

Grupo: Marlus Marcos

Alexandre Dantas dos Santos

Bergony Bandeira

Projeto de Banco de Dados

1. Descrição da Visão do Produto

O objetivo deste projeto é fazer um sistema com banco de dados capaz de fazer o gerenciamento de campeonato de times de futebol, tendo em vista que hoje partidas de campeonatos “pequenos” como InterClasse e Jerns são feitas no papel. Nosso sistema teria como foco principal oferecer um meio que fosse possível cadastrar times, jogadores, locais de jogos e assim ter um melhor controle sobre partidas e campeonatos com uma classificação mais confiável e mais justa.

2. Descrição dos Atores Envolvidos e dos Usuários Finais:

- **Envolvidos:**

- **Nome:** Marlus, **Descrição:** Projetista e desenvolvedor do Banco de Dados. **Responsabilidade:** Desenvolver o sistema de banco de dados a fim de entregar um produto que possa resolver o problema do usuário
- **Nome:** Alexandre, **Descrição:** Projetista e desenvolvedor do Banco de Dados. **Responsabilidade:** Desenvolver o sistema de banco de dados a fim de entregar um produto que possa resolver o problema do usuário
- **Nome:** Bergony, **Descrição:** Projetista e desenvolvedor do Banco de Dados. **Responsabilidade:** Desenvolver o sistema de banco de dados a fim de entregar um produto que possa resolver o problema do usuário.

- **Usuários finais:**
 - **Nome:** Organizador do torneios /campeonatos, **Descrição:** Esta pessoa é alguém que tenha necessidade de fazer campeonatos de futebol e organizar de forma correta. **Responsabilidade:** Organizar as equipes e cadastrá-las no sistema e informar ao sistema o resultados das partidas.

3. Descrição do Ambiente do Usuário:

No ambiente de trabalho do usuário, é preciso ter acesso ao sistema para cadastrar as informações no banco. O número de pessoas envolvidas pode mudar de acordo com a necessidade do campeonato, como por exemplo, se acontecer duas partidas ao mesmo tempo em lugares diferentes, duas pessoas obrigatoriamente devem estar nos locais para acompanhar os resultados. Hoje existem sistemas pagos como o Copa Fácil, que pode ser utilizado em campeonatos com maior complexidade.

4. Principais Necessidades dos Usuários e Envolvidos:

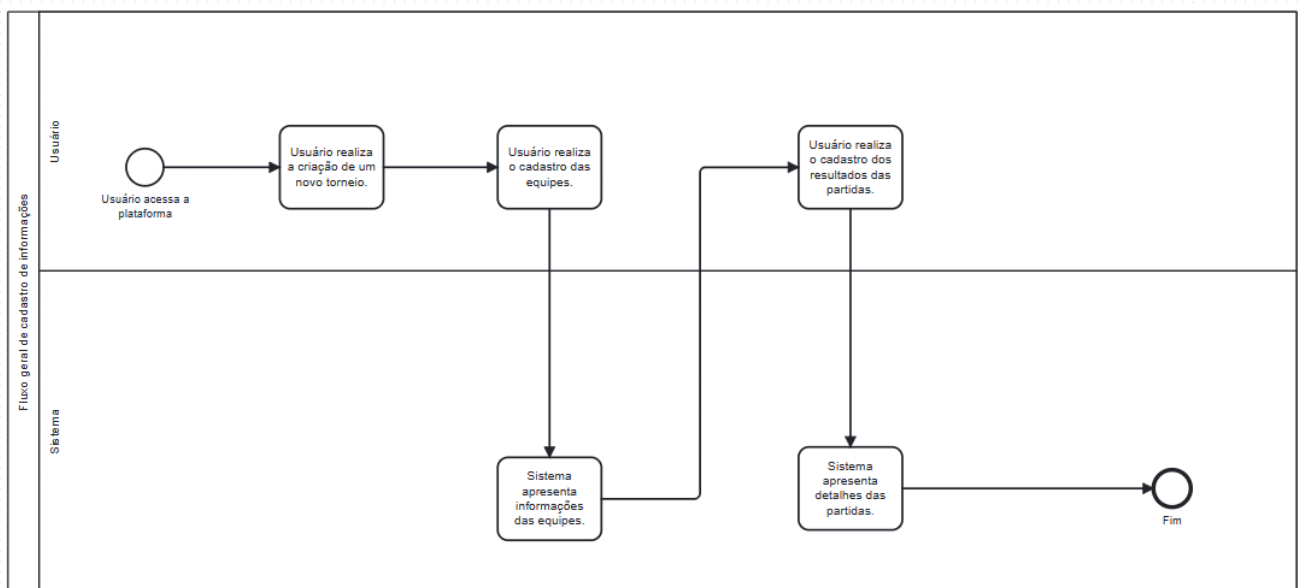
Os usuários envolvidos têm a necessidade de um sistema que seja eficiente para eles e que possa lhes proporcionar mais justiça, tendo em vista que possam ocorrer erros de cálculos por exemplo, já que tudo é feito no papel.

5. Alternativas e Concorrência:

Como citado anteriormente, existe um sistema pago para fazer o gerenciamento de campeonatos mais complexos. O nosso é uma forma de facilitar o acesso a esse gerenciamento de campeonatos mais simples de forma eficaz.

6. Visão Geral do Produto:

- **Perspectiva do Produto:** O sistema tem como objetivo proporcionar melhorias aos diversos torneios disputados constantemente. É um produto autossuficiente que não precisa de externos para funcionar.
- **Suposições e Dependências:** O sistema irá rodar em formato web, logo haverá a dependência de que seus usuários tenham dispositivo compatível para acesso a internet.
- **Diagrama BPM:**



7. Recursos do Produto:

- Permite o gerenciamento de campeonatos.
- Operações para cadastro de campeonatos, equipes e atletas;
- Operações para consulta das classificações e tabelas dos torneios;
- Acompanhamento estatístico dos atletas: Gols, etc.

8. Outros Requisitos do Sistema:

- O sistema será desenvolvido na linguagem de programação Java.

9. Cronograma do projeto:

- 04/04/2023 - Entrega do documento de visão sobre o sistema;
- 14/04/2023 - Entrega do modelo ER;
- 29/05/2023 - Entrega do Mapeamento Relacional e Normalização;
- 12/07/2023 - Entrega do Projeto Final