



NOVA SCHOOL OF
SCIENCE & TECHNOLOGY

Interacção Pessoa-Máquina
2021/2022

Tweam

Stage 2



Authors:

55105, Tiago Mendes
55612, Duarte Guerreiro
56227, Tomás Cansado

Lab class Nº P1

Group Nº 7

Professor:
Teresa Romão

October 22, 2021

Descrição do Problema

É necessária uma ferramenta que permita a comunicação e organização entre elementos de clubes desportivos e os seus atletas, que facilite a gestão do clube por parte da direção e auxilie a função do treinador.

Utilizadores alvo

Vamos ter 3 tipos diferentes de utilizadores: atletas, treinadores e dirigentes.

- Atletas são crianças e jovens adultos e será a classe com menos funcionalidades, apenas poderão consultar informações tais como horários de treinos e jogos;
- Treinadores são adultos e poderão além de tudo o que fazem os atletas aceder a bancos de exercícios, definir horários de treinos e jogos e ver estatísticas dos seus jogadores;
- Dirigentes são adultos e serão administradores do sistema, tendo todas as funcionalidades de treinador podem ainda adicionar, editar ou remover utilizadores.

Funções

1. Consultar o calendário de jogos:
 - O objetivo seria consultar as datas dos jogos e as equipas adversárias contra os quais vão ser jogados;
 - A única pré-condição será um dirigente ou treinador ter adicionado previamente os jogos;
 - Ao selecionar um jogo específico poderá ser apresentada mais informação acerca deste tal como a sua hora, local, jogadores convocados e competição em que se enquadra, caso o jogo já tenha ocorrido e o treinador adicionado o resultado e outros dados do jogo estes podem ser consultados;
 - Não há exceções a apresentar;
 - Estimamos uma utilização bissemanal por parte dos utilizadores.
2. Treinador aceder ao banco de exercícios:
 - O objetivo seria consultar exercícios de treino de uma base de dados;
 - Não é possível consultar exercícios se ainda não foi adicionado nenhum exercício por parte de um treinador;
 - Adicionar, editar ou remover um exercício da lista. Ao selecionar um exercício específico será apresentada a informação do mesmo;
 - Um treinador que não o que adicionou o exercício não o poderá editar ou remover;
 - Estimamos uma utilização semanal por parte dos treinadores.
3. Gestão de utilizadores por parte de um dirigente:
 - O objetivo seria aceder à base de dados com todos os utilizadores registados neste clube;
 - Não existem pré-condições;
 - Adicionar, remover ou alterar um atleta, treinador ou dirigente;

- Um dirigente não pode alterar estatutos de dirigente a não ser que seja o dono do clube;
- Esta funcionalidade será utilizada no início e no fim de uma época desportiva.

4. Consultar o calendário de treinos:

- O objetivo seria um treinador poder consultar o calendário de treinos e ver as informações desses treinos. O atleta somente pode consultar as datas dos treinos;
- Para um atleta poder ver o calendário um treinador ou dirigente tem que previamente ter adicionado treinos;
- Caso seja um treinador e o treino já tenha ocorrido este pode adicionar informação ao mesmo tal como presenças dos atletas e uma breve descrição se pretender;
- Não se pode aceder às informações de um treino que ainda não ocorreu;
- Uma vez por treino (~) 3 a 5 vezes por semana.

5. Consultar listagem de atletas por parte de um treinador:

- O objetivo seria ver informação sobre todos os atletas como a sua assiduidade e estatísticas pessoais;
- Só será possível se este clube tiver pelo menos um atleta registado;
- Ao seleccionar um atleta em concreto pode-se ver mais informações sobre o mesmo;
- Um treinador não pode ver informações de atletas que não façam parte das suas equipas;
- Uma vez por semana.

Cenários

1. Depois de uma pesada derrota na semana passada contra “Os Pastilhas”, o treinador decide preparar a sua equipa para a segunda mão da eliminatória. Abre a aplicação “Tweam” no seu telemóvel fazendo login com as suas credenciais, de seguida consulta no calendário de jogos o jogo em questão para perceber o que correu mal. Ao consultar as estatísticas do jogo vê que a sua equipa teve uma eficácia de remate muito baixa. Para planear o próximo treino acede ao banco de exercícios e procura por exercícios de eficácia de remate, ao encontrar o que pretende selecciona o mesmo e vê a descrição. Ao adicionar este ao seu plano de treino (em papel) este fica pronto para dar o treino.

2. Após uma época abaixo das expectativas o clube recrutou um novo atleta e um treinador para conseguir garantir as vitórias necessárias para subirem de divisão, para isso a gestão tem primeiro de os adicionar à base de dados de membros do clube e remover os atletas que decidiram abandonar o mesmo. O gerente dá então login na aplicação, acede à janela de Gestão de Utilizadores e adiciona um novo elemento com permissões de treinador “Gabriel Marques”, de seguida, adiciona o atleta “Lourenço Figueiredo” e, finalmente, remove o jogador “Luís Pereira” que já não pertence aos quadros do clube.

3. Ansioso para saber quando vai defrontar o clube rival o atleta dá login na aplicação e seleciona o calendário de jogos, depois de avançar umas semanas no calendário encontra o jogo em questão e seleciona-o para obter mais informações, pode então observar que vai ser um jogo fora e a contar para o campeonato distrital.