

pyhon- sprint3

👤 Responsável



Luara Martins de Oliveira Ramos



Projeto: Plataforma Passa a Bola



Descrição do Projeto

O projeto **Plataforma Passa a Bola** é uma aplicação em **Python** para gerenciamento de usuários e peneiras de futebol feminino. O sistema permite **adicionar, listar, atualizar e deletar** usuários e peneiras, com persistência em **arquivo JSON** (`dados-liga-das-campeas.json`).

O código é modular, com funções separadas para cada operação, menus claros no console e tratamento de erros usando `try-except` .



Funcionalidades Implementadas







Menu Principal de Gerenciamento

- **Listar usuários:** Mostra todos os usuários cadastrados.
- **Adicionar usuário:** Permite criar novos usuários (jogadora ou admin), com validação de e-mail duplicado e escolha de posição para jogadoras.
- **Atualizar usuário:** Permite alterar nome ou senha de um usuário existente.
- **Deletar usuário:** Remove um usuário pelo e-mail.
- **Listar peneiras:** Mostra todas as peneiras cadastradas com ID, nome, local e data.
- **Adicionar peneira:** Cria uma nova peneira com ID automático.
- **Atualizar peneira:** Permite alterar nome, local e data de uma peneira existente.
- **Deletar peneira:** Remove uma peneira pelo ID.
- **Salvar e sair:** Persiste os dados no arquivo JSON.
- **Sair sem salvar:** Encerra o programa sem gravar alterações.

Estrutura de Dados

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

Conceitos de Programação Aplicados

Conceito	Aplicação no projeto
 Entrada, Processamento e Saída	Inputs de dados pelo console; leitura e escrita em JSON; saída no console com prints.
 Estruturas de decisão e repetição	<code>if/elif/else</code> para menu e validações; <code>while</code> e <code>for</code> para percorrer listas.
 Listas e Dicionários	Armazenamento de usuários e peneiras, manipulação de dados.
 Funções	Modularização com funções para cada operação de CRUD e validação de entrada.
 Interface intuitiva	Menu em console com mensagens claras, instruções e logo ASCII.
 Boas práticas e tratamento de erros	Uso de <code>try-except</code> , validação de entradas, comentários explicativos e indentação adequada.

Participantes

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

Como Executar o Projeto

1. Baixe ou clone o projeto para sua máquina.
2. Certifique-se de ter o arquivo `dados-liga-das-campeas.json` na mesma pasta ou crie um JSON vazio com a estrutura inicial:

```
{  
  "usuarios": [],  
  "peneiras": [],  
  "tipos_jogadoras": ["Atacante","Meio-campo","Zagueira","Goleira","Later  
al-direita","Lateral-esquerda"]  
}
```

3. No terminal, execute:

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

4. Navegue pelo menu e utilize as opções de CRUD.

Observações

- Persistência de dados usando JSON (`dados-liga-das-campeas.json`).
- CRUD completo para usuários e peneiras.
- Tratamento de erros robusto com `try-except` .
- Interface baseada em console, modular e clara.