TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

THÁLLYS LISBOA SIMÕES E IGOR PEREIRA DE ALMEIDA

**TRABALHO 2**

PROPOSTA DE ESPECIFICAÇÃO DE SOFTWARE

JANUÁRIA – MINAS GERAIS

2016

THÁLLYS LISBOA SIMÕES E IGOR PEREIRA DE ALMEIDA

**TRABALHO 2**

PROPOSTA DE ESPECIFICAÇÃO DE SOFTWARE

Trabalho apresentado ao Curso (Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) do IFNMG – Instituto Federal do Norte de Minas Gerais – Campus Januária, para a disciplina [Programação de Sistemas Corporativos].

Prof. Petrônio Cândido Silva

Januária - Minas Gerais

2016

ÍNDICE

1.MINIMUNDO.................................................................................................................................04

2.Obje



**1. MINIMUNDO**

Um clube de futebol deseja se modernizar e para tal, a implantação de um sistema capaz de gerenciar de forma eficaz e produtiva todas as dependências ... "como um todo" se faz necessária.

O clube de futebol deseja armazenar e manter o cadastro/informações de todos os funcionários do clube. Um funcionário possui um código que o identifica, nome, cargo, salário, endereço e RG. Um funcionário pode possuir um chefe, que por sua vez também é um funcionário. Este clube também possui várias dependências (Exemplo: campos, hotel, hospital, sala de jogos) que devem ser cadastradas no sistema. Desta maneira o sistema deve cadastrar quais dependências poderão ser alugadas por outros clubes ou seleções de outros países. A dependência possui um código, nome e capacidade. Deve ser registrada a data das visitas de outras equipes ou pessoas para controle.

O clube ainda guarda todas modalidades disponíveis (Exemplo: Sub-20, Juniores, Sub- 17). Cada modalidade tem código, nome e ainda possui um funcionário que o coordena por um determinado período. A modalidade esportiva tem descrição.

É necessário que se armazene ainda todos os atletas do clube. Cada atleta possui um código, nome, RG, endereço, código da federação e foto. Cada atleta pode participar de um ou mais equipes e é registrado o período que um atleta fez parte de uma equipe. As equipes estão relacionadas com as modalidades e podem conter um ou vários atletas. Uma equipe possui código e descrição.

Uma equipe disputa campeonatos, os quais possuem um código e descrição. O clube armazena os seus títulos conquistados em cada campeonato. São guardados o código e a data do título. A participação de uma equipe em um campeonato recebe patrocínio. Um patrocinador pode patrocinar várias equipes em vários campeonatos. Um patrocinador deve ter código, nome e logomarca.

Todas as finanças e rendas do clube serão cadastradas afim de realizar um controle de gastos e gestão de todo clube (contratações, venda de atletas, empréstimos,).

**2. OBJETIVO GERAL**

Desenvolver um sistema com o objetivo de auxiliar um clube de futebol, na organização de suas principais atividades, seja elas de controle até as financeiras.

**3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Levantar as informações sobre gestão do clube para inserir no sistema.

- Tornar de fácil acesso, todos os principais dados, do clube.

- Implementar o sistema para uso dos principais funcionários