



Universidade Presbiteriana  
**Mackenzie**

**150** anos  
1870 - 2020



# **Tema do Projeto: Gerenciador de Campeonatos da Escola “ChuteSal”**

*Prática Profissional em Análise e Desenvolvimento de Sistemas*

*2º semestre de 2022*

Prof. Tomaz Mikio Sasaki



# Introdução

---

A Escola de Futebol de Salão “ChuteSal” (\*) possui várias unidades distribuídas na região metropolitana de São Paulo e cada unidade organiza periodicamente campeonatos de futebol de salão nos bairros em que está localizada. Esses campeonatos são abertos para toda a comunidade, e é uma forma da escola se tornar mais conhecida na região.

A escola já utilizou sites como o Copa Fácil (<https://copafacil.com>) e o Web Cup (<https://webcup.com.br>) para organizar e divulgar os jogos dos seus campeonatos, mas agora ela deseja ter uma aplicação própria, pois assim poderá customizá-la e hospedá-la debaixo do domínio da escola na Internet.

A sua equipe recebeu a responsabilidade de desenvolver este **GERENCIADOR DE CAMPEONATOS ChuteSal** e este documento registra informações sobre a escola e descreve o que os organizadores dos campeonatos da escola gostariam de obter com esta aplicação.

(\*) O nome da escola é fictício.

## Informações sobre a escola e sobre os campeonatos

1. A escola possui diversas unidades. Cada unidade é identificada por um número e por um nome.  
Exemplos: a unidade 1 possui o nome “Caxingui”; a unidade 2 possui o nome “Barueri”.
2. A escola está em expansão, por isso é frequente ocorrer a criação de uma nova unidade, ou a mudança de endereço de uma unidade já existente.
3. Em cada unidade há diversas quadras, sendo que cada quadra é identificada por uma letra ou por um nome (a decisão fica a cargo de cada unidade).  
Exemplos: a unidade Caxingui possui 4 quadras, identificadas como A, B, C e D; a unidade Barueri possui duas quadras com os nomes “Azul” e “Verde”.

## Informações sobre a escola e sobre os campeonatos (continuação)

4. Cada unidade possui um funcionário responsável pela organização dos campeonatos: o *cup manager*.
5. Quando uma unidade decidir organizar um novo campeonato, o *cup manager* acessará a PÁGINA ADMINISTRATIVA e criará um campeonato, definindo um nome para o campeonato (por exemplo, “Super Copa Chute Final Barueri 2022”), a unidade da escola onde ele ocorrerá, o período de inscrição (por exemplo, de 10 a 17 de outubro de 2022), o período dos jogos (por exemplo, de 24 a 31 de outubro de 2022) e a data de início da divulgação (por exemplo, 10/set/2022).
6. A partir da data de início da divulgação, a PÁGINA PRINCIPAL DE CAMPEONATOS da escola deverá passar a mostrar as informações do campeonato cadastrado.

## Informações sobre a escola e sobre os campeonatos (continuação)

7. A PÁGINA PRINCIPAL DE CAMPEONATOS da escola deverá mostrar uma listagem de todos os campeonatos da escola: os que já terminaram, os que estão em andamento e aqueles que ainda irão ocorrer. Nesta listagem deverão ser mostradas as seguintes informações de cada campeonato: nome, unidade, período de inscrição e período do campeonato.
8. Ao escolher um dos campeonatos na PÁGINA PRINCIPAL DE CAMPEONATOS, o internauta deverá ser levado à PÁGINA DO CAMPEONATO.
9. A PÁGINA DO CAMPEONATO de um **campeonato que já terminou** deverá mostrar os times que ficaram nas 3 primeiras colocações e uma listagem dos jogos que ocorreram.

## Informações sobre a escola e sobre os campeonatos (continuação)

10. A PÁGINA DO CAMPEONATO de um **campeonato que está em andamento** deverá mostrar uma listagem dos jogos que já ocorreram e uma listagem dos próximos jogos que irão ocorrer.
11. A PÁGINA DO CAMPEONATO de um **campeonato que ainda irá ocorrer** deverá apresentar o período de inscrição, o período do campeonato e, quando estiver no período de inscrição, o FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO.
12. O FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO solicitará as seguintes informações do interessado: número do WhatsApp, nome completo, apelido (se quiser utilizar) e data de nascimento.

## Informações sobre a escola e sobre os campeonatos (continuação)

13. A PÁGINA DO CAMPEONATO deverá mostrar cada jogo com as seguintes informações: nomes dos times, placar do jogo (se ele já tiver ocorrido), data, horário e quadra.
14. Na PÁGINA DO CAMPEONATO, ao escolher um dos times, deverá ser possível visualizar os nomes de todos os jogadores deste time.

## Informações sobre a escola e sobre os campeonatos (continuação)

15. Quando o período de inscrição de um campeonato terminar, o *cup manager* acessará a PÁGINA ADMINISTRATIVA e escolherá esse campeonato para acessar a sua PÁGINA DE CONFIGURAÇÃO DO CAMPEONATO.
16. Na PÁGINA DE CONFIGURAÇÃO DO CAMPEONATO, o *cup manager* poderá: alterar o *status* do campeonato, visualizar a lista dos inscritos, gerenciar times, gerenciar jogos, gerenciar vencedores.
17. Um campeonato pode ter um dos seguintes estados (*status*):
  - PLANEJADO: é o estado inicial do campeonato, logo que ele é criado.
  - EM ANDAMENTO: estado selecionado pelo *cup manager* após terminar de organizar os times e os jogos. Este estado só pode ser selecionado se o período de inscrição já tiver terminado e se todos os inscritos estiverem alocados em algum time.
  - CANCELADO: estado selecionado pelo *cup manager* quando for necessário cancelar o campeonato.
  - EXECUTADO: estado selecionado pelo *cup manager* após definir quem são os vencedores do campeonato.



## Informações sobre a escola e sobre os campeonatos (continuação)

18. Ao GERENCIAR TIMES, o *cup manager* poderá definir o nome do time e selecionar os inscritos que jogarão neste time. Cada inscrito só poderá ser alocado em um dos times do campeonato.
19. Ao GERENCIAR JOGOS, o *cup manager* poderá criar jogos. Ao criar um jogo, ele deverá selecionar os times do jogo e definir o número da rodada, a data, o horário e a quadra. Posteriormente, após o término do jogo, ele poderá também cadastrar o placar do jogo.
20. Ao GERENCIAR VENCEDORES, o *cup manager* poderá selecionar os times que ficaram em 1º, 2º e 3º lugar no campeonato.

# Outras informações

- a) O **GERENCIADOR DE CAMPEONATOS ChuteSal** deverá ser colocado em operação como uma aplicação web, compatível com o navegador Chrome (inclusive em dispositivos móveis).
- b) Não é necessário implementar um controle de autenticação, mas a aplicação deverá ser organizada em páginas distintas, conforme a descrição dada neste documento. O setor de TI da escola irá configurar as regras necessárias para que a PÁGINA ADMINISTRATIVA e a PÁGINA DE CONFIGURAÇÃO DO CAMPEONATO só possam ser acessadas pelos computadores dos administradores das unidades da escola.
- c) Os times são cadastrados exclusivamente para cada campeonato. Assim, é possível ter um time chamado TIMÃO no Campeonato 1 e outro time também chamado TIMÃO no Campeonato 2, mas serão times diferentes.
- d) Na PÁGINA ADMINISTRATIVA e na PÁGINA PRINCIPAL DE CAMPEONATOS deverá ser possível filtrar os campeonatos pelos seguintes critérios: *status* do campeonato, unidade da escola, data de início do campeonato.
- e) Nesta primeira versão, a organização dos times e dos jogos, bem como a definição dos vencedores, deverá ser feita diretamente pelo *cup manager*. Em um futuro projeto, será desenvolvida uma nova versão que realizará estas atividades de forma automática.

## Versões deste documento

Versão	Descrição
1	Versão inicial.



Universidade Presbiteriana  
**Mackenzie**

**150** anos  
1870 - 2020



Faculdade de  
**Computação e Informática**

