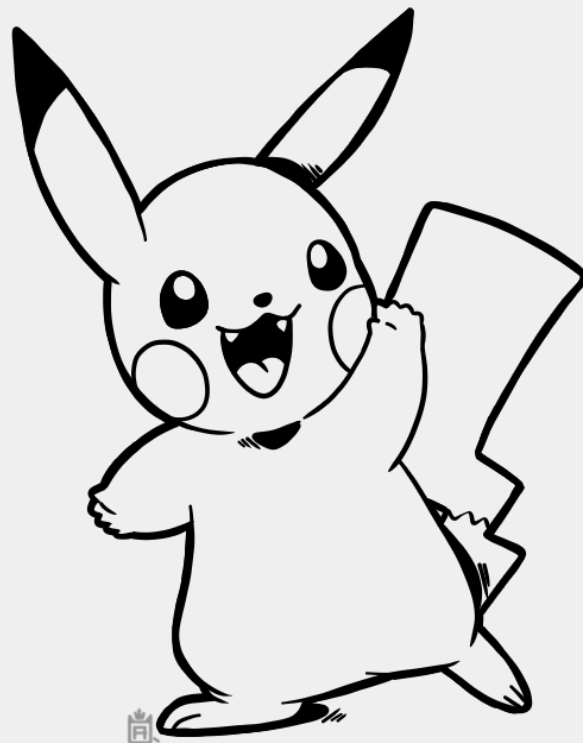


DarkLeague – Binders, Cartas e Eventos!

Feito por: Bernardo Carvalho, Gonalo
Fernandes, Kira Sousa e Tiago Rato



Com o crescimento da comunidade de colecionadores e jogadores de cartas, a necessidade de uma plataforma **digital e interativa** torna-se evidente.





O que é o DarkLeague

DarkLeague é uma plataforma web criada para elevar a experiência dos colecionadores e competidores de cartas, combinando **organização, pesquisa e gestão de torneios** num só lugar



Feature 1

Seleção de tipo de Pokémon preferido para experiência personalizada

Feature 2

Catálogo “Binder” digital para mostrar e organizar a coleção

Feature 3

Agendamento de Torneios

Feature 4

Informações e anúncios de Eventos

Feature 5

Compra e troca de Cartas

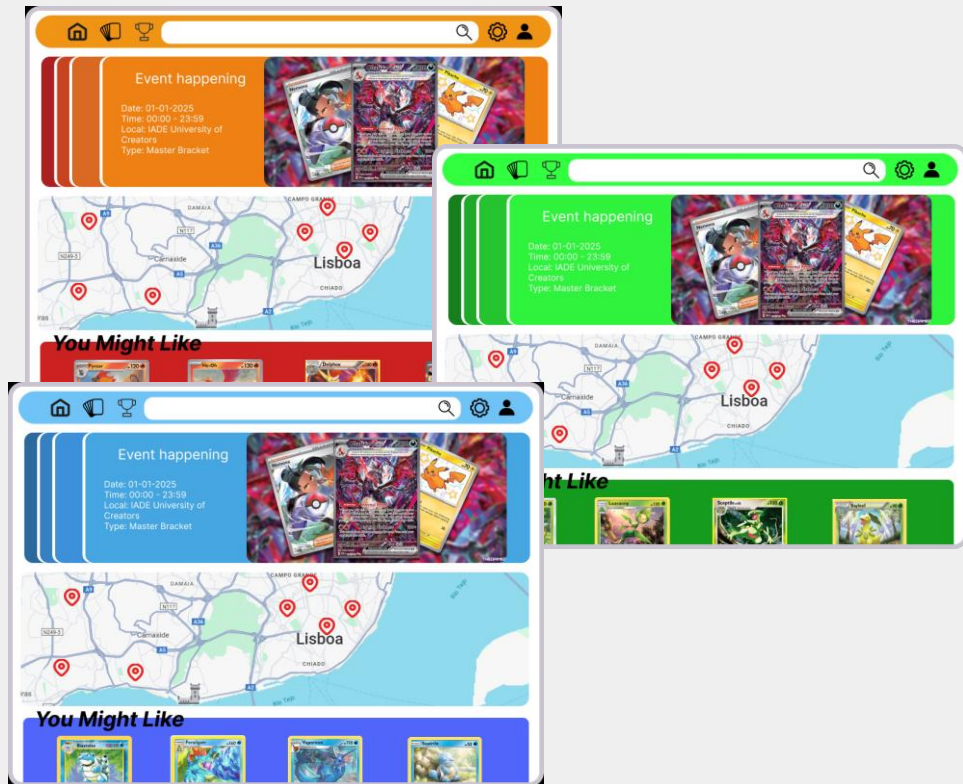
Feature 6

Perfil Informativo



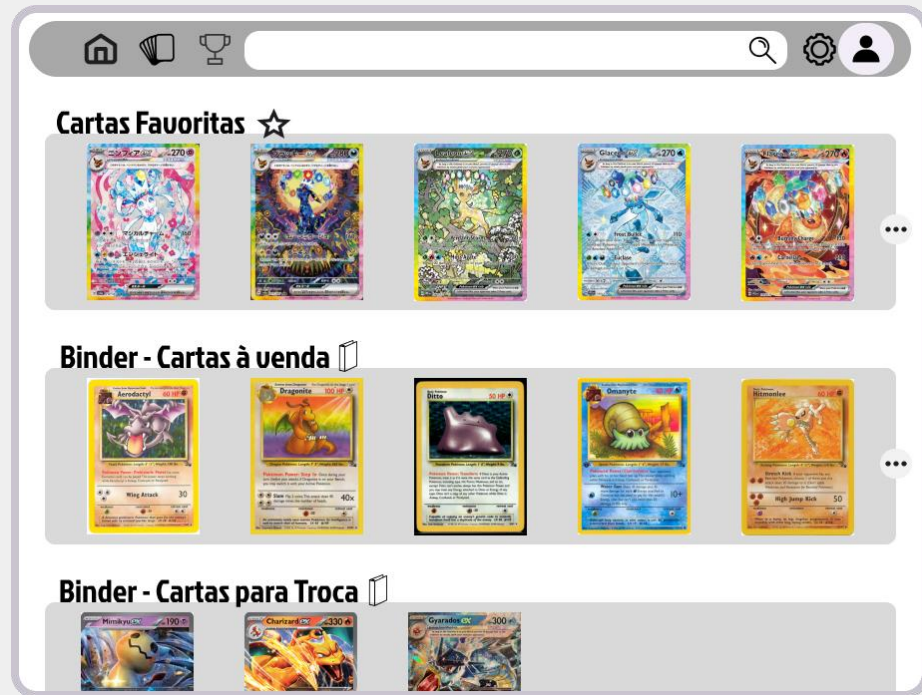
Feature 1 – Tipo Preferido

Ao criar uma conta, é pedido ao utilizador para indicar qual o seu tipo de Pokémon preferido. Esta escolha irá influenciar não só o aspeto visual do site para o utilizador, como também quais as cartas que lhe serão mais recomendadas.



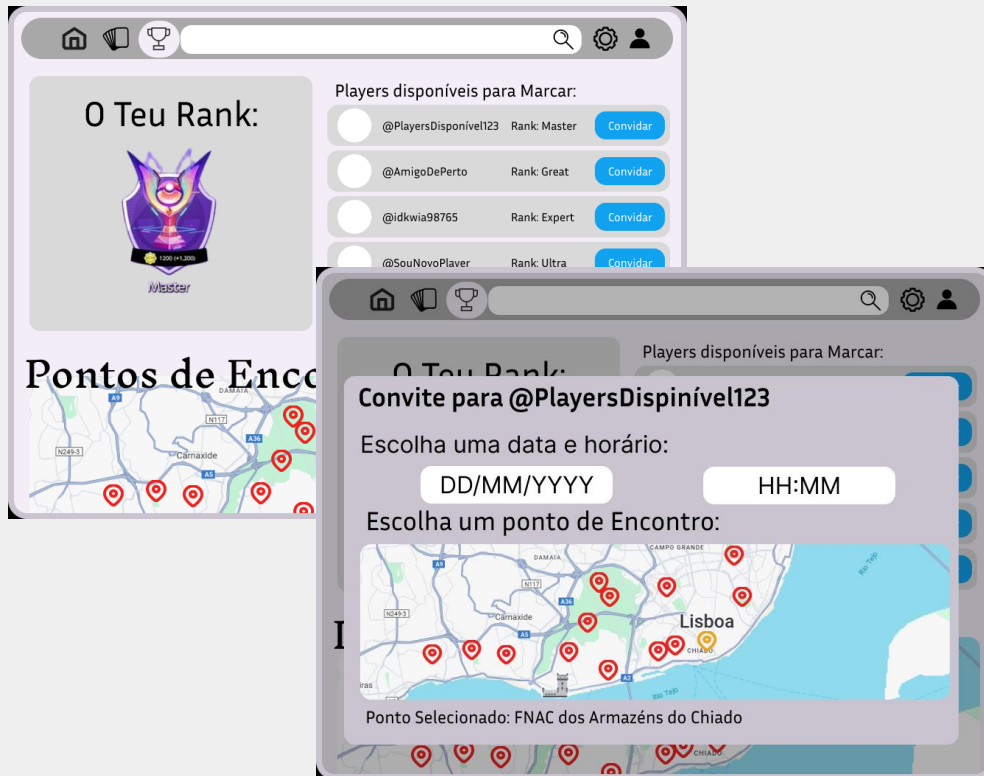
Feature 2 - Binder

A partir da aba do perfil do utilizador, é possível aceder não só às cartas favoritas do utilizador como aos Binders criados por este



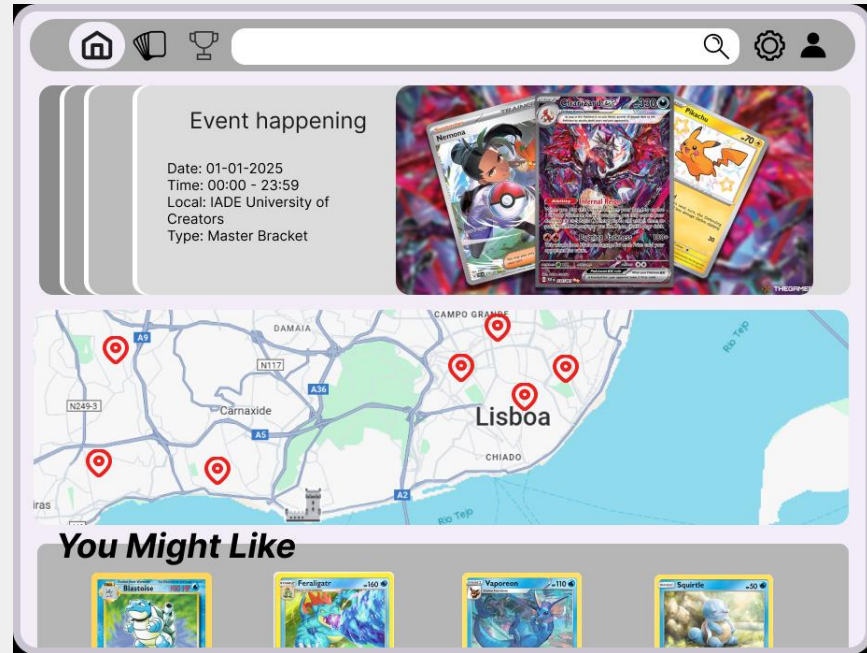
Feature 3 – Torneios

O utilizador pode convidar outros utilizadores (que estejam dispostos para marcar) para um torneio. No convite, pode colocar uma sugestão de horário, data e local para o torneio, a ser confirmado pelo outro utilizador.



Feature 4 – Eventos

Na página principal, é mostrado não só eventos que estão ou irão acontecer como a localização de eventos ou torneios que estejam a decorrer no momento.

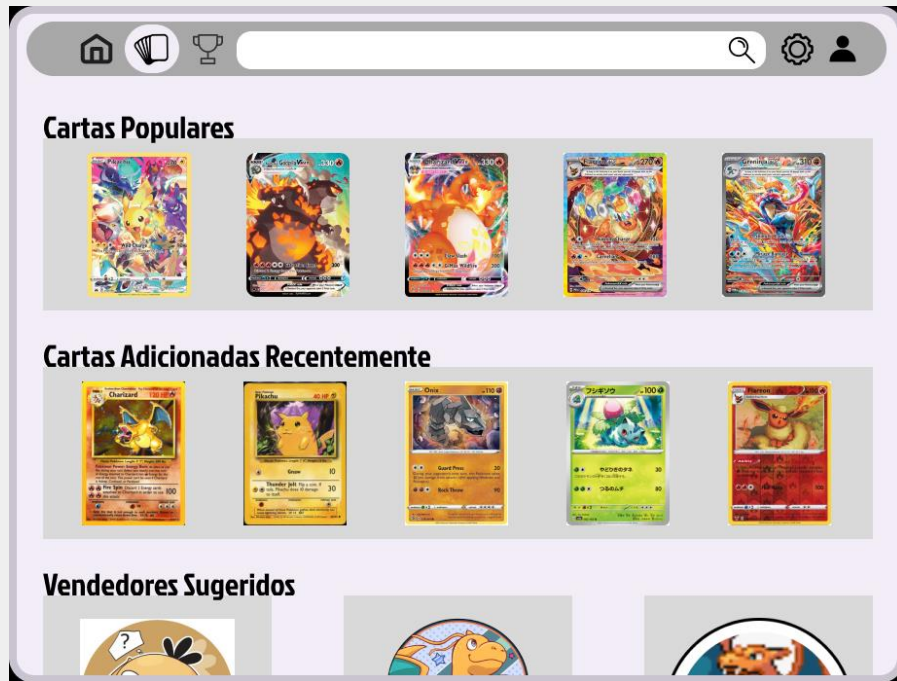


Feature 5 – Mercado de Cartas

O utilizador recebe sugestões de cartas como pode procurar por cartas que estejam expostas.

Estas cartas podem estar assinaladas como para venda, para troca ou só para exposição.

É também sugerido usuários que tenham cartas à venda ou para troca.



Feature 6 – Perfil

A aba de perfil mostra as informações personalizáveis do utilizador (como imagem, descrição, nome) e as informações de atividade do utilizador (como torneios realizados, binders em exposição, cartas expostas e favoritas).

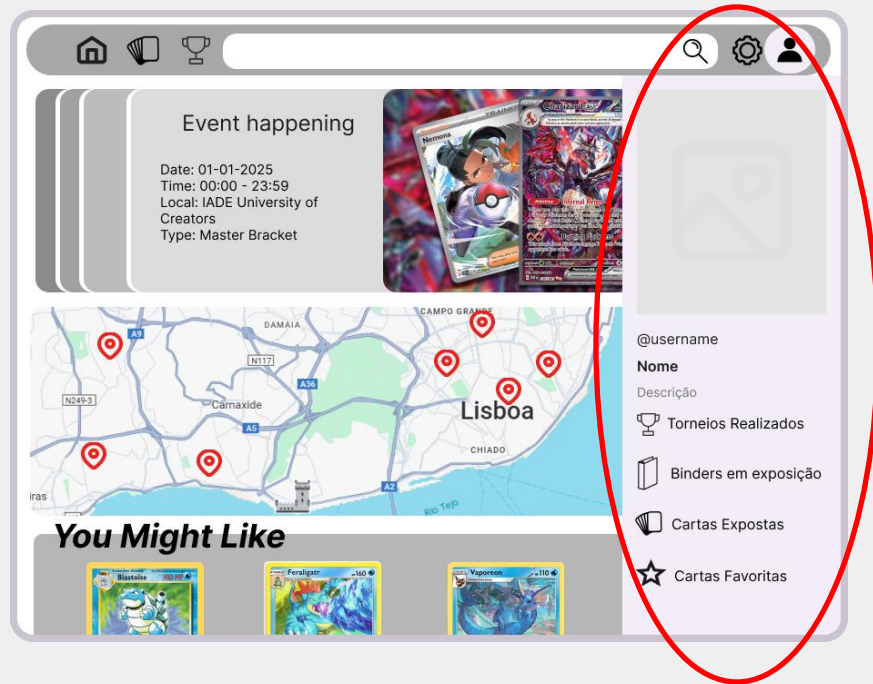


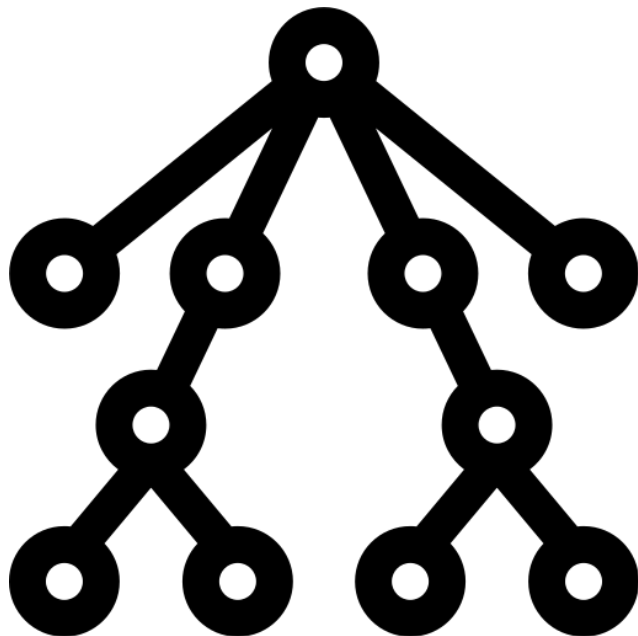
Gráfico de Gantt - Distribuição de Tarefas do Projeto DarkLeague



Enquadramento nas unidades curriculares

Algoritmos e Estrutura de Dados

Desenvolvimento e otimização dos algoritmos para a organização e filtragem de cartas, permitindo buscas rápidas e eficientes com base em certos critério. Implementação de estruturas de dados para a gestão dos torneios, garantindo um processamento ágil e preciso dos participantes, emparelhamentos e resultados.



Enquadramento nas unidades curriculares

Sistemas de Informação Geográficos

Implementação de funcionalidades que permitem aos utilizadores localizar eventos de torneios presenciais através da geolocalização. Esta integração possibilita a exibição de mapas interativos para facilitar a navegação entre torneios próximos e a análise da distribuição de eventos em diferentes regiões.



Enquadramento nas unidades curriculares

Interfaces e Usabilidade

Aplicação de princípios de UX/UI Design para garantir uma experiência intuitiva e fluida na navegação do website. Foram utilizadas técnicas como design responsivo, acessibilidade digital e testes de usabilidade, assegurando que a plataforma seja eficiente para diferentes perfis de utilizadores, desde jogadores casuais até organizadores de torneios.



Enquadramento nas unidades curriculares

Estatística

Aplicação de técnicas estatísticas para a análise e interpretação de dados relacionados ao desempenho dos jogadores, catendênciasrtas mais utilizadas em torneios e de mercado.

Foram utilizados métodos de probabilidade e análise preditiva para identificar padrões estratégicos e oferecer insights valiosos para os utilizadores.



GITHUB

Dê Scan do QRCode e veja o nosso
repositório de Github!

