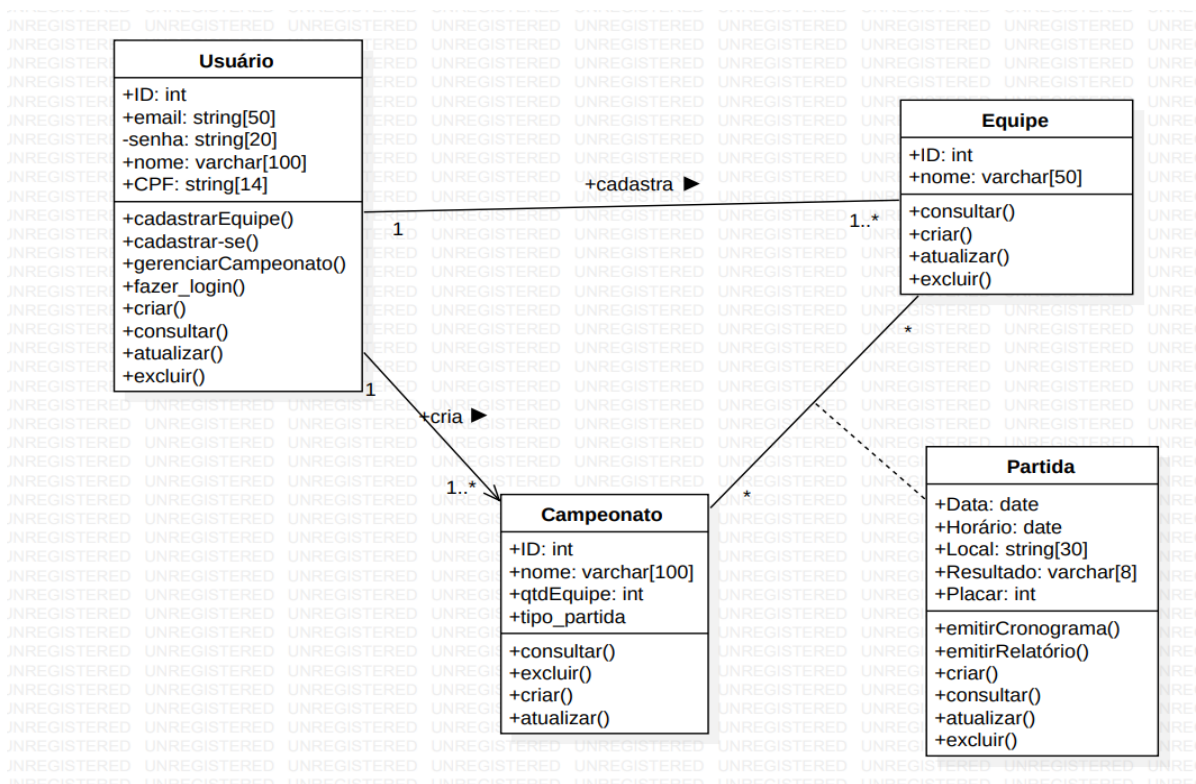
Fluxo principal: Gerenciar partidas

1. O usuário poderá criar uma partida.
2. O usuário poderá consultá-la.
3. O usuário poderá editá-la.
4. O usuário poderá excluir a partida.
5. Além disso, ele pode visualizar as informações contidas sobre outras partidas.

Fluxo principal: Gerenciar resultados

1. O usuário pode adicionar os resultados das partidas.
2. O usuário pode editá-los.
3. O usuário pode excluir os resultados.
4. Ele também pode visualizar resultados de outras partidas.

9. Diagrama de Classe



10. DEFINIÇÃO DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

a. ARQUITETURA DE SOFTWARE

Linguagens de Programação:

Front-end: Css, JavaScript e HTML. E para estruturação responsiva, o Bootstrap.

Back-end: Python, utilizando o framework Django para estrutura do site e das aplicações.

b. Banco de Dados:

SGDB: A linguagem de gerenciamento de Banco de dados será o SQL

11. ENVOLVIDOS

Função/Papel	Descrição
Usuário	Poderá gerenciar campeonatos e usufruir de todas as funcionalidades da plataforma.
Visitante	Poderá acessar informações acerca dos campeonatos já criados.

12. GLOSSÁRIO

Termo	Descrição
Tabela eliminatória	É um sistema em que há um cronograma no qual equipes se enfrentam, para que seja decidido quais irão ser promovidas à próxima fase.
Partida	Período de competição uma ou mais equipes.
Campeonato	Conjunto de partidas que são organizadas para definir um ganhador.