

HoqueiStats

Manual de Utilização

Neste manual de utilização descreve-se todas as funcionalidades referentes à aplicação web *HoqueiStats*, uma aplicação de registo de eventos desportivos e consulta de estatísticas. Aqui, o utilizador pode consultar os passos necessários para realizar uma ação desejada.

Realizado no âmbito da unidade curricular Laboratórios em Engenharia Informática, pelos alunos do Mestrado Integrado em Engenharia Informática da Universidade do Minho:

Daniel Fernandes Veiga Maia A77531
Maria de La Salette Dias Teixeira A75281
Vitor Emanuel Carvalho Peixoto A79175

Com a orientação do docente António Luís Sousa.

Conteúdo

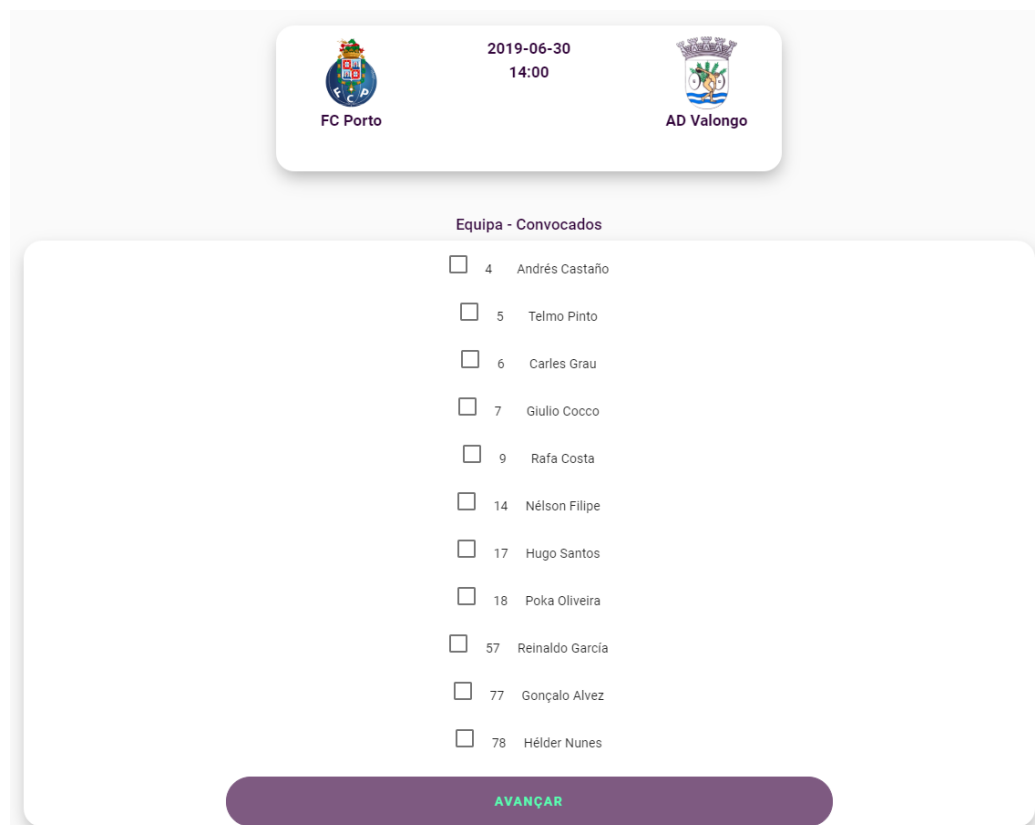
1	Funcionalidades de utilizadores do tipo Técnico	3
1.1	Iniciar Jogo	3
1.1.1	Selecionar atletas convocados	3
1.1.2	Selecionar 5 atletas a entrar em jogo inicialmente	5
1.2	Registar evento	9
1.3	Sinalizar evento	11
1.4	Remover Evento	11
1.5	Editar evento	11
1.6	Consultar estatísticas	12
1.7	Definições	14
1.7.1	Adicionar tipo de evento	14
1.7.2	Remover tipo de evento	16
2	Funcionalidades de utilizadores do tipo Gestor	17
2.1	Adicionar Jogo	17
2.2	Definições	17
2.2.1	Registo de Gestores e Técnicos	17
2.2.2	Registo de Atletas	18
2.2.3	Registo de Formações	18
2.2.4	Gestão de Formações	19

1 Funcionalidades de utilizadores do tipo Técnico

1.1 Iniciar Jogo

1.1.1 Selecionar atletas convocados

Ao seleccionar um jogo pela primeira vez, serão solicitados os atletas convocados ao mesmo. Será disposta uma lista dos atletas da respetiva formação:



2019-06-30
14:00


FC Porto AD Valongo

Equipa - Convocados


- ☐ 4 Andrés Castaño
- ☐ 5 Telmo Pinto
- ☐ 6 Carles Grau
- ☐ 7 Giulio Cocco
- ☐ 9 Rafa Costa
- ☐ 14 Nelson Filipe
- ☐ 17 Hugo Santos
- ☐ 18 Poka Oliveira
- ☐ 57 Reinaldo Garcia
- ☐ 77 Gonçalo Alvez
- ☐ 78 Hélder Nunes

AVANÇAR

Entre os atletas dispostos, serão necessários selecionar dez (10) para participar no jogo:

**FC Porto**

2019-06-30
14:00

**AD Valongo**

Equipa - Convocados

☒

4Andrés Castaño

☒

5Telmo Pinto

☒

6Carles Grau

☒

7Giulio Cocco

☐

9Rafa Costa

☒

14Nélson Filipe

☒

17Hugo Santos

☒

18Poka Oliveira

☒

57Reinaldo García

☒

77Gonçalo Alvez

☒

78Hélder Nunes

AVANÇAR


Ao selecionar os atletas, é possível também escolher um número de camisola caso necessário através das setas adjacentes aos respetivos números ou introduzindo-os diretamente:

<input checked="" type="checkbox"/>	9	Rafa Costa
<input checked="" type="checkbox"/>	<div>11</div>	Nélson Filipe
<input type="checkbox"/>	17	Hugo Santos


Tendo completo a seleção, procede-se simplesmente à confirmação do mesmo através do botão “Avançar”.

1.1.2 Selecionar 5 atletas a entrar em jogo inicialmente

Tendo selecionado os convocados de um jogo de acordo com a secção anterior, procede-se de imediato à seleção dos 5-iniciais do mesmo. Aqui, é demonstrada a lista dos convocados selecionados:



2019-06-30
14:00



AD Valongo

Equipa - 5 Inicial

☐

4 - Andrés Castaño

☐

5 - Telmo Pinto

☐

6 - Carles Grau

☐

7 - Giulio Cocco

☐

14 - Nélsón Filipe

☐

17 - Hugo Santos

☐

18 - Poka Oliveira

☐

57 - Reinaldo García

☐


77 - Gonçalo Alvez

☐


78 - Hélder Nunes

AVANÇAR

De modo semelhante à seleção dos convocados, escolhem-se cinco (5) atletas que iniciam o jogo em campo:



2019-06-30
14:00



AD Valongo

Equipa - 5 Inicial

☒

4 - Andrés Castaño

☐

5 - Telmo Pinto

☒

6 - Carles Grau

☐

7 - Giulio Cocco

☒

14 - Néelson Filipe

☐

17 - Hugo Santos

☒

18 - Poka Oliveira

☐

57 - Reinaldo García

☒


77 - Gonçalo Alvez

☐

78 - Hélder Nunes


AVANÇAR

Repete-se depois o processo para a formação da equipa adversária. No final, simplesmente confirma-se a introdução através do botão “Guardar”. Será de seguida redirecionado para o menu do jogo.



FC Porto

2019-05-04
19:30
FORA



Sporting CP

INICIAR

ALTERAR

Sugestões de input

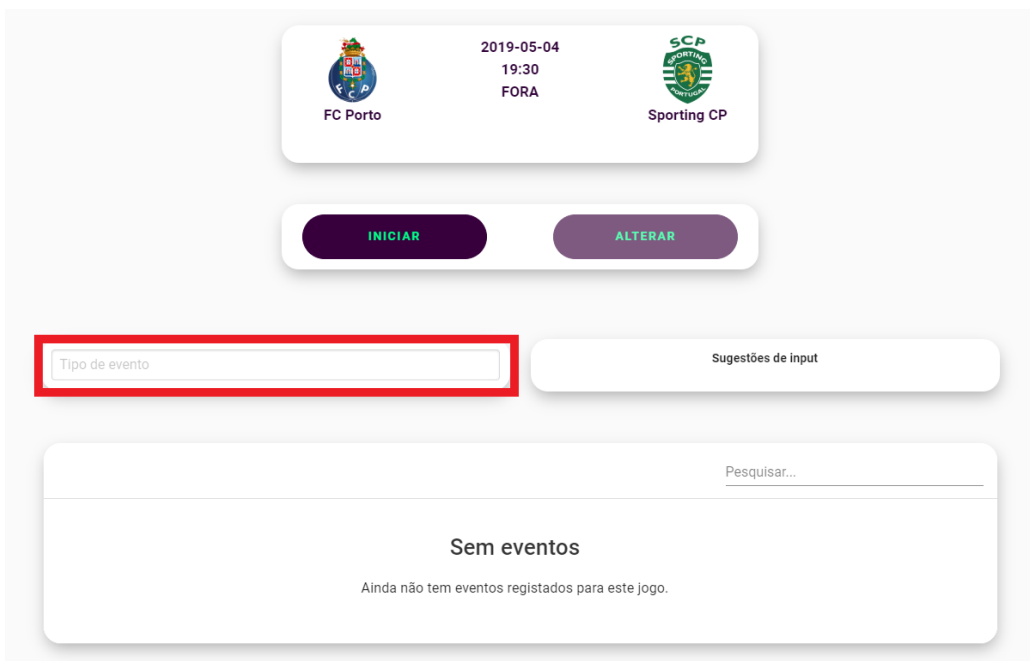
Pesquisar...

Sem eventos

Ainda não tem eventos registados para este jogo.

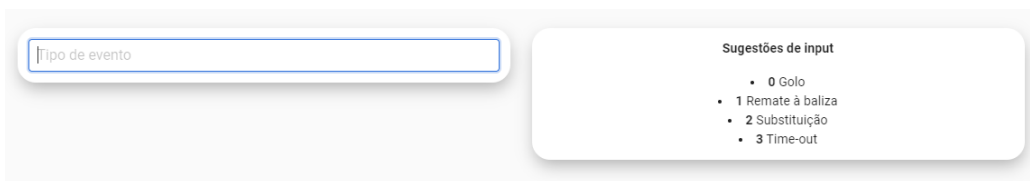
1.2 Registrar evento

Um evento é registado no menu do respetivo jogo, durante o seu decorrer. Para iniciar o registo de um evento, seleccione a caixa de texto “Tipo de evento”:



The screenshot displays the event registration interface. At the top, it shows the logos of FC Porto and Sporting CP, the date 2019-05-04, the time 19:30, and the location FORA. Below this, there are two buttons: INICIAR (green) and ALTERAR (purple). A red box highlights the 'Tipo de evento' input field. To the right of this field is a 'Sugestões de input' box. Below the input field is a search bar labeled 'Pesquisar...'. The main area of the interface shows 'Sem eventos' (No events) and a message 'Ainda não tem eventos registados para este jogo.' (You still don't have events registered for this game).

Ao seleccionar a caixa de texto, será disponibilizada uma lista de sugestões de tipos de evento, personalizável nas Definições do sistema. É de notar que se mantêm disponíveis outros tipos de eventos:



The screenshot shows the 'Tipo de evento' input field with a blue border. To its right, the 'Sugestões de input' box displays a list of suggestions:

- 0 Golo
- 1 Remate à baliza
- 2 Substituição
- 3 Time-out

Após a selecção do tipo de evento, selecciona-se o próximo campo relevante premindo a tecla de seta para baixo:

1

Equipa
Atleta
Zona de campo
Zona da baliza

Sugestões de input

- 1 minha equipa
- 2 adversario

No caso das zonas de campo e de baliza, escolhe-se o número correspondente à área relevante:

1
1
5
Zona da baliza

Sugestões de input

4	8	12	16	20	24	28	32
3	7	11	15	19	23	27	31
2	6	10	14	18	22	26	30
1	5	9	13	17	21	25	29

1
1
5
22

Sugestões de input

1	2	3
4	5	6
7	8	9

No final, confirma-se o registo do evento através da tecla “Enter”:

FC Porto

0-0
1P | 16:06

SCP
Sporting CP

PARAR

ALTERAR

Tipo de evento

Sugestões de input


- 0 Golo
- 1 Remate à baliza
- 2 Substituição
- 3 Time-out

Pesquisar...

Instante	Parte	Equipa	Tipo de Evento	Atleta 1	Atleta 2	Novo Instante
00:16:19	1	FC Porto	Remate à baliza	Hélder Nunes	-	-



1.3 Sinalizar evento

Um evento pode ser sinalizado no decorrer de um jogo para posterior edição ou remoção no final do mesmo. Para sinalizar um evento, é necessário apenas selecionar o botão de sinalização do respetivo evento:

Instante	Parte	Equipa	Tipo de Evento	Atleta 1	Atleta 2	Novo Instante	
00:19:57	1	FC Porto	Remate Intercedido	Telmo Pinto	-	-	



1.4 Remover Evento

Um evento pode ser removido no decorrer de um jogo ou após este ter terminado, caso o evento em questão tenha sido sinalizado anteriormente. Para remover um evento, é necessário apenas selecionar o botão de remoção do respetivo evento:

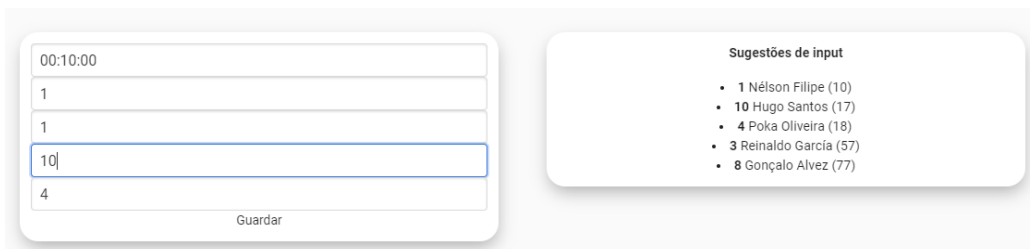
Instante	Parte	Equipa	Tipo de Evento	Atleta 1	Atleta 2	Novo Instante	
00:19:58	1	FC Porto	Golo	Rafa Costa	-	-	 

1.5 Editar evento

A edição de um evento encontra-se disponível após este ter terminado, caso o evento em questão tenha sido sinalizado anteriormente. Para editar um evento, é necessário apenas selecionar o botão de edição do respetivo evento:

Instante	Parte	Equipa	Tipo de Evento	Atleta 1	Atleta 2	
00:22:12	1	FC Porto	Remate Intercedido	Carles Grau	-	
00:09:56	1	FC Porto	Remate Intercedido	Nélson Filipe	-	  
00:09:18	1	-	Alterar relógio	-	-	

O processo de edição propriamente dito é idêntico ao de registo de evento, com a adição do campo relógio:



00:10:00

1

1

10

4

Guardar

Sugestões de input

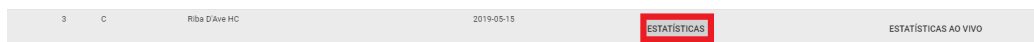
- 1 Nélson Filipe (10)
- 10 Hugo Santos (17)
- 4 Poka Oliveira (18)
- 3 Reinaldo García (57)
- 8 Gonçalo Alvez (77)

1.6 Consultar estatísticas

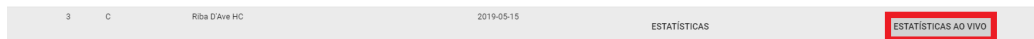
As estatísticas de um determinado jogo encontram-se disponíveis para acesso a qualquer momento por parte de um técnico ou gestor. Para visualizar as estatísticas de um jogo, é necessário apenas selecionar a *tab* **Jogos**:



A partir deste, simplesmente selecione a opção **Estatísticas** do jogo relevante:

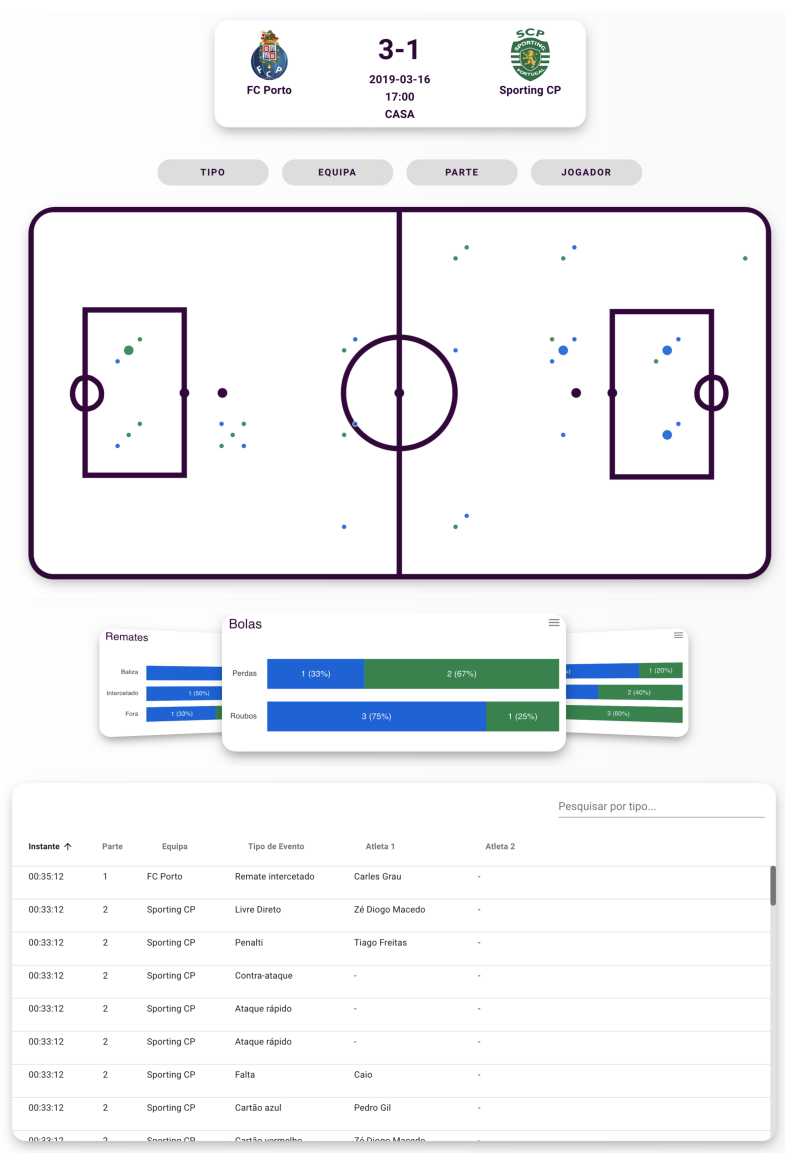


Adicionalmente, caso o jogo esteja ainda em curso e se pretenda visualizar a sua evolução em tempo real, é preferível selecionar a opção **Estatísticas ao vivo**:



É de notar que caso estes jogos tenham já terminado, estas opções não estarão presentes. Nesse caso, simplesmente seleciona-se o próprio jogo, o que abre o menu com as estatísticas do jogo diretamente.

Ao analisar eventos no mapa, é possível obter detalhes sobre um determinado posicionando o cursor sobre o evento em questão se acedendo através de um PC ou tocando-no se utilizando um dispositivo móvel:



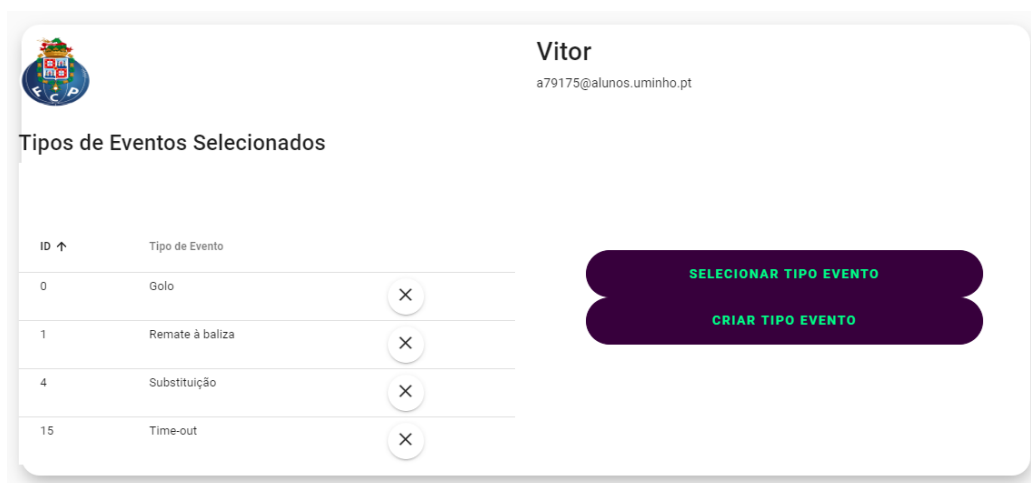
Para percorrer pelas diferentes estatísticas disponíveis debaixo do mapa, simplesmente seleciona-se uma das estatísticas adjacentes se no PC ou desliza-se para a esquerda ou direita se num dispositivo móvel.

1.7 Definições

Um técnico pode personalizar os tipos de eventos sugeridos durante o seu registo. Para tal, é necessário aceder à *tab* “Definições”:



Aqui, será disposta a lista de eventos que o sistema sugere ao técnico para registo no decorrer do jogo, bem como opções para a alterar conforme o seu agrado:



1.7.1 Adicionar tipo de evento

Para adicionar um elemento à lista, selecciona-se a opção “Selecionar Tipo Evento”, que demonstra o conjunto de eventos disponíveis:

A screenshot of a software interface for selecting an event type. It features a list of 17 numbered options, each preceded by a bullet point. Below the list is a text input field labeled 'Identificador do evento'. At the bottom left, there are two buttons: 'Confirmar' and 'Cancelar'.

- 0 Golo
- 1 Remate à baliza
- 2 Remate interceptado
- 3 Remate fora
- 4 Substituição
- 5 Perda de bola
- 6 Roubo de bola
- 7 Cartão azul
- 8 Cartão vermelho
- 9 Erro próprio
- 10 Powerplay
- 11 Fim de Powerplay
- 12 Livre Direto
- 13 Penalti
- 14 Golpe duplo
- 15 Time-out
- 16 Alterar relógio

Identificador do evento

Confirmar Cancelar

Aqui, simplesmente introduz-se o código do respetivo tipo de evento que se pretende adicionar e seleciona-se a opção “Confirmar”:

A screenshot of the same event type selection interface as above. In this version, the option '7 Cartão azul' in the list is highlighted with a red rectangular box. Additionally, the number '7' in the text input field below the list is also highlighted with a red rectangular box. The 'Confirmar' and 'Cancelar' buttons remain at the bottom.

- 0 Golo
- 1 Remate à baliza
- 2 Remate interceptado
- 3 Remate fora
- 4 Substituição
- 5 Perda de bola
- 6 Roubo de bola
- 7 Cartão azul
- 8 Cartão vermelho
- 9 Erro próprio
- 10 Powerplay
- 11 Fim de Powerplay
- 12 Livre Direto
- 13 Penalti
- 14 Golpe duplo
- 15 Time-out
- 16 Alterar relógio

7

Confirmar Cancelar

Caso os tipos de evento apresentados não se adequam às preferências, é possível criar um evento personalizado através da opção “Criar tipo evento”. Ao aceder a esta opção, é disponibilizado um menu que permite escolher o nome do novo tipo de evento, bem como quais dados serão relevantes ao evento que se pretende criar:

Tipo de evento

☐equipa

☐atleta

☐atleta suplente

☐zona de campo





☐zona de baliza

☐novo instante

Confirmar Cancelar

1.7.2 Remover tipo de evento

Para eliminar um tipo de evento da lista de sugestões, simplesmente selecione-se o botão do respetivo tipo de evento. É de notar que isto não elimina o tipo de evento do sistema, apenas da lista de sugestões:

ID ↑	Tipo de Evento	
0	Golo	
1	Remate à baliza	
4	Substituição	
15	Time-out	

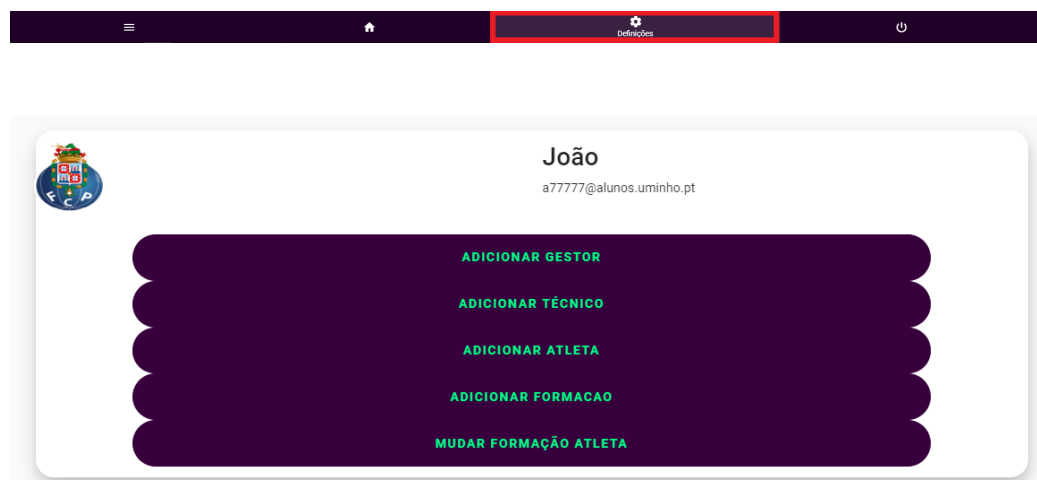
2 Funcionalidades de utilizadores do tipo Gestor

2.1 Adicionar Jogo

Para introduzir um novo jogo para posterior registo de eventos por parte de um Técnico, acede-se à *tab* “Jogos” e selecciona-se a opção “Adicionar Jogo”:

2.2 Definições

Cada gestor tem a capacidade de gerir os utilizadores e atletas do seu clube através da *tab* “Definições”:



2.2.1 Registo de Gestores e Técnicos

Para registar outro gestor, selecciona-se a opção “Adicionar Gestor”, que abre um menu no qual se introduz o email, nome e password do novo gestor:

Tendo preenchido os campos, simplesmente seleciona-se a opção “Confirmar”.

Para registar um técnico, seleciona-se a opção “Adicionar Técnico”, a partir do qual se seguem os mesmos passos que o caso de registo de um gestor.

2.2.2 Registo de Atletas

Para registar um atleta, seleciona-se a opção “Adicionar Atleta”, que abre um menu no qual se dispõem as formações do clube e respetivos identificadores, bem como áreas para a introdução do conjunto de dados necessários:

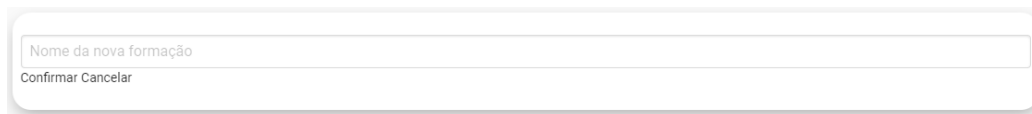


The form is titled "1 Séniores". It contains four input fields: "Número de licença", "Nome", "Número de camisola", and "ID da formação". At the bottom, there are two buttons: "Confirmar" and "Cancelar".

Tendo preenchido os campos, simplesmente seleciona-se a opção “Confirmar”.

2.2.3 Registo de Formações

Para registar uma formação, seleciona-se a opção “Adicionar Formação”, que abre um menu no qual se introduz simplesmente o nome da formação que se pretende adicionar:

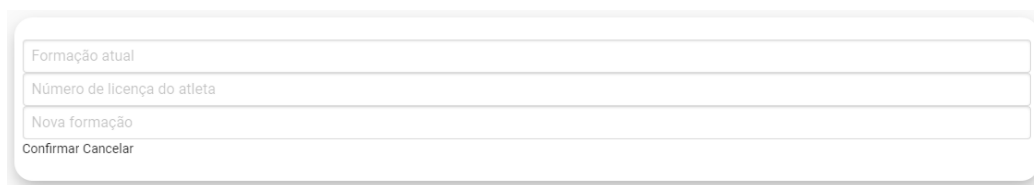


The form contains a single input field labeled "Nome da nova formação". At the bottom, there are two buttons: "Confirmar" and "Cancelar".

Tendo preenchido o campo, simplesmente seleciona-se a opção “Confirmar”.

2.2.4 Gestão de Formações

Os atletas do clube podem ser movimentados entre as diferentes formações selecionando a opção “Mudar Formação Atleta”, que abre um menu no qual se seleciona a formação a qual o atleta em questão se encontra, o identificador do atleta e a formação para a qual se pretende transferir o atleta:



The image shows a web form for changing an athlete's formation. It consists of three stacked input fields with labels: 'Formação atual', 'Número de licença do atleta', and 'Nova formação'. Below the fields are two buttons: 'Confirmar' and 'Cancelar'.

Formação atual
Número de licença do atleta
Nova formação

Confirmar Cancelar

Ao selecionar cada um dos campos, é exposta uma lista das opções disponíveis para cada um dos mesmos. Tendo preenchido os campos, simplesmente seleciona-se a opção “Confirmar”.