

pyhon- sprint3



Projeto: Plataforma Passa a Bola



Descrição do Projeto

O projeto **Plataforma Passa a Bola** é uma aplicação em **Python** voltada para o gerenciamento de peneiras e inscrições de jogadoras de futebol feminino. O sistema permite que jogadoras se registrem, façam login, visualizem e se inscrevam em peneiras disponíveis, enquanto administradoras podem gerenciar eventos e acompanhar inscrições. O programa é modular, com funções separadas, menus intuitivos e interface amigável em console.



Funcionalidades Principais

Menu Principal

- **Login:** Permite que jogadoras e administradoras acessem suas contas.
- **Registrar jogadora:** Cria uma nova conta de jogadora, definindo nome, e-mail, senha e tipo de posição.



Menu da Jogadora

- **Inscrever-se em peneira:** Lista todas as peneiras disponíveis e permite inscrição em apenas uma por vez, evitando duplicatas.
- **Ver minhas inscrições:** Exibe todas as peneiras em que a jogadora está inscrita, mostrando nome, local e data.
- **Logout:** Encerra a sessão da jogadora e retorna ao menu principal.



Menu da Administradora

- **Ver lista de jogadoras:** Mostra todas as jogadoras cadastradas com nome, e-mail e posição.
- **Ver eventos e inscrições:** Exibe todas as peneiras cadastradas e as jogadoras inscritas em cada uma.

- **Adicionar evento:** Permite criar uma nova peneira informando nome, local e data.
- **Logout:** Encerra a sessão da administradora e retorna ao menu principal.



Estrutura de Dados

- **Usuários:** Lista de dicionários contendo `nome`, `email`, `senha`, `tipo` (posição) e `tipo_user` (jogadora/admin).
- **Peneiras:** Lista de dicionários contendo `id`, `nome`, `local` e `data`.
- **Tipos de jogadoras:** Lista de posições disponíveis (Atacante, Meio-campo, Zagueira, Goleira, Lateral-direita, Lateral-esquerda).



Aplicação dos Conceitos de Programação

Conceito	Onde foi aplicado no projeto
Entrada, Processamento e Saída	Inputs de e-mail, senha e dados de eventos; processamento com listas e verificação de usuários; saída no console com prints.
Estruturas de decisão e repetição	<code>if/elif/else</code> para validar login, menus e opções de cadastro; <code>while</code> e <code>for</code> para percorrer listas de usuários e peneiras.
Listas e Dicionários	Listas de usuários, peneiras e tipos de jogadoras; dicionários para armazenar atributos de cada usuário e evento.
Funções	Modularização do código: funções de login, registro, menus, inscrições e gerenciamento de eventos, utilizando parâmetros e retornos quando necessário.
Interface intuitiva	Menus claros, mensagens explicativas, ASCII art do logo e bola para melhorar experiência visual e navegabilidade.
Boas práticas	Comentários explicativos em todo o código, nome de funções descritivo, indentação adequada, e tratamento de entradas inválidas.



Participantes

Nome	RA
Luara Martins de Oliveira Ramos	565573
Kaio Victor Santos Andrade Galvão	566536
Jean Pierre Andrade Feltran	566534

Observações

- O sistema é totalmente em console, utilizando prints para interface e inputs para interação.
- Possui tratamento básico de erros para entradas inválidas.
- As funções são reutilizáveis e organizam o fluxo de navegação entre menus.
- O projeto mostra claramente como aplicar conceitos básicos de programação em Python com foco em listas, dicionários, decisões, repetição e modularização.

Como Executar o Projeto

1. Baixe ou clone o projeto para sua máquina.
2. No terminal, navegue até a pasta onde está o arquivo `liga-das-campeas-python.py`.
3. Execute o programa com um dos comandos abaixo (dependendo do seu sistema):

```
python liga-das-campeas-python.py
```