

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.

Na aplicação podemos encontrar equipas, jogadores e organizações onde podem fazer o encontro, seja este virtual (internet) ou pessoa a pessoa (LAN).

A aplicação poderá criar o seu perfil onde aparecera suas partidas a que participou e a sua respetiva classificação.

Em modo equipa também aparecerá tudo em que a equipa participou e a respetiva pontuação da equipa e jogadores.

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. Será utilizada a linguagem SQL para gerir a base de dados e o RDMS (Relational Database Management System) MySQL.

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;

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 com *Front-Office* e *Back-Office*
- 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/>
- <https://www.faceit.com/en>
-