

Aida

Augusto César Costa Quintão

Vitor Nascimento Ferreira da Silva

[1. Descrição geral do CONTEXTO \(Minimundo\)](#)

[2. Conteúdos e Materiais de Referência](#)

[3. Descrição sucinta da solução \(Sistema a ser desenvolvido\)](#)

[4. Diagrama de Casos de Uso](#)

[6. Modelo de Dados Persistentes](#)

[7. Protótipos de interface](#)

[8. Repositório\(s\) do projeto](#)

1. Descrição geral do CONTEXTO (Minimundo)

Uma vez por ano, todas as salas de todos os cursos do ensino médio técnico integrado do CEFET-MG campus Timóteo se unem num campeonato onde realizam competições de diversos esportes, sendo turma x turma. A esse campeonato dá-se o nome de interclasse. Cada edição é realizada na quadra do campus, portanto, as turmas de cada sala precisam se reunir para montar e inscrever seus times nas modalidades(vôlei, basquete, futsal, handebol, ping pong, xadrez). O interclasse é organizado pela professora de educação física, Luiza. A inscrição das equipes é feita através de um link no google forms, em que a pessoa coloca os dados da equipe e do atleta.

A tabela com os horários dos jogos, o gerenciamento da competição, regras do torneio e qual equipe vai jogar contra a outra, é feita de forma manual e é postada em um grupo da competição após ser finalizada. É necessário ter um controle acerca dos horários e compromissos de cada time, além do controle dos horários de jogos, bem como seus resultados e escalações.

Atualmente muitos estudantes assistem aos jogos na quadra e ficam sabendo do resultado ao vivo, já os outros que não assistem acessam o resultado pelo instagram, principalmente pelos stories.

Os estudantes têm na faixa etária de 15 a 18 anos. A professora de educação física já é uma pessoa adulta, todos são alfabetizados e com bom entendimento de tecnologia.

2. Conteúdos e Materiais de Referência

Nossa referência para a construção desse software está sendo o site chamado [challenge](#), no qual você insere as equipes, escolhe o formato do campeonato, o esporte e o site gera para você uma tabela com todos os confrontos do torneio. Também usamos o aplicativo onefootball como referência para montar a parte de informar resultados dos jogos.

The screenshot shows a web form titled "Criar novo Torneio". At the top right, there are links for "Entrar" and "Inscrever-Se", along with a Brazilian flag icon. The form fields include: "Nome do Torneio" with the value "Interclasse"; "Tipo de Torneio" with "Single Elimination" and a checked option "Inclui um jogo para o 3º lugar entre os perdedores da semifinal"; "Tamanho das chaves" with "Use número de participantes fornecido abaixo"; "Participantes / Equipes" with a list of 12 teams (DS1, DS2, DS3, EDI1, EDI2, EDI3, QUI1, QUI2, QUI3) and checked options "Um por linha" and "Ordene em ordem do melhor para o pior"; "Jogo" with a search icon and the value "Volleyball"; and a "GERAR TORNEIO!" button at the bottom.

Figura 1
Tela de cadastro e configurações do torneio

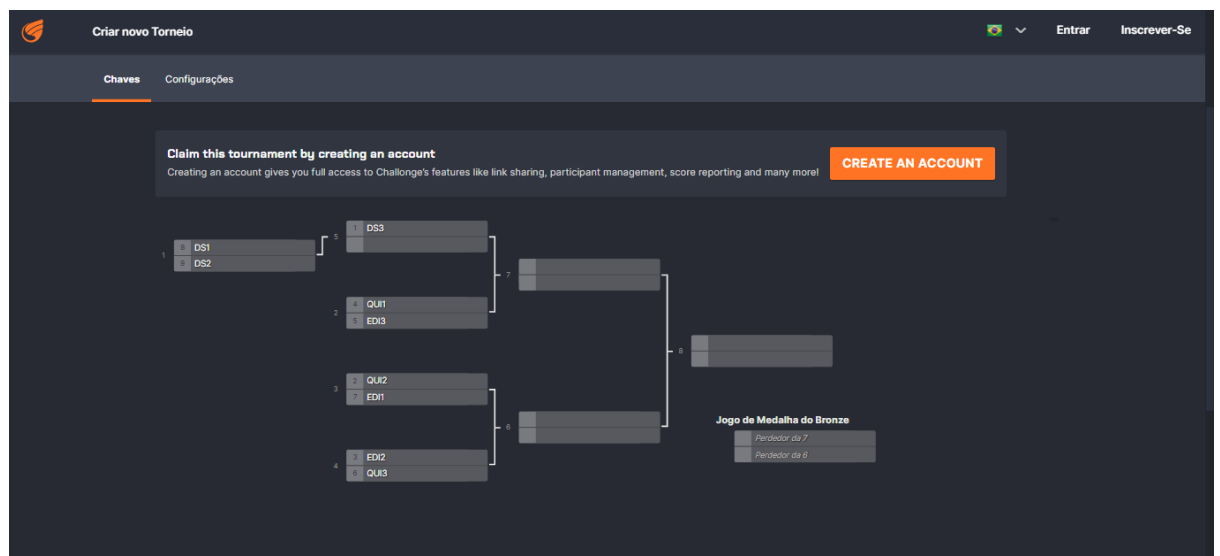


Figura 2

Tela de tabela com as chaves e confrontos

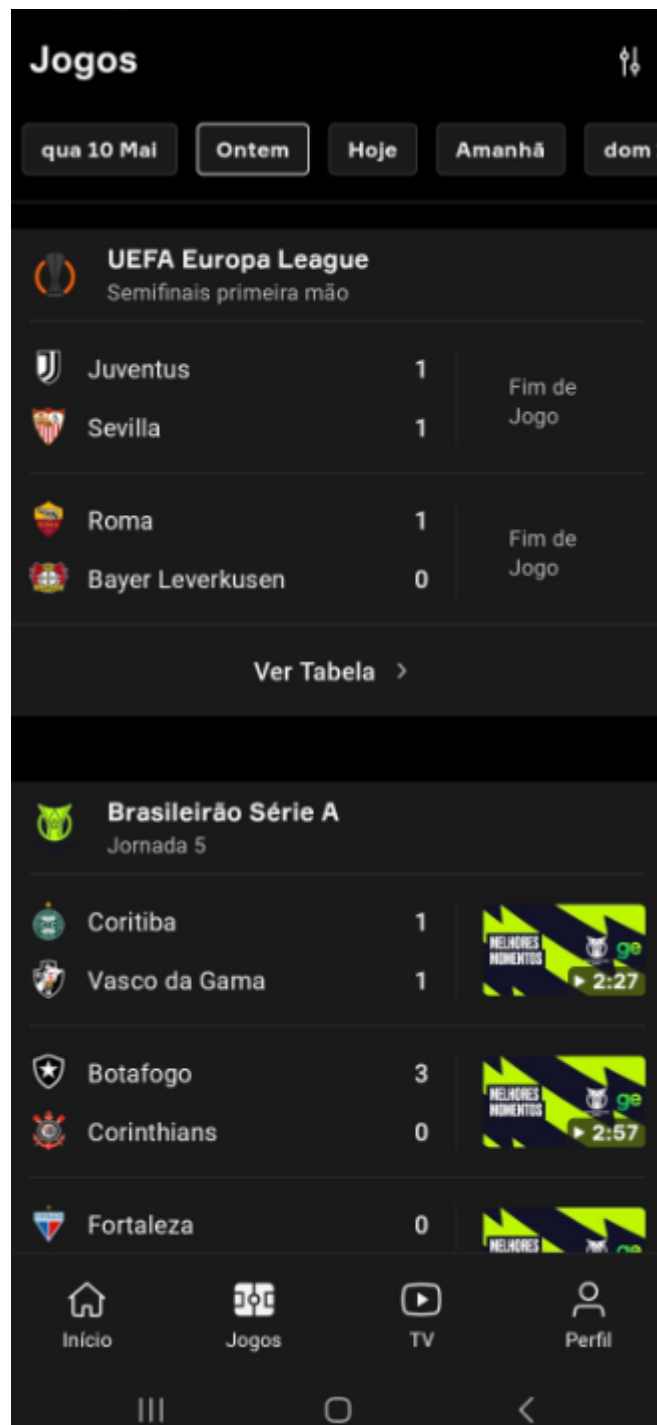


Figura 3
Aplicativo Onefootball

3. Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)

O sistema será desenvolvido na forma de aplicativo, e será usado para controle dos times e dos jogos, tendo atores capazes de controlá-lo e outros de acessá-lo, o que cada ator acessa

também será controlado. O objetivo é que possa ser utilizado via notebook e celular. Terá a finalidade de ajudar na elaboração do campeonato.

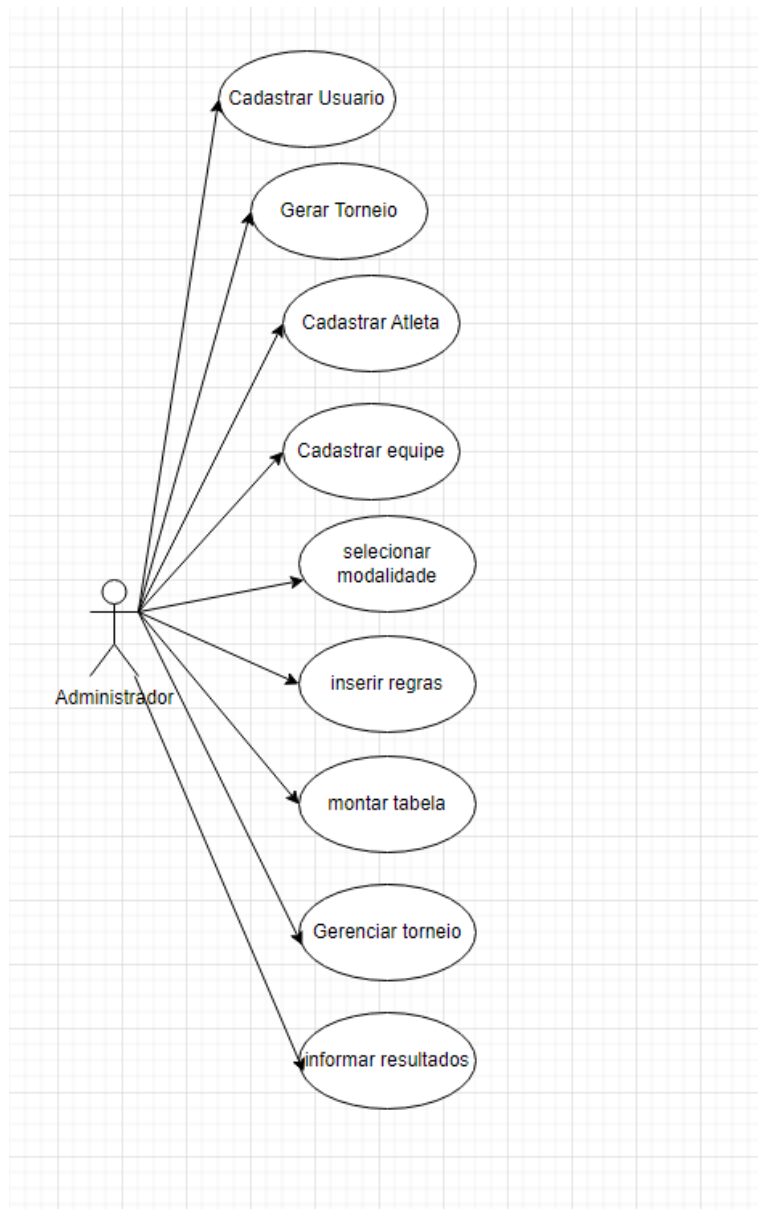
A forma como é organizada está sujeita a muitos erros, como inscrições de equipes inexistentes (tendo em vista que qualquer um pode ter acesso ao forms), má organização nos horários dos jogos, e lentidão na montagem da tabela e organização do campeonato, tendo em média uma duração de 3 a 5 dias de montagem da tabela.

O nosso software tem as seguintes ideias:

- Simplificar e dar mais segurança no processo de inscrição de equipes;
- Aumentar a rapidez na montagem do campeonato;
- Garantir uma melhor organização da tabela e horário dos jogos;
- Mostrar o resultado dos jogos aos alunos

As pessoas que farão o acesso ao software possuem entre 16-40 anos, são alfabetizadas e possuem boa proficiência no uso da tecnologia. O sistema será inserido num contexto de fácil acesso ao celular e ao notebook, com acesso ao wifi e 4G.

4. Diagrama de Casos de Uso



5. Descrição de Casos de Uso

Gerar novo torneio:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Criar um novo torneio

Fluxo principal:

O administrador acessa o sistema de gerenciamento de torneios;

O administrador seleciona a opção "Gerar novo torneio";

O administrador insere o nome e a data do torneio;
O sistema gera uma nova competição com as configurações padrão;
O administrador pode fazer ajustes adicionais nas configurações, se necessário;
O administrador salva as configurações e finaliza o processo.

Cadastrar Equipes:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Adicionar equipes ao torneio

Fluxo principal:

O administrador acessa o sistema de gerenciamento de torneios;
O administrador seleciona a opção "Cadastrar Equipes";
O administrador insere os dados da equipe, como nome e descrição;
O sistema salva as informações da equipe e a adiciona ao torneio;
O administrador pode repetir esse processo para adicionar mais equipes.

Cadastrar atleta da equipe:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Cadastrar um atleta na equipe

Fluxo principal:

O Administrador seleciona a equipe desejada na lista de equipes cadastradas e seleciona a opção "Cadastrar atleta";
O sistema exibe um formulário com campos para preencher, incluindo nome do atleta, data de nascimento, e número da camisa;
O Administrador preenche o formulário e clica em "Salvar" para cadastrar o novo atleta na equipe.

Selecionar Modalidade:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Definir a modalidade do torneio

Fluxo principal:

O administrador acessa o sistema de gerenciamento de torneios;

O administrador seleciona a opção "Selecionar Modalidade";
O administrador escolhe a modalidade do torneio, como futebol, basquete, etc;
O sistema atualiza as configurações do torneio com a modalidade escolhida.

Inserir Regras:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Definir as regras do torneio

Fluxo principal:

O administrador acessa o sistema de gerenciamento de torneios;
O administrador seleciona a opção "Inserir Regras";
O administrador insere as regras do torneio, como pontuação, tempo de jogo, etc;
O sistema atualiza as configurações do torneio com as regras inseridas.

Montar Tabela:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Criar a tabela de jogos do torneio

Fluxo principal:

O administrador acessa o sistema de gerenciamento de torneios;
O administrador seleciona a opção "Montar Tabela";
O sistema cria uma tabela de jogos com base nas equipes cadastradas e nas regras do torneio;
O administrador pode fazer ajustes na tabela, se necessário;
O administrador salva a tabela e finaliza o processo.

Gerenciar torneio:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Gerenciar o torneio

Fluxo principal:

O administrador acessa o sistema de gerenciamento de torneios;
O administrador visualiza uma lista de torneios criados, podendo selecionar um torneio e visualizar a tabela de jogos;

O administrador pode fazer ajustes na tabela, se necessário;

O administrador salva a tabela e finaliza o processo

Inserir Resultados:

Ator principal: Administrador

Objetivo: Registrar os resultados dos jogos do torneio

Fluxo principal:

O administrador acessa o sistema de gerenciamento de torneios;

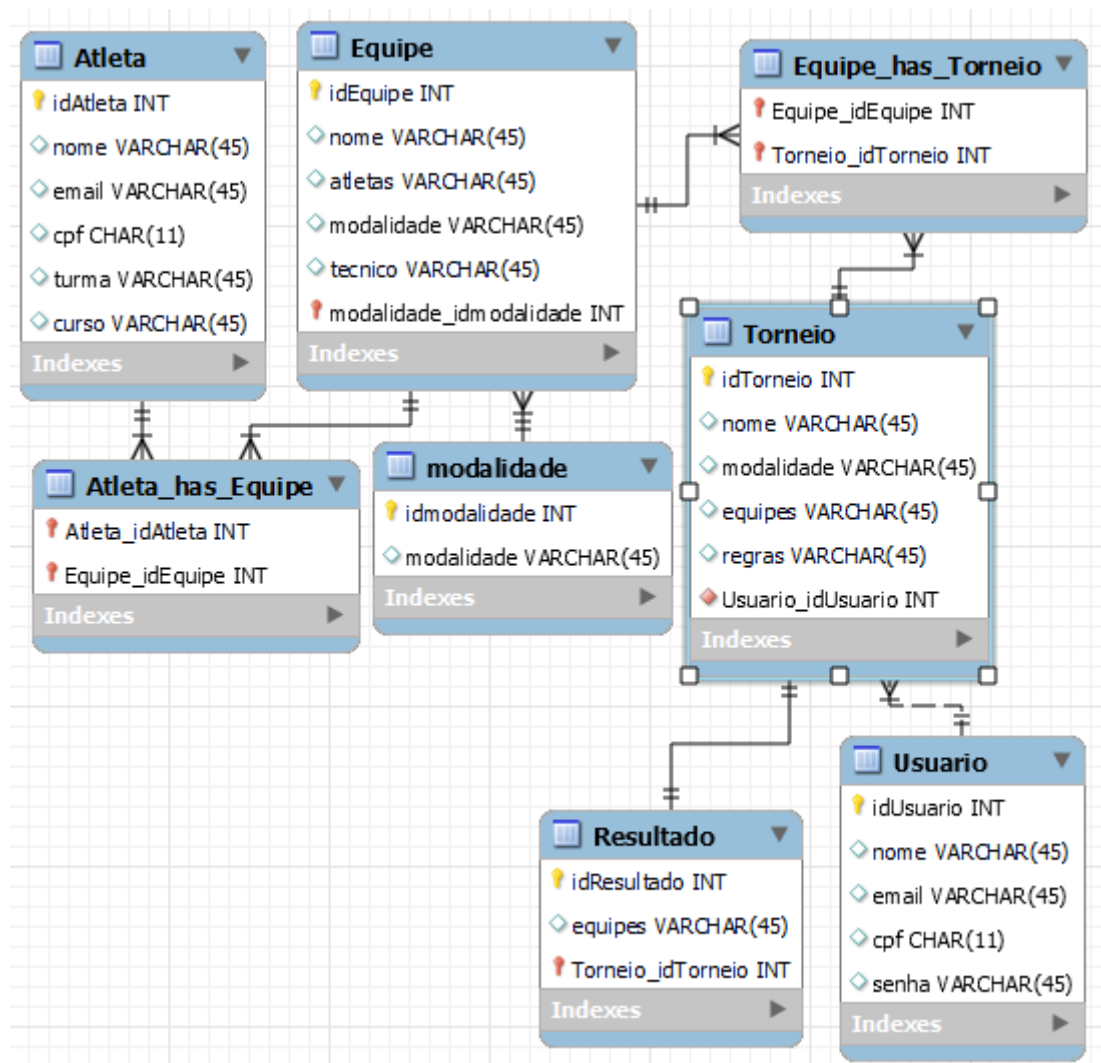
O administrador seleciona a opção "Inserir Resultados";

O administrador escolhe o jogo a ser registrado e insere o resultado final;

O sistema atualiza a tabela de jogos com o resultado inserido;

O administrador pode repetir esse processo para registrar mais resultados.

6. Modelo de Dados Persistentes



- tabela de modalidade e caso de uso de cadastro de modalidade;

7. Protótipos de interface

PT-001	LOGIN
--------	-------

LOGIN

AIDA

Email

Senha

ACESSAR

CADASTRAR

PT-002	INÍCIO
--------	--------

AIDA



Gerenciar Atletas



Gerenciar Equipes



Cadastrar Modalidade



Usuarios



SAIR



AIDA

TORNEIO

voltar

Insira o nome do torneio

selecione a modalidade

Selecionar Equipes

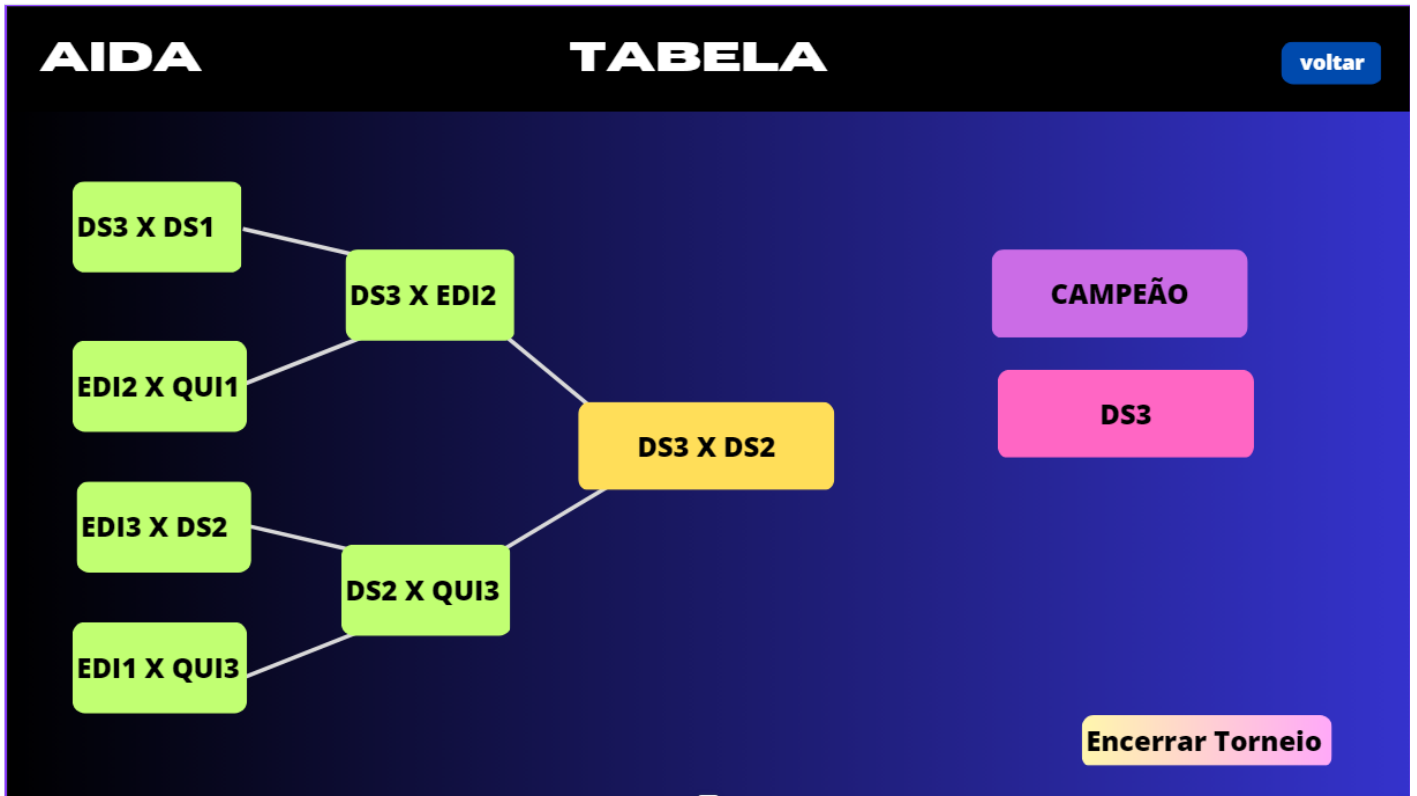
Insira as regras

Gerar tabela

AIDA

EQUIPES

voltar



PT-005	EQUIPES
--------	---------

←	EQUIPE
★ eq3	>
★ eq2	>
★ equipe1	>



PT-006	CADASTRAR ATLETA
--------	------------------

 ATLETA

Nome

Email

CPF

Turma

Curso

SALVAR

PT-007	CADASTRAR EQUIPE
--------	------------------

 EQUIPE

Nome

Selecione os Atletas ▼

Selecione a Modalidade ▼

SALVAR

PT-008	GERENCIAR TORNEIO
--------	-------------------

AIDA

TORNEIO

voltar

Interclasse	Futsal	
INTERCAMP	Basquete	
Copa CEFET	Basquete	
Copa Calouro	Volei	
INTERCAMP	Volei	

Cadastrar novo Torneio

PT-009	USUÁRIO
--------	---------

← USUARIO

★ Vitor

vitor@gmail.com

PT-010	CADASTRAR USUÁRIO
--------	-------------------

← USUARIO

Nome

CPF

Email

Senha

SALVAR

PT-011	LOGIN CELULAR
--------	---------------



A mobile login screen for the AIDA application. At the top, a dark grey header contains the word "LOGIN" in yellow capital letters. Below the header, the "AIDA" logo is displayed in a large, stylized font with a pink-to-purple gradient. Underneath the logo, there are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Senha" (Password). Both fields have a light grey border and a small downward arrow on the right side. Below the input fields, there are two buttons: a light blue button labeled "ACESSAR" (Access) and a darker blue button labeled "CADASTRAR" (Register). The entire form is centered on a white background.

PT-012	INÍCIO CELULAR
--------	----------------

AIDA



Gerenciar Atletas >



Gerenciar Equipes >



Cadastrar Modalid... >



Usuarios >



SAIR >

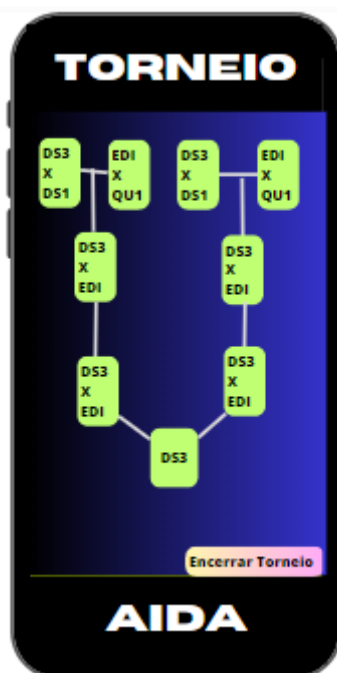
PT-013

GERAR NOVO TORNEIO CELULAR



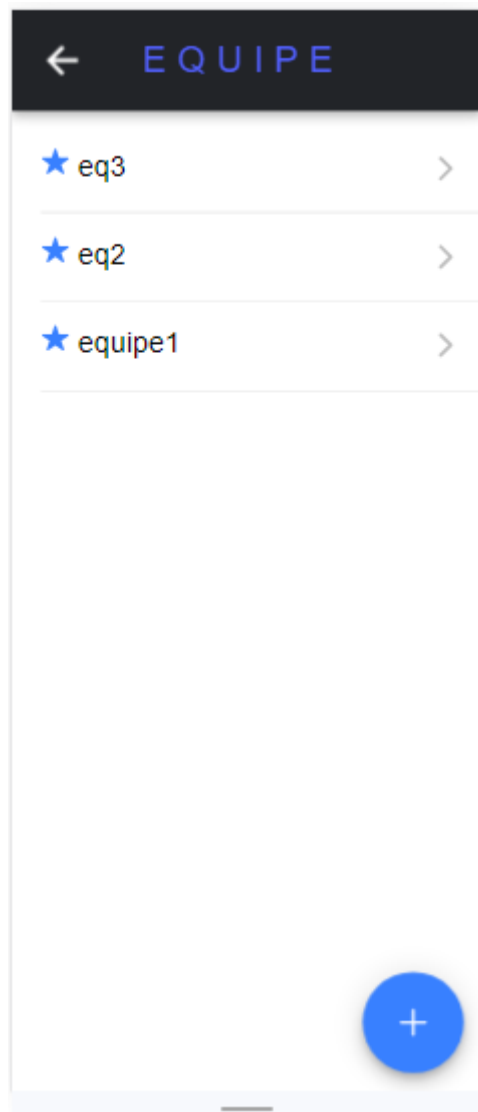
PT-014

TABELA CELULAR




PT-015

EQUIPES CELULAR



PT-016

CADASTRAR ATLETA CELULAR

 ATLETA

Nome

Email

CPF

Turma

Curso

SALVAR

PT-017	CADASTRAR EQUIPE CELULAR
--------	--------------------------

←

EQUIPE

Nome

Selecione os Atletas ▼

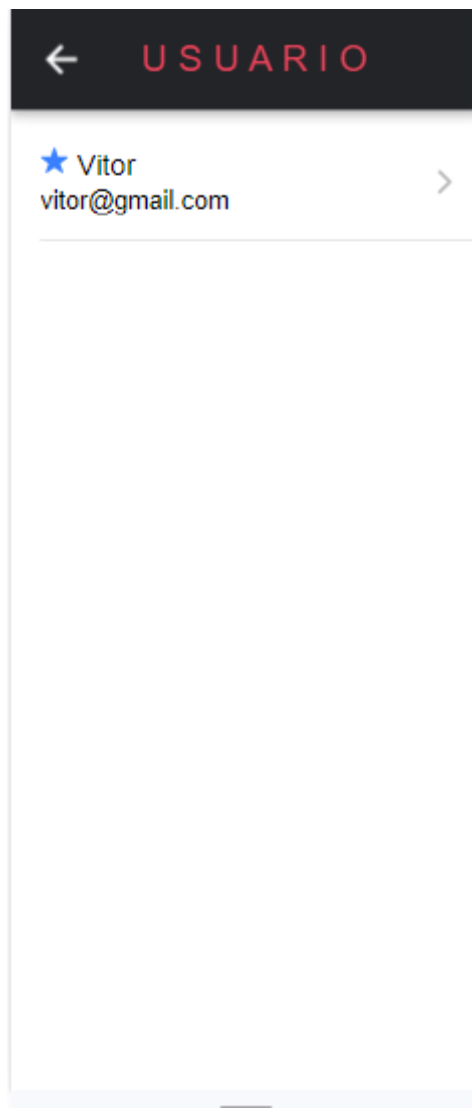
Selecione a Modalidade ▼

SALVAR


PT-018	GERENCIAR TORNEIO CELULAR
--------	---------------------------



PT-019	USUARIO CELULAR
--------	-----------------



PT-020	CADASTRO USUÁRIO CELULAR
--------	--------------------------

 USUARIO

Nome

CPF

Email

Senha

SALVAR

8. Repositório(s) do projeto

<Coloque aqui o(s) link(s) para o(s) repositório(s) do projeto, com uma pequena descrição quando necessário>.

Planejamento

<Nem sempre o Projeto Prático inclui os últimos itens da lista de atividades previstas. Apague as atividades que não estiverem previstas para o PROJETO da SUA EQUIPE>.

O projeto seguirá as seguintes etapas, distribuídas conforme a abaixo:

Nº. Atividade: Tempo Previsto em horas

1. Entrevista com o cliente/empresa/instituição e/ou pesquisa sobre o tema:
2. Descrição do contexto:
3. Planejamento do Projeto:
4. Especificação dos Requisitos do sistema:
5. Análise do Projeto:
6. Projeto de dados persistentes (banco de dados):
7. Projeto de Interação/Prototipação de interfaces:
8. Criação do repositório para o projeto:
9. Implementação dos Cadastros Simples:
10. Implementação dos Demais Cadastros:
11. Implementação dos Relatórios:
12. Implementação dos Login:
13. Testes do sistema:
14. Disponibilização do sistema (Instalação/Configuração):
15. Treinamento (No mercado é comum estar incluído no desenvolvimento):

Carga horária semanal de dedicação da equipe a projeto: <carga horária> horas

Descrição: <carga horária. exemplo: 2> horas para reuniões e atividades com a equipe, mais <carga horária. exemplo: 5> horas para atividades a serem realizadas individualmente por cada membro da equipe.

Exemplo: Carga horária semanal de dedicação da equipe ao projeto: 12. Descrição: 2 horas para atividades em conjunto, mais 5 horas para atividades realizadas individualmente por cada membro da equipe.

Cronograma de execução das atividades (atualize os meses da tabela e represente todas as atividades previstas acima, de acordo com a carga-horária que a equipe vai se dedicar ao projeto).

[illegible]

[illegible]