

**Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia**

**Curso de Ciência da Computação**

**Banco de Dados I**

Sportify

Equipe:

Caíque Santos Santana

João Victor Gomes Macedo

João Vitor Cangussu Bernardes Oliveira

Gabriel dos Santos

**Vitória da Conquista – Julho/2024**

## Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor
11/07/24	1.0	Criação do documento	Caíque Santos Santana, Gabriel dos Santos, João Victor Gomes Macedo, João Vitor Cangussu Bernardes Oliveira

# Índice

1. Introdução .....	4
2. Descrição Geral .....	4
3. Usuário .....	5
4. Funcionalidades do Sistema .....	5
5. Descrição do Minimundo .....	6
6. Modelo Conceitual.....	7
7. Modelo Lógico.....	7

## **1. Introdução**

Os alunos do curso de Ciência da Computação, Caíque Santos Santana, Gabriel dos Santos, João Victor Gomes Macedo, João Vitor Cangussu Bernardes Oliveira, desejam desenvolver uma plataforma inovadora projetada para transformar a maneira como os campeonatos esportivos são gerenciados com missão de simplificar, dinamizar e enriquecer a experiência de todos os envolvidos, desde organizadores e atletas até torcedores e patrocinadores.

## **2. Descrição Geral**

O gerenciamento de campeonatos esportivos pode ser um desafio para muitos organizadores. A falta de um sistema integrado e eficiente pode resultar em perda de tempo valioso, confusão na programação de jogos e dificuldades na atualização de resultados e classificações. Por ser uma parte tão fundamental no sucesso de um campeonato, o gerenciamento, quando precário, pode acarretar em problemas não só de desperdício de tempo, mas também de inconsistências nas tabelas de classificação, ambiguidades nas informações dos jogos e frustração para atletas, torcedores e patrocinadores.

O sistema Sportify propõe-se a servir como uma ferramenta inovadora de auxílio aos organizadores de campeonatos esportivos, de modo a transformar a maneira como esses eventos são gerenciados. Ao agrupar todas as informações relacionadas ao campeonato em um único lugar de fácil acesso, o Sportify simplifica, dinamiza e enriquece a experiência de todos os envolvidos.

O usuário do Sportify deve ser capaz de cadastrar equipes e jogadores, incluindo informações detalhadas como nome e posição. Além disso, o sistema permite que os organizadores criem e editem o calendário de jogos, especificando datas, horários, locais e equipes participantes de cada partida. O Sportify oferece uma visualização de calendário para que os usuários acompanhem os próximos jogos e seus detalhes. Os administradores podem inserir os resultados de cada partida, incluindo o placar final, gols marcados, cartões amarelos/vermelhos e estatísticas dos jogadores. O sistema atualiza automaticamente a tabela de classificação com base nos resultados inseridos, calculando a classificação das equipes com base em critérios definidos (pontos, saldo de gols, gols marcados, etc.).

Adicionalmente, o Sportify proporciona uma interface intuitiva e de fácil utilização, garantindo que todos os envolvidos no campeonato tenham uma experiência eficiente e agradável.

### 3. Usuário

Nome	Descrição	Responsabilidades
Organizadores	Representa a pessoa que cria os campeonatos, as partidas e insere os times com seus respectivos jogadores nele	Os organizadores do Sportify devem ser capazes de cadastrar equipes e jogadores, incluindo informações detalhadas como nome e posição. Além disso, o sistema permite que os eles criem e editem o calendário de jogos, especificando datas, horários, locais e equipes participantes de cada partida assim como inserir os resultados de cada partida, incluindo o placar final, gols marcados, cartões amarelos/vermelhos e estatísticas dos jogadores.
Usuário comum (atletas, torcedores e afins). Um usuário comum pode ser um organizador de campeonatos.	Representa a pessoa que acompanha os jogos, e as estatísticas, podendo ser torcedores, jogadores e afins.	Os usuários comuns do Sportify devem ser capazes de acessar os dados de cada campeonato cadastrado, vendo assim os jogos que aconteceram, os jogos que virão, as estatísticas de cada time no campeonato assim como a classificação dos times participantes.

### 4. Funcionalidades do sistema

RF01. O sistema deve proporcionar a criação de uma conta. Informações: nome, usuário, senha, dica da senha, email. Regras: o sistema deve garantir que não haja mais de uma conta com o mesmo email. O usuário deve inserir todas as informações, a senha duas vezes, caso haja um usuário cadastrado com o mesmo email, o sistema deve informar e impedir que a conta seja criada, até que sejam inseridas informações apropriadas.

- O sistema deve validar se todas os campos foram preenchidos.
- Os dois campos para inserir a senha devem estar preenchidos e com senhas compatíveis.

RF002. O sistema deve permitir que os administradores cadastrem equipes e jogadores participantes do campeonato, incluindo informações como nome, posição, etc.

RF003. O sistema deve permitir que os organizadores criem e editem o calendário de jogos, especificando datas, horários, locais e equipes participantes de cada partida.

RF004. O sistema deve disponibilizar uma visualização de calendário para os usuários acompanharem os próximos jogos e seus detalhes.

RF005. O sistema deve permitir que os administradores insiram os resultados de cada partida, incluindo placar final, gols marcados, cartões amarelos/vermelhos e estatísticas dos jogadores.

RF006. O sistema deve atualizar automaticamente a tabela de classificação com base nos resultados inseridos.

RF007. O sistema deve calcular a classificação das equipes com base nos critérios definidos (pontos, saldo de gols, gols marcados, etc.).

## **5. Descrição do minimundo**

Para cada usuário, é preciso saber nome, email e senha e pode criar diversos campeonatos.

Um campeonato possui identificador, nome, modalidade e foto e pode se relacionar com vários times e várias partidas.

Um time possui identificador, nome e logo e pertence a um campeonato podendo ter vários jogadores.

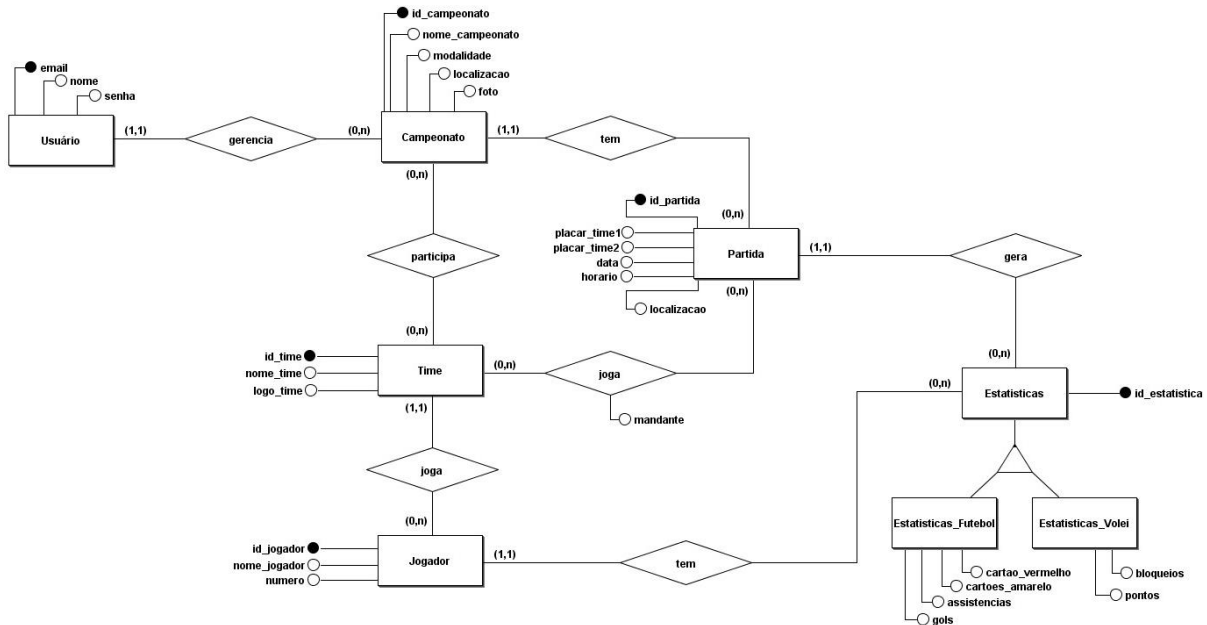
Uma partida possui um identificador, data, horário, e resultado, pertencendo a um campeonato e gera várias estatísticas.

Um jogador possui um identificador, nome, foto e número da camisa, pertence a um time e pode ter várias estatísticas em partidas diferentes.

Uma estatística possui identificador e pode ser de futebol, como gols e assistências, ou de vôlei, como pontos e bloqueios, pertence a um jogador e a uma partida.

## 6. Modelo conceitual

O modelo foi desenvolvido com o auxílio da ferramenta BrModelo.



## 7. Modelo Lógico

Campeonato (id\_campeonato, usuario, nome\_campeonato, modalidade, localização, foto\_campeonato) - usuario referencia Usuario.

Usuario (id\_usuario, nome\_usuario, e-mail, senha)

Jogador (id\_jogador, time, nome\_jogador, numero, foto\_jogador) - time referencia Time

Time (id\_time, nome\_time, logo\_time)

Joga\_Campeonato(id\_time, id\_campeonato) - id\_time referencia Time - id\_campeonato referencia Campeonato

Partida (id\_partida, id\_campeonato, local, data, horário, placar\_time1, placar\_time2) - id\_campeonato referencia Campeonato

Joga\_Partida (id\_time, id\_partida) - id\_time referencia Time - id\_partida referencia Partida

Estatísticas\_Futebol (id\_estatísticas, id\_partida, id\_jogador, gols, assistencias, cartoes\_amarelos, cartoes\_vermelhos) - id\_partida referencia Partida - id\_jogador referencia Jogador

Estatísticas\_Volei (id\_estatísticas, id\_partida, id\_jogador, pontos, bloqueios) - id\_partida referencia Partida - id\_jogador referencia Jogador