| ALUNO1: Camila Wang de Oliveira. | N°: 7 |
| --- | --- |
| ALUNO2: | N°: |
| NOME DO PROJETO: ***Player 2*** |  |
| OBJETIVOS PRINCIPAL DO PROJETO: | **Encontrar um parceiro ou um grupo de jogadores para ser seu parceiro de jogatina.** |
| Formulários: | **3 Formulários.**  ***Formulário 1*: Cadastro do usuário.**  **Campo 1: Nome de usuário;**  **Campo 2: E-mail;**  **Campo 3: Senha (mínimo 6 dígitos, simples).**  ***Formulário 2*: Filtro de interesses.**  **Campo 1: Escolher dispositivo(max. 2);**  **Campo 2: Categoria de jogo(max. 5);**  **Campo 3: Preencher o nome dos jogos;**  **Campo 4: Cidade e estado(*opcional*).**  ***Formulário 3*: Filtro de resultado (de acordo com os interesses do usuário).**  **Campo 1: Categoria do jogo;**  **Campo 2: Jogo.** |
| Tabelas no BD | **3 tabelas BD.**  **Tabela 1: Informações do usuário e seus interesses;**  **Tabela 2: Histórico de conexões;**  **Tabela 3: Histórico de conversa com parceiro.** |
| Relatórios | **O cliente primeiramente entrará no site/app e irá se cadastrar, logo, escolherá os seus interesses para que possa achar um parceiro de jogatina com os mesmos interesses que o dele. Em uma área de encontro ao parceiro, o tal, deve filtrar seus resultados para achar o que lhe interessa. O cliente se comunica com o parceiro que achou no site/app e os dois jogam um jogo juntos. Caso o usuário queira jogar, ou se comunicar novamente com o parceiro anterior, ele tem acesso ao histórico de conexões e de conversa dos parceiros que ele já conversou.** |
| Outros: |  |