



Roteiro de Desenvolvimento: Gestão de Campeonatos de Beach Tênis

Este documento detalha o plano de trabalho para a equipe de 5 pessoas, dividindo o projeto em 5 fases principais, desde a análise inicial até a implantação.

👥 Estrutura da Equipe (5 Membros)

Para maximizar a produtividade e cobrir todas as áreas essenciais, sugerimos a seguinte divisão de papéis:

- Gerente de Projeto / Analista de Negócios (Você):** Foco em comunicação, escopo, definição de tarefas e prioridades (o Porquê e o O quê).
- Desenvolvedor Front-end / UX:** Foco na experiência do usuário, design visual e interface.
- Desenvolvedor Back-end Sênior:** Foco no Banco de Dados e na Lógica de Negócio Crítica (Ex: Geração de Chaves/Chaveamento).
- Desenvolvedor Back-end Pleno / Dev Ops:** Foco na API, Autenticação, Testes de Integração e Infraestrutura (Deploy).
- Desenvolvedor Full-Stack (ou Apoio ao Front-end):** Apoio onde for mais necessário, como na construção de telas ou integração Front-Back.

FASE 1: Análise e Escopo (Duração Estimada: 2 Semanas)

Objetivo: Definir os limites do projeto, os requisitos mínimos e a metodologia de trabalho (MVP).

Etapa	Descrição	Responsável(is) Sugerido(s)	Entregáveis Principais
1.1 Escopo e Requisitos	Documentar o que o sistema fará (e o que não fará) para o Mínimo Produto Viável (MVP).	Equipe toda	Documento de Escopo (MVP) assinado.
1.2 Personas e Casos de Uso	Identificar os usuários (Jogador, Dupla, Administrador) e listar as ações essenciais (Ex: Inscrição de dupla, Geração de chaves, Lançamento de placar).	Analista de Requisitos/ Design + Dev Sênior	Lista Priorizada de Requisitos Funcionais.
1.3 Escolha da Stack Tecnológica	Definir as tecnologias de Front-end (React, Angular, etc.), Back-end (Node.js, Python, etc.) e Banco de Dados (PostgreSQL, MongoDB, etc.).	Equipe de Desenvolvimento	Decisão da Stack Tecnológica.
1.4 Planejamento Ágil	Configurar o quadro de tarefas (Kanban ou Scrum) e dividir o trabalho inicial em Sprints.	Gerente de Projeto	Quadro de tarefas (Trello, Jira ou similar) configurado.

FASE 2: Design e Estrutura (Duração Estimada: 2-3 Semanas)

Objetivo: Transformar os requisitos em um design funcional e preparar a base de dados e a infraestrutura.

Etapa	Descrição	Responsável(is) Sugerido(s)	Entregáveis Principais
2.1 Wireframes e Fluxos	Esboçar a estrutura básica das telas (Wireframes) e o fluxo de navegação do usuário (Baixa Fidelidade).	Dev Front-end / UX	Esboços e Fluxograma de Navegação.
2.2 Design do Banco de Dados	Modelar as tabelas e relações necessárias (Campeonato, Dupla, Jogador, Jogo) para suportar a lógica de chaveamento.	Dev Back-end Sênior	Diagrama Entidade-Relacionamento (DER).
2.3 Design do UI/UX Final	Aplicar cores, tipografia e identidade visual para criar o protótipo final navegável (Alta Fidelidade).	Dev Front-end / UX	Protótipo navegável (Figma, Adobe XD).
2.4 Configuração da Infraestrutura	Criar o repositório de código, configurar o ambiente de desenvolvimento (local e de testes) e o banco de dados inicial.	Dev Back-end Pleno / Dev Ops	Repositório Git e ambientes prontos.

FASE 3: Desenvolvimento (Duração Estimada: 4-6 Semanas)

Objetivo: Codificar as funcionalidades do MVP, separando a lógica de back-end (API) da interface de front-end.

⌚ Time Back-end (Dev Sênior, Pleno, Full-Stack)

Etapa	Descrição	Responsável(is) Sugerido(s)	Entregáveis Principais
3.1 API e Autenticação	Desenvolver a arquitetura da API e implementar rotas para login, registro e CRUD (Criação, Leitura, Atualização, Exclusão) de dados básicos.	Dev Back-end Pleno	API REST com rotas básicas funcionando.
3.2 Lógica de Chaveamento	Implementar o algoritmo central: geração de chaveamento (eliminação simples ou grupos) e atualização de resultados que leva à próxima fase.	Dev Back-end Sênior	Função de Geração/Atualização de Chaveamento.
3.3 Testes Unitários	Desenvolver testes automatizados para garantir a estabilidade das funções críticas de back-end (principalmente a lógica de chaveamento).	Dev Full-Stack	Conjunto de testes unitários para a API.

 **Time Front-end (Dev Front-end/UX, Full-Stack)**

Etapa	Descrição	Responsável(is) Sugerido(s)	Entregáveis Principais
3.4 Páginas e Componentes	Criar a estrutura das páginas da web e os componentes de UI de acordo com o protótipo (sem integração de dados).	Dev Front-end / UX	Estrutura Front-end completa (HTML/CSS/JSX).
3.5 Integração com API	Conectar os componentes visuais às rotas da API, exibindo dados dinâmicos e enviando requisições.	Dev Full-Stack	Telas de Cadastro, Painel Admin e Resultados conectadas.
3.6 Componente Visual da Chave	Criar o componente que exibe graficamente o "bracket" de jogos, garantindo que seja responsivo.	Dev Front-end / UX	Visualização da Chave de Jogos finalizada.

FASE 4: Testes e Qualidade (Duração Estimada: 1 Semana)

Objetivo: Identificar e corrigir falhas, garantindo que o sistema atende aos requisitos e é amigável ao usuário.

Etapa	Descrição	Responsável(is) Sugerido(s)	Entregáveis Principais
4.1 Testes de Usabilidade (UX)	Avaliar a facilidade de uso do sistema com base nos fluxos de usuários (Ex: Inscrição, Lançamento de Placar).	Analista de Requisitos / Gerente de Projeto	Relatório de Feedback de Usabilidade.
4.2 Testes de Aceitação (UAT)	Testar o sistema de ponta a ponta, verificando se todos os requisitos do MVP foram atendidos.	Equipe toda + Usuários-chave (se possível)	Checklist de Requisitos Aprovados.
4.3 Correção de Bugs	Priorizar e corrigir todos os bugs críticos e de média prioridade encontrados nos testes.	Equipe de Desenvolvimento	Lista de Bugs resolvida e código estável.

FASE 5: Implantação e Lançamento (Duração Estimada: 1 Semana)

Objetivo: Colocar o sistema em produção e planejar as próximas melhorias.

Etapa	Descrição	Responsável(is) Sugerido(s)	Entregáveis Principais

5.1 Preparação do Ambiente de Produção	Configurar o servidor final, DNS, segurança (SSL) e políticas de backup.	Dev Back-end Pleno / Dev Ops	Configuração de segurança e backups.
5.2 Deploy (Go-Live)	Lançar a Versão 1.0 do sistema no ar para uso real.	Dev Back-end Pleno / Dev Ops	Sistema em Produção.
5.3 Monitoramento e Feedback	Monitorar o desempenho e erros críticos nas primeiras 72 horas e documentar o feedback dos usuários.	Equipe toda	Lista de Requisitos para a