| CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistema |
| --- |
| POLO DE APOIO PRESENCIAL: Higienópolis Mackenzie |
| SEMESTRE: 5º Semestre |
| COMPONENTE CURRICULAR / TEMA: |
| NOME COMPLETO DO ALUNO: Bruno Nogueira Pinheiro Aline Dibbern  Bruno  Pamela |
| TIA: 20511061 |
| NOME DO PROFESSOR: TOMAZ MIKIO SASAKI |

Objetivos Funcionais:

* O sistema deve permitir o registro de unidades escolares com o número de unidade, nome, telefone e endereço.
* O sistema deve permitir o registro das quadras das unidades, com identificação e nome.
* Cada unidade deve possuir um cup manager
* O cup manager deve ser capaz de criar campeonatos, com nome do campeonato, sua unidade escolar, período de inscrição para o campeonato e data de divulgação ao público.
* O sistema deve divulgar na página principal do campeonato da escola após alcançar a data de divulgação, e a mesma deverá passar a mostrar as informações do campeonato cadastrado.
* O sistema deve mostrar na página principal da escola a lista de todos os campeonatos, mesmo os encerrados, os em andamento e os que irão ocorrer. Deve ser exibido as seguintes informações de cada campeonato: nome, unidade, período de inscrição e período do campeonato.
* O sistema deve redirecionar o usuário para página do campeonato quando o mesmo clicar em um da lista.
* O sistema deve exibir na página do campeonato quando encerrado: o pódio, lista de jogos que ocorreu, informações da unidade escolar e do campeonato.
* O sistema deve exibir na página do campeonato em andamento: lista de jogos que ocorreu, os jogos que irão acontecer, informações da unidade escolar e do campeonato.
* O sistema deve exibir na página do campeonato o que está para acontecer: o período de inscrição, o período do campeonato e, quando estiver no período de inscrição, o formulário de inscrição.
* O sistema, ao exibir o formulário de inscrição, solicitará as seguintes informações: número do WhatsApp, nome completo, apelido e data de nascimento.
* O sistema deve exibir na página do campeonato cada jogo com as seguintes informações: nomes dos times, placar do jogo (se ele já tiver ocorrido), data, horário e quadra.
* O sistema deve exibir na página do campeonato, ao escolher um dos times, os nomes de todos os jogadores deste time.
* O Cup manager deve acessar a página administrativa quando o período de inscrição de um campeonato terminar e poderá acessar a página de configuração do campeonato.
* O sistema deve exibir na página de configuração do campeonato para que o Cup manager possa alterar: o status do campeonato, visualizar a lista dos inscritos, gerenciar times, gerenciar jogos, gerenciar vencedores.
* O 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.
* O Cup manager acessando a página de gerenciar times, 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.
* O Cup manager acessando a página de gerenciar jogos, 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.
* O Cup manager acessando a página de gerenciar vencedores, poderá selecionar os times que ficaram em 1º, 2º e 3º lugar no campeonato.

Objetivos não-funcionais:

* O sistema deverá ser colocado em operação como uma aplicação web, compatível com os navegador Chromium e demais (inclusive em dispositivos móveis).
* Não é necessário implementar um controle de autenticação, mas a aplicação deverá ser organizada em páginas distintas, conforme a descrição dada neste documento.
* Os campeonatos possuem times independentes (não-fixos), cada campeonato terá sua seleção de times, jogadores, sendo diferente e independentes dos anteriores, tendo o cadastro exclusivo para cada campeonato, podendo repetir o nome do time se quiser.
* O sistema deverá permitir filtros na página administrativa e na página principal de campeonato pelos informações: status do campeonato, unidade da escola, data de início do campeonato.
* 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.
* 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.