Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Kickoff – Identificação do problema

Arquitetura e Integração de Sistemas

Grupo 6

Carlos Bruno Machado Martins – 18836

João Ricardo Pinto Azevedo - 18845

Professor

Bruno Lima

Ano letivo 2022/2023

Mestrado em Engenharia Informática

Escola Superior de Tecnologia

Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

Índice

[Descrição do problema 3](#_Toc117791489)

[Descrição da solução 3](#_Toc117791490)

[Funcionalidades da solução 3](#_Toc117791491)

[Arquitetura técnica 4](#_Toc117791492)

# Descrição do problema

Atualmente, em Portugal a obesidade e o excesso de peso é um problema que tem vindo a aumentar com o decorrer dos anos. Estima-se que cerca de 50% da população portuguesa tenha excesso de peso ou obesidade e que 30% das crianças tenham o mesmo problema.

O objetivo da nossa aplicação é promover o exercício físico fornecendo uma plataforma que facilita o agendamento de uma atividade que a maioria dos portugueses gosta de fazer: jogar futebol.

# Descrição da solução

Será uma aplicação que permitirá a marcação de jogos de futebol com mais facilidade. Esta facilidade será garantida através das várias funcionalidades que a aplicação disponibilizará, das quais, diversos chats divididos por região onde os utilizadores podem conhecer novas pessoas e porventura combinar jogos entre si. O objetivo é que estes chats permitam, então, que utilizadores descubram outros utilizadores dispostos a marcar jogos de futebol e por conseguinte enviar-lhes um pedido de amizade.

Com o referido anteriormente, os utilizadores podem enviar pedidos de amizade uns aos outros e, com isto, podem então adicioná-los a uma equipa ou agendar um jogo de futebol entre equipas.

Cada equipa terão um capitão (administrador) que pode convidar novos utilizadores para fazer parte da equipa, remover utilizadores e agendar jogos de futebol entre equipas.

O agendamento de jogos é feito através de um menu onde o capitão propõe um jogo contra uma respetiva equipa e todos os jogadores de ambas as equipas serão notificados e devem aceitar ou recusar o jogo.

Terá também a possibilidade de realizar torneios entre equipas, onde existirá a opção de sorteio para definir os jogos entre as equipas envolvidas.

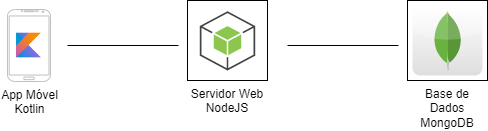
Por fim, todas as equipas terão um chat onde os membros podem conversar.

## Funcionalidades da solução

Como descritas anteriormente, as funcionalidades da aplicação serão as seguintes:

* Registo
* Login
* Chats por região
* Chats de equipa
* Lista de amigos
* Criação de grupos (equipas)
* Gestão de grupos
* Criação de torneios
* Calendário de jogos

# Arquitetura técnica



Os microserviços REST serão desenvolvidos utilizando a linguagem NodeJS que, por sua vez, terá informações armazenadas na base de dados MongoDB que é uma base de dados não relacional que nos permite trabalhar com documentos.

Tudo isto será, então, acedido por uma aplicação móvel que será desenvolvida utilizando a linguagem Kotlin.