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 <u>challonge</u>, 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.

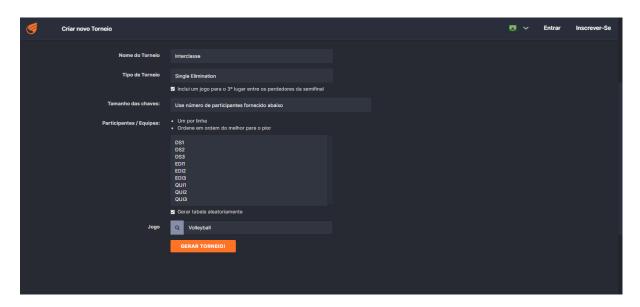


Figura 1: Tela de cadastro e configurações do torneio

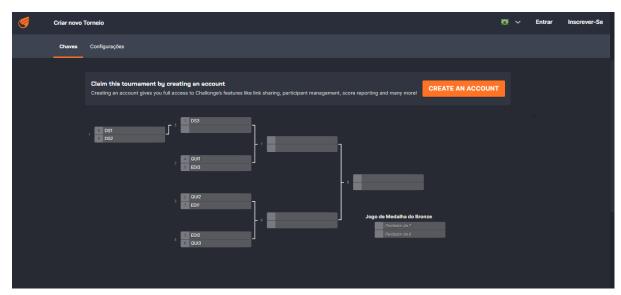


Figura 2: Tela de tabela com as chaves e confrontos

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.

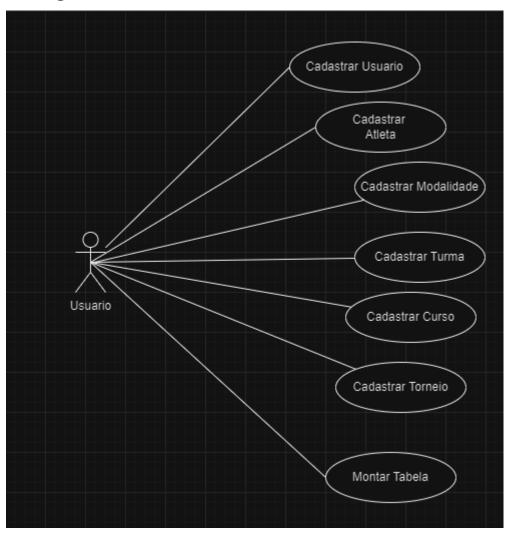
A forma como é organizada está sujeita a muitos erros, como inscrições de equipes inexistentes (tendo em vista que qualquer um pode ter acesso ao forms), má organização nos horários dos jogos, e lentidão na montagem da tabela e organização do campeonato, tendo em média uma duração de 3 a 5 dias de montagem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

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

1. Caso de Uso: Cadastrar Usuário

Ator Principal: Administrador do Sistema

Descrição: O administrador do sistema cadastra novos usuários, fornecendo informações como nome, e-mail, senha e perfil de acesso. Os usuários podem ser administradores, atletas ou outros participantes.

2. Caso de Uso: Cadastrar Atleta

Ator Principal: Administrador do Sistema

Descrição: O administrador do sistema cadastra novos atletas, incluindo informações

como nome, data de nascimento, sexo, equipe associada e informações de contato.

3. Caso de Uso: Cadastrar Modalidade

Ator Principal: Administrador do Sistema

Descrição: O administrador do sistema cadastra novas modalidades esportivas,

especificando detalhes como nome da modalidade, regras específicas e requisitos.

4. Caso de Uso: Cadastrar Equipe

Ator Principal: Administrador do Sistema

Descrição: O administrador do sistema cadastra novas equipes esportivas, fornecendo

informações como nome da equipe, lista de membros e modalidade à qual a equipe

pertence.

5. Caso de Uso: Cadastrar Turma

Ator Principal: Administrador do Sistema

Descrição: O administrador do sistema cadastra novas turmas, fornecendo

informações como identificador da turma, nome do curso associado, lista de alunos

matriculados e informações sobre o instrutor responsável pela turma

6. Caso de Uso: Cadastrar Torneio

Ator Principal: Administrador do Sistema

Descrição: O administrador do sistema cria um novo torneio, definindo detalhes como

nome do torneio, lista de equipes participantes, data de início e término, e o formato

do torneio.

7. Caso de Uso: Cadastrar Curso

Ator Principal: Administrador do Sistema

Descrição: O administrador do sistema cadastra novos cursos, especificando detalhes

como nome do curso, carga horária, pré-requisitos, e a lista de módulos ou disciplinas

que compõem o curso. Além disso, é possível atribuir instrutores a cada curso.

Esses casos de uso ampliam as funcionalidades do sistema para incluir o

gerenciamento de turmas e cursos, o que pode ser relevante em um contexto

educacional ou de treinamento esportivo. O administrador do sistema terá a

capacidade de organizar e manter informações essenciais para as operações e gestão

eficiente do ambiente.

8. Caso de Uso: Montar Tabela

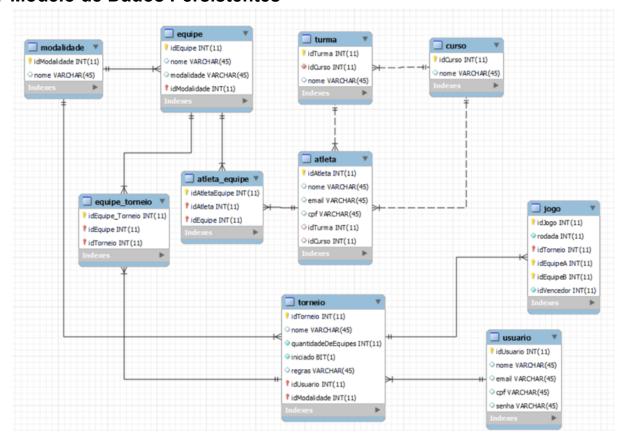
Ator Principal: Sistema

Descrição: O sistema gera automaticamente a tabela de jogos para um torneio

específico com base nas equipes participantes, alocando jogos de acordo com as

regras do torneio, e atualizando os resultados à medida que os jogos são concluídos.

6. Modelo de Dados Persistentes



7. Protótipos de interface

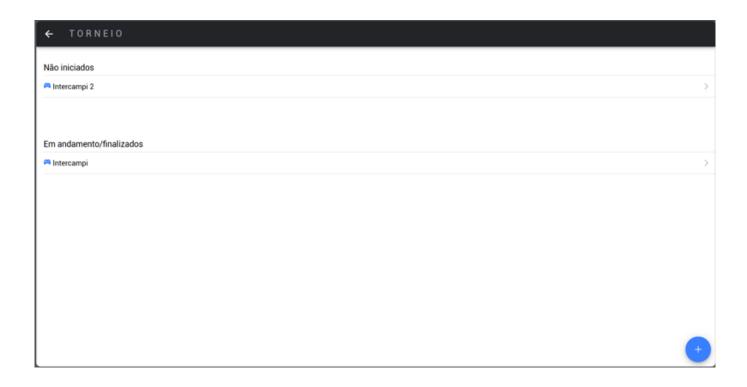
PT-001 LOGIN



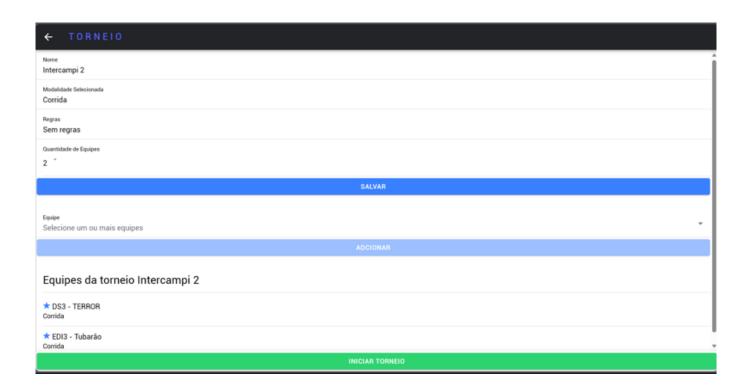
PT-002 INÍCIO



PT-003 TORNEIO



PT-003 GERAR NOVO TORNEIO



PT-004 TABELA

← TORNEIO

Rodada

Rodada 1 *

ado ado X so jesus salva

Vencedor: ado ado

singelos do volei X posturados da quadra

Vencedor: posturados da quadra

localhost:8100/resultado-jogo/3

PT-005 CURSOS



PT-005	TURMA



PT-005	CADASTRO DE TURMA

← TURMA	
None	
Curso Selecione um curso *	
	RAVJAZ

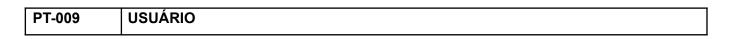
PT-005	CADASTRAR CURSOS

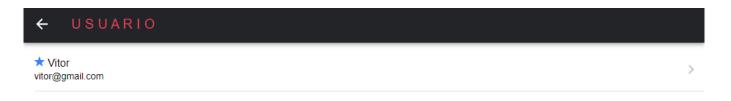


PT-005 EQUIPES



PT-006	CADASTRAR ATLETA
← ATL	ETA
Nome	
Email	
CPF	
Turma	
Curso	
	SALVAR
PT-007	CADASTRAR EQUIPE
← EQU	IPE
Nome	
Selecione os At	letas ▼
Selecione a Mo	dalidade ▼
	SALVAR





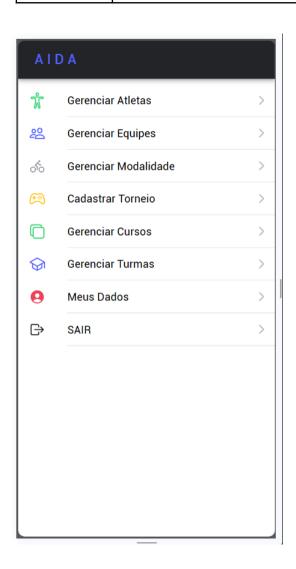
PT-010 CADASTRAR USUÁRIO

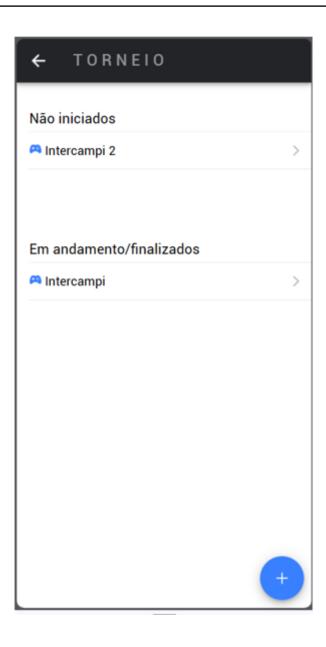


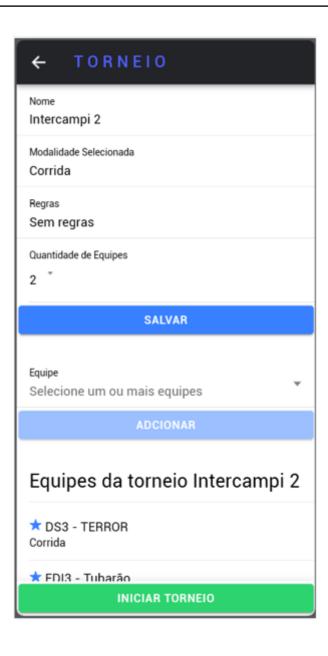
PT-011 LOGIN CELULAR



PT-012 INÍCIO CELULAR

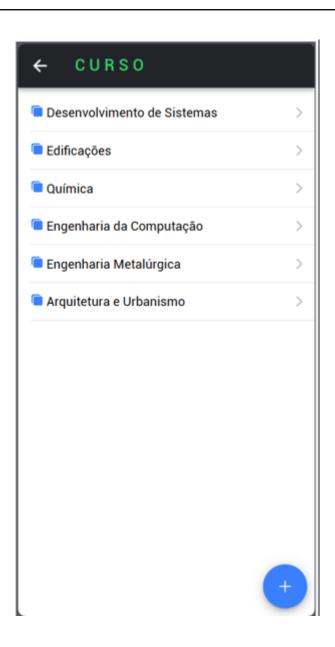


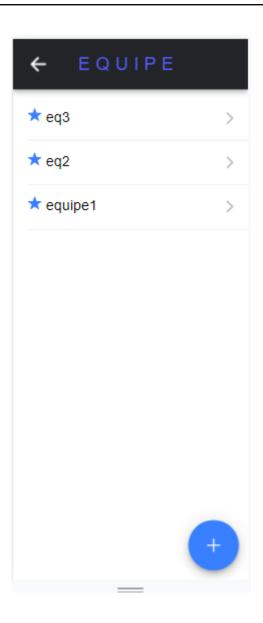


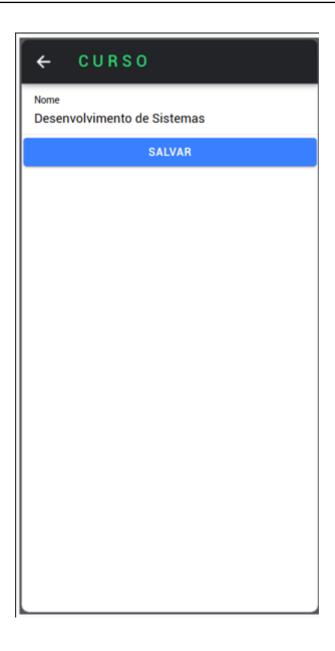


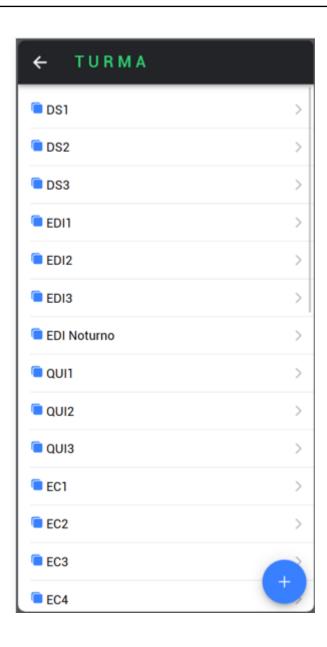
Rodada Rodada 1 * ado ado X so jesus salva Vencedor: ado ado singelos do volei X posturados da quadra

Vencedor: posturados da quadra









PT-014 CADASTRO DE TURMA CELULAR



←	ATLETA
Nome	
Email	
CPF	
Turma	
Curso	
	SALVAR





←	USUARIO
Nome	
CPF	
Email	
Senha	
	SALVAR

8. Repositório(s) do projeto

https://github.com/augusto09cesar/AidaProject.git