

# **MatchPlanner**

**A new way to e-sport**

*Proposta de Projeto em Sistemas de Informação*

## **1. Descrição do Projeto**

---

O projeto “MatchPlanner” será uma aplicação de carácter *Social Network* para eventos de e-sports. Funcionará como uma rede social onde os utilizadores podem criar páginas de eventos a serem realizados e convidar outros utilizadores a participarem, tal como confirmar a sua presença no mesmo.

## **2. Objetivos**

---

### Aplicação Web

Front-Office: Responsável por oferecer uma GUI completa, mas acessível ao utilizador;

Back-Office: Responsável pela gestão e administração interna da aplicação;

### Aplicação / móvel

Objetivo(s): cliente móvel que comunica com a aplicação web através de uma API de serviços HTTP;

## API HTTP

Objetivo(s): comunicar com a aplicação web de forma a mostrar na aplicação móvel a informação disponibilizada na aplicação web, criando a ponte entre as duas aplicações.

## Base de Dados relacional

Objetivos(s): armazenar toda a informação necessária. Serão utilizados o RDMS MySQL e a linguagem SQL para a manutenção da base de dados.

## **3. Atividades a Realizar**

---

**T1 - Estudo do problema**  
Proposta da temática

**T2 - Análise concorrential**  
Requisitos:  
- Funcionais;  
- Não funcionais;  
Organizados por role  
Classificação por importância / prioridade  
(baixo, média e alta)

**T3 - Elementos adicionais**  
- Diagrama de classes  
- Mockups  
- Casos de uso ou user stories

**T4 - Modelo de dados**

**T5 - Converter os requisitos ou casos de uso ou user stories em atividades**  
(Trello)

**T6 - Implementação**  
Escrita do relatório de projeto

## 4. Identificação de Requisitos

---

Requisitos funcionais:

- Registo / login de utilizador com perfil singular ou de equipa;
- Criação de eventos em formato de páginas;
- Inserção de posts nas páginas dos eventos;
- Permitir nos posts inserir anexos (imagens, vídeos) e sondagens;
- Permitir ao utilizador solicitar um utilizador em amizade;
- Remover amizades com outros utilizadores;
- Remover perfis;
- Remover eventos;
- Remover posts nas páginas de eventos;
- Modificar informação de eventos;
- Modificar posts nas páginas dos eventos;
- Modificar informação de perfis pessoais e de equipa;
- Adicionar mais anfitriões a um ou mais eventos;
- Colocar membros de um ou mais eventos como administradores;
- Gerir tipos de notificações (total, amigos, anfitriões, nenhum);

Requisitos não funcionais:

- Tempo de registo e login pelo sistema deverá ser menor do que 5 segundos;
- A aplicação deverá ser capaz de armazenar um número alto de eventos por perfil;
- A GUI deverá ser acessível a utilizadores com diferentes idades;
- O sistema deverá estar sempre disponível de forma a evitar problemas;
- Deverá ser desenvolvido nas linguagens de programação PHP e Java.

## 5. Resultados esperados

---

- Plataforma web funcional;
- Cliente móvel (aplicação móvel desenvolvida para Sistema Android)
- Relatório de projeto.

## 6. Cronograma

---

**T1 - Estudo do problema**  
Proposta da temática

**T2 - Análise concorrencial**  
Requisitos:

- Funcionais;
- Não funcionais;

Organizados por role  
Classificação por importância / prioridade  
(baixo, média e alta)

**T3 - Elementos adicionais**

- Diagrama de classes
- Mockups
- Casos de uso ou user stories

**T4 - Modelo de dados**

**T5 - Converter os requisitos ou casos de uso ou user stories em atividades**  
(Trello)

**T6 - Implementação**  
Escrita do relatório de projeto

## 7. Referências

---

- <https://www.getonthewave.com/>
- <https://venturebeat.com/2015/03/11/google-launches-interactive-events-app-for-android-and-the-web/>