



Glauber Arrighi Da Silva Amorim

Nur Omar Shehadeh

**Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol –
SISGPF**

**BRASILIA – DF
JULHO – 2011**

Glauber Arrighi Da Silva Amorim

Nur Omar Shehadeh

Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SISGPF

Trabalho de Conclusão de curso apresentado como
requisito parcial ao Curso de Sistemas de Informação da
Faculdade Fortium, para obtenção do título de Bacharel
em Sistemas de Informação.

Aprovado em ____/____/____

Orientador:

Prof. Esp. Sérgio Rodrigues Lima

BANCA EXAMINADORA

Professor Orientador

Professor

Professor

Brasília – DF
JULHO – 2011

Amorim e Shehadeh, Glauber Arrighi da Silva e Nur Omar.

Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SisGPF / Glauber Arrighi da Silva Amorim e Nur Omar Shehadeh – Brasília: 2011. XXX p.

Projeto Final de Graduação – Faculdade FORTIUM, Curso de Sistemas de Informação.

Orientado por:

Prof. Esp. Lima, Sérgio Rodrigues.

1. Projeto de Graduação. I. Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SisGPF..

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho às nossas famílias, aos professores com os quais tivemos a oportunidade de expandir nosso aprendizado, por todo o apoio prestado e pela motivação que nos foi fundamental para a conclusão deste.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, por nos possibilitar a realização desse nosso sonho. Em segundo lugar agradecer as nossas famílias, que estiveram conosco nos momentos de dificuldade e aos nossos professores e amigos, pelo apoio e compreensão dispensados.

RESUMO

O objetivo deste Trabalho de Conclusão de curso é desenvolver toda a documentação utilizada para desenvolvimento do Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SisGPF. O trabalho mostra a análise de sistema a partir de requisitos reais, bem como a proposta de solução para a questão levantada. Especificar a metodologia (IRUP) utilizada para desenvolver o software em questão, as tecnologias (na maioria open source – PHP 5.3, MySQL 5.1 e Apache Server 2.2) e ferramentas de apoio (NetBeans 6.9.1, Power Designer 15.0, VISIO 2010). Também faz levantamento das várias formas de representação gráfica das funcionalidades do projeto através dos diagramas da UML 2.0 através da ferramenta Astah UML (antigo JUDE). Com isso, obteve-se o SisGPF, que é um produto de software criado para informatizar o setor de acompanhamento das partidas de futebol. No sistema, ficam registrados todos os atletas contratados pelo clube, assim como todos os detalhes das partidas realizadas, como cartões recebidos, quantidade de faltas realizadas por cada atleta no jogo e muitos outros recursos.

Palavras-chave: Partida, futebol, gerenciamento, informatizar, sistema, Gama.

ABSTRACT

This paper aim to develop all documentation used to develop the Football Matches Management System – SisGPF. The paper presents a system analysis from current requirements and proposes a solution to the issue raised. It specifies the methodology (IRUP) used to develop the software mentioned, technologies (mostly open source - PHP 5.3, MySQL 5.1 and Apache Server 2.2) and supporting tools (NetBeans 6.9.1, Power Designer 15.0, VISIO 2010). It also collects data about various forms of graphical representation of the projec's features through diagrams using UML 2.0 UML Tool Astah (formerly JUDE). Based on that, the SisGPF is obtained, which is a software product designed to computerize the monitoring of football matches. In this system are registered both athletes hired by teams and details of matches that took place, cards received, number of fouls made by each athlete in the game and many other features are also included.

Keywords: Match, football, management, computerized system, Gama

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01: Sistema de Gerenciamento de Dados Confederação Brasileira de Futebol.	18
Figura 02: Fases e Disciplinas do IRUP.	20
Figura 03: Diagrama de Impantação.	23
Figura 04: Diagrama de Caso de Uso.	26
Figura 05: Diagrama de Sequencia.	26
Figura 06: Diagrama de Atividade.	26
Figura 07: Entidade Externa	26
Figura 08: Fluxo de Dados.	27
Figura 09: Processo.	27
Figura 10: Depositos de Dados.	27
Figura 11: Representação dinamica do DFD.	27
Figura 12 Reuniao painel W3C 10.	28
Figura 13: Modelo de SGBD.	30
Figura 14: Métodos de implementação de LPs.	33
Figura 15 Tela de Serviços de Apache.	37
Figura 16: JUDE. Diagramação de Seqüencia.	39
Figura 17: Editor do NetBeans.	41
Figura 18: Interface do Power Designer.	41
Figura 19: Diagrama de Caso de Uso.	52
<u>Figura 20: Diagrama de Componente.</u>	52
Figura 21: Diagrama de Rede.	52

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Comparação MySql	31
Tabela 2: Comparação entre PHP, ASP e JAVA.	34
Tabela 3: Análises das necessidades e problemas	42
Tabela 4: Matriz de probabilidade e impacto	42
Tabela 5: Análise de Riscos e Contingência	43
Tabela 6: Lista de preços de construção dos casos de uso	52

LISTA DE ABREVIATURAS

CSS: Folhas de Estilo em Cascata

DFD: Diagrama de Fluxo de Dados

HTTP: Protocolo de Transferência de Arquivos, páginas, HTML

IRUP: IBM Rational Unified Process

JUDE: Java and UML Developers' Environment

LOC: Local físico onde se desenvolve o processo

MER - Modelo de Entidade e Relacionamento

PHP: Hypertext Processor

SGBD: Sistema Gerenciador de Banco de Dados

SisGPF: Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol

UML: Linguagem de Modelagem Unificada

XML: EXtensible Markup Language.

XHTML: EXtensible HyperText Markup Language

W3C: World Wide Web Consortium

SUMÁRIO

RESUMO	6
ABSTRACT	7
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	8
LISTA DE TABELAS	9
LISTA DE ABREVIATURAS.....	10
1 – INTRODUÇÃO	14
1.1 – Motivação	15
1.2 – Objetivos do Sistema.....	15
1.3 – Estrutura do Trabalho de Conclusão de Curso	16
2 – PESQUISA E MÉTODOS	17
2.1 – Sistema Proposto e Sistemas Similares	17
2.2. Metodologias, tecnologias e ferramentas	18
3 – ANÁLISE FUNCIONAL	29
3.1 – Análises das necessidades e problemas	42
3.2 – Plano de Risco	42
3.3 – Benefícios Esperados.....	43
3.4 – Análise de Riscos e Plano de Contingência.....	43
3.5 – Plano de Cronograma do Projeto.....	46
4 – PROJETO CONCEITUAL E FÍSICO	47
4.1 – Requisitos do usuário	47
4.2 – Modelagem Funcional	48
5 – MODELAGEM LÓGICA	50
5.1 – Diagrama de Atividades.....	50
5.2 – Diagrama de Sequência	50
5.3 – Diagrama de Implantação.....	50

5.4 – Diagrama de Fluxo de Dados - DFD	50
6 – ARQUITETURA COMPUTACIONAL E CUSTO	51
6.1 – Diagrama de Execução e/ou Componentes	51
6.2 – Formas de Armazenamento e Disponibilização dos Dados	51
6.3 – Diagrama de Rede	52
6.4 – Softwares Básico e de Apoio Utilizados	52
6.5 – Detalhamento dos Hardwares Necessários.....	53
6.6 – Detalhamento de Custos	53
7 – SEGURANÇA	54
7.1 – Mecanismos de Segurança da Linguagem de Programa e SGBD.....	54
7.2 – Mecanismos de Segurança e Privacidade de Dados.....	54
7.3 – Mecanismos de Segurança de Equipamentos e Instalações	55
8 – TESTES E IMPLANTAÇÃO	57
8.1 – Testes de Qualidade.....	57
8.2 – Testes de Stress.....	57
8.3 – Testes de Segurança	57
8.4 – Implantação	58
CONCLUSÃO.....	59
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
APÊNDICE “A” – ENTREVISTA	62
APÊNDICE “B” – DOCUMENTO VISÃO	65
APÊNDICE “C” – DIAGRAMA DE CASO DE USO E DESCRIÇÃO DE CADA CASO DE USO	71
APÊNDICE “D” – DIAGRAMA DE ATIVIDADES	78
APÊNDICE “E” – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	84
APÊNDICE “F” – DIAGRAMA DE IMPLANTAÇÃO	90
APÊNDICE “G” – DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS - DFD	92

APÊNDICE “H” – MODELO DE ENTIDADE RELACIONAL – MER CONCEITUAL	96
APÊNDICE “I” – MODELO DE ENTIDADE RELACIONAL – MER FISICO	97
APÊNDICE “J” – DICIONARIO DE DADOS	98
APÊNDICE “K” – REQUISITO DE INTERFACE	104
APÊNDICE “L” – ROTEIRO DE TESTE.....	105
APÊNDICE “M” – EVIDÊNCIA DE TESTE	138
APÊNDICE “N” – CD/DVD COM IMPLEMENTAÇÃO.....	198

1 - INTRODUÇÃO

Atualmente no mundo do futebol são poucos os sistemas disponíveis para acompanhamento e gerenciamento das informações referentes ao desempenho de um atleta profissional durante os jogos. Para o torcedor, o futebol trata-se apenas de diversão, no entanto existem profissionais que trabalham dia e noite, analisando dados e procurando orientar os atletas sobre os seus erros e acertos durante as partidas. Todos os detalhes dos jogos são rigorosamente anotados para posterior análise e possível correção de postura e atitudes dos jogadores durante os treinamentos, detalhes esses que podem decidir uma partida, quando corrigidos a tempo.

O Gerente de Futebol é o responsável por controlar todos os detalhes das partidas realizadas pelo clube durante a temporada, como por exemplo, os cartões recebidos pelos atletas (amarelo ou vermelho). O auxiliar técnico fica responsável por controlar a quantidade de faltas, o número de passes errados, a quantidade de lances de perigo a favor e contra, entre muitos outros detalhes, que são de suma importância para que o treinador possa corrigir determinadas falhas durante os treinamentos da semana.

O Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SISGPF chega ao mercado para informatizar o setor de acompanhamento das partidas de futebol. No sistema, ficam registrados todos os atletas contratados pelo clube, assim como todos os detalhes das partidas realizadas, como cartões recebidos, quantidade de faltas realizadas por cada atleta no jogo e muitos outros recursos.

1.1 - Motivação

A comissão técnica da Sociedade Esportiva do Gama¹ utiliza planilha impressa para acompanhar o rendimento dos atletas durante as partidas realizadas pelo clube. Com isso existe uma demora considerável para análise de desempenho dos atletas em campo, tendo que comparar várias planilhas e realizar cálculos manuais para se ter uma média de desempenho dos atletas.

A finalidade do Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SisGPF é informatizar o método de avaliação, para que as consultas ocorram com mais facilidade e os erros individuais sejam corrigidos em tempos mais curtos.

1.2 - Objetivos do Sistema

1.2.1 Geral

Informatizar o controle de desempenho do atleta em campo, registrado a quantidade de passes errados e corretos, as faltas cometidas e recebidas, os cartões recebidos e os gols marcados pelos mesmos durante as partidas, gerando posterior relatório sobre o seu desempenho em campo nas partidas pelo clube.

1.2.2 Específico

1. Efetuar Login: Realiza login de usuário no sistema.
2. Cadastro de Usuário: Esta funcionalidade faz o cadastro e alteração de usuários e recuperação de senha através de e-mail.
3. Cadastro de Atletas: Esta funcionalidade cadastra, altera, exclui e consulta atletas no sistema.
4. Cadastro de Partidas: Esta funcionalidade cadastra, altera, exclui e consulta informações sobre as partidas realizadas pela Sociedade Esportiva do Gama.
5. Cadastro de Campeonatos: Esta funcionalidade cadastra os campeonatos a serem disputados pela Sociedade Esportiva do Gama.

¹Sociedade Esportiva do Gama é um clube de futebol sediado na cidade do Gama – DF refere-se à empresa gestora do negócio a quem será destinado o sistema desenvolvido.

6. Emissão de Relatório: Esta funcionalidade gera relatórios do sistema.

1.3 - Estrutura do Trabalho de Conclusão de Curso

Capítulo dois – pesquisas e métodos, apresenta alguns sistemas similares e mostra as linguagens e ferramentas utilizadas para desenvolvimento do Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SISGPF.

Capítulo três – análise funcional onde são apresentadas as necessidades e os problemas diagnosticados, benefícios esperados, análise de riscos e plano de contingência.

Capítulo quatro – projeto conceitual e físico, apresenta a modelagem do banco de dados e o dicionário de dados do sistema.

Capítulo cinco – modelagem lógica, apresenta os diagramas apresentados no sistema.

Capítulo seis – arquitetura computacional e custos, procura mostrar os diagramas de execução e componentes, fazendo a descrição física da topologia do sistema e sua distribuição em camadas, bem como as formas de armazenamento e disponibilização dos dados especificando tipos de mídias, quantidades, local, recuperação e privilégios de acesso. Será apresentado neste trabalho o Diagrama de Rede que servirá para indicar a topologia da rede e os componentes utilizados em sua estrutura além do detalhamento de todos os softwares e hardwares necessários para o desenvolvimento e funcionamento do SGB.

Capítulo sete – segurança, apresenta as formas de prevenção de danos e perdas de equipamentos, além de orientar sobre a utilização de diversos métodos de segurança existentes no mercado.

Capítulo oito – teste e Implantação, destaca os testes de qualidade, testes de stress, testes de segurança e as fases de implantação do SGB.

2 - PESQUISA E MÉTODOS

O presente capítulo apresenta o sistema similar existente no mercado bem como conceitos e padrões da linguagem e ferramentas tecnológicas utilizadas para o desenvolvimento do sistema proposto e o banco de dados utilizado para desenvolvimento do sistema.

2.1 - Sistema Proposto e Sistemas Similares

2.1.1 - Sistema Proposto

Sistema desenvolvido para uso exclusivo da SOCIEDADE ESPORTIVA DO GAMA, clube de futebol localizado na cidade do Gama/DF. O sistema gerencia as informações referentes às partidas realizadas pelo clube, o controle de desempenho do atleta em campo durante as partidas. Ao final, pode ser visualizado o relatório sobre a partida, ou sobre o rendimento de determinado atleta durante os jogos.

As principais funcionalidades são:

- Cadastro de usuários do sistema;
- Cadastro de atletas profissionais;
- Cadastro de partidas realizadas pelo clube;
- Cadastro de campeonatos disputados pelo clube;
- Geração de relatórios gerenciais;

2.1.2 – Sistema Similar - Sistema de Gerenciamento de Dados Confederação Brasileira de Futebol - CBF

O Sistema de Gerenciamento de Dados da Confederação Brasileira de Futebol – CBF faz o controle de todos os atletas do futebol brasileiro, realizando transferências de atletas entre clubes do Brasil e do exterior, consulta dos atletas cadastrados, e geração de boletos para pagamento de transferências e registros de novos atletas.

Para efeito de conhecimento a figura 01 mostra a interface do Boletim Informativo Diário – BID da Confederação Brasileira de futebol.

The screenshot shows the official website of the Brazilian Football Confederation (CBF) with the logo and navigation menu. A central box displays the 'BOLETIM INFORMATIVO DIÁRIO ELETRÔNICO (BID-E)' for the date '17/06/2011'. The table lists 8 entries, each with an athlete's name, club, and contract details:

P. INSC.	ATLETA	UF CLUBE	CONTRATO
1	122683 MOACIR BASTOS	DF BRASILENSE FUTEBOL CLUBES	CT. DF2011049124 de 15/06/2011 a 10/12/2012
2	MARCOS ANTONIO GOMES DE NAZARE	DF SOCIEDADE ESPORTIVA BRAZLANDIA	CT. DF2011002029 de 15/06/2011 a 15/06/2012
3	383542 ROMARIO DA SILVA VERAS	DF SOCIEDADE ESPORTIVA BRAZLANDIA	CT. DF2011002030 de 15/06/2011 a 15/06/2012
4	383222 WILLIAN DE JESUS SOUZA	DF SOCIEDADE ESPORTIVA BRAZLANDIA	CT. DF2011002028 de 10/06/2011 a 10/06/2012
5	370357 GUILHERME DA SILVA NUNES	DF SOCIEDADE ESPORTIVA DO GAMA	AMADOR
6	350627 WESLEY MELO DOS SANTOS	DF SOCIEDADE ESPORTIVA DO GAMA	CT. DF2011007122 de 06/06/2011 a 06/09/2011
7	370357 GUILHERME DA SILVA NUNES	DF SOCIEDADE ESPORTIVA SANTA MARIA	REVERSÃO
8	370357 GUILHERME DA SILVA NUNES	DF SOCIEDADE ESPORTIVA SANTA MARIA	RESCISÃO

Figura 01: Interface do Sistema Boletim Informativo Diário da CBF

Fonte: (<http://www2.cbf.com.br/php/bid.php>)

2.2. Metodologias, tecnologias e ferramentas

No SISGPF faz uso da Linguagem de Modelagem Unificada (UML) para a modelagem de dados, o *MySQL 5.1* como banco de dados, o *W3C* para normas de acessibilidade e usabilidade, o *Hypertext Preprocessor (PHP)* como linguagem de programação, o *CSS* para desenvolvimento do design do sistema e o *JavaScript* para aumentar a interatividade com o usuário. O SISGPF é um sistema *web*, contudo, as linguagens escolhidas oferecem fácil manuseio, facilitando a execução do desenvolvimento do projeto.

2.2.1 IBM Rational Unified Process – IRUP

O *Rational Unifield Process* - IRUP, define-se de forma clara, como um método de desenvolvimento de software com a mais alta qualidade que se possa alcançar, bem como consiste em uma abordagem de desenvolvimento especialmente adequado à UML (GIBBS, 2006).

O desenvolvimento de software usando o método da IRUP é realizado a partir da delimitação de quatro fases que visam estabelecer um determinado tempo entre os marcos de processo (GIBBS, 2006).

Para fazer um o processo de coletas das atividades e artefatos o IRUP utiliza-se das chamadas disciplinas que são desenvolvidas no decorrer de cada fase do projeto (GIBBS, 2006).

As fases determinadas no método de desenvolvimento IRUP são utilizadas para representar um determinado tempo decorrido entre dois marcos de processo (GIBBS, 2006).

De acordo com Booch, a correta definição das fases usadas no IRUP é:

A *concepção* é a primeira fase do processo, em que a ideia inicial para o desenvolvimento é lavada até o ponto de ser – pelo menos internamente – suficiente bem-fundamentada para assegurar a passagem à fase de elaboração.

A *elaboração* é a segunda fase do processo, quando a visão do produto e sua arquitetura são definidas. Nessa fase, os requisitos do sistema são articulados e são definidas as prioridades e baseline².

A *construção* é a terceira fase do processo, em que o software chega a uma arquitetura baseline executável e destinada à transferência para comunidade de usuários.

A *transição* é a quarta fase do processo, em que o software chega às mãos da comunidade de usuários.

Para captura dos artefatos e atividades a serem desenvolvidas ao longo do ciclo de vida do projeto de engenharia de software o IRUP utiliza as nove disciplinas como se seguem (BOOCH, 2006):

²O termo baseline pode ser caracterizado como a linha base para o acompanhamento de qualquer tipo de projeto. Pode ser, por exemplo, baseline de custo.

- Modelagem de negócio;
- Requisitos;
- Análise e projeto;
- Implementação;
- Teste;
- Entrega;
- Gerenciamento de Configuração e Mudança;
- Gerenciamento de Projeto;
- Ambiente.

A figura 02 (Fases e Disciplinas do IRUP) representa as várias disciplinas e sua utilização ao longo das fases do IRUP (GIBBS, 2006).

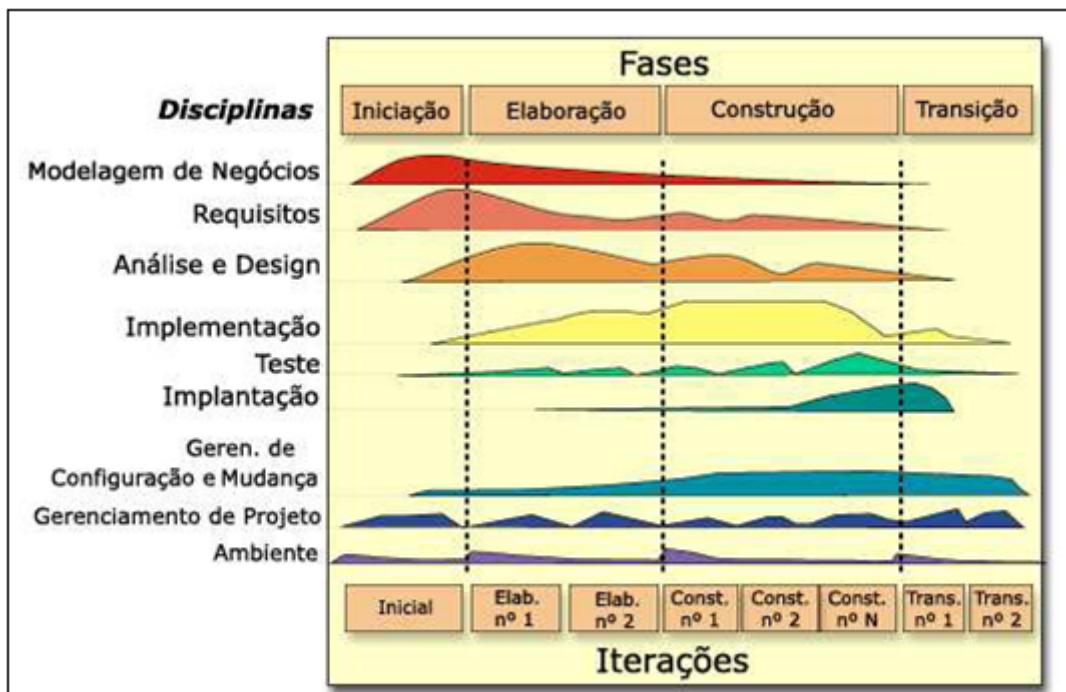


Figura02: Fases e Disciplinas do IRUP.

(Fonte: GIBBS, 2006)

Segundo GIBBS (2006, p.48) um artefato é: “algum documento, relatório executável, que é produzido manipulado ou consumido”.

Os artefatos utilizados no método de desenvolvimento IRUP são categorizados de acordo com as áreas de seu desenvolvimento. Por isso existem artefatos de gerenciamento e artefatos técnicos (GIBBS, 2006).

Abaixo uma lista dos conjuntos de artefatos técnicos utilizados/gerados (GIBBS, 2006):

- Conjunto de Requisitos;
- Conjunto de Análise e Projeto;
- Conjunto de Teste;
- Conjunto de Implementação;
- Conjunto de Implantação.

Este trabalho foi baseado no IRUP. Sendo assim, não aplica todos os artefatos utilizados por este no desenvolvimento de software, somente nos documentos de visão e questionário para levantamento de requisitos, na fase de iniciação.

A justificativa do desenvolvimento deste software baseado no IRUP sustenta-se na qualidade dos seus softwares gerados, na sua ampla utilização na área de desenvolvimento de software e na intenção de construir um software com a maior probabilidade possível de sucesso que podemos conseguir.

2.2.2 – UML

A *Unified Modeling Language* – UML representa uma linguagem-padrão para representação de artefatos. Ela é usada para definir um tipo de comunicação, uma linguagem gráfica dos artefatos para proporcionar uma melhor visualização, especificação, construção e documentação destes artefatos de sistemas de software (GILLEANES, 2007).

A partir da década de 90 notou-se que vários métodos para representação gráfica de artefatos começaram a chamar a atenção da comunidade. Os que ganhavam maior atenção eram os métodos de Booch, OMT, OOSE, respectivamente pertencente à Grady Booch, James Rumbaugh e Ivar Jacobson (BOOCH, 2006).

Devido às peculiaridades em comum entre os métodos, os três citados acima decidiram fazer uma junção de seus métodos chamando-o de Método Unificado (GILLEANES, 2007).

As versões da UML estão listadas abaixo de acordo com a ordem dos acontecimentos da junção (GILLEANES, 2007):

- Método Unificado 0.8: sem a participação de Jacobson;
- Método Unificado 0.9: já com Jacobson;
- UML 1.0 (*Unified Modeling Language* - Linguagem de Modelagem Unificada): contribuições de IBM, HP, Microsoft e Oracle, entre outras;
- UML 1.1: padronizada pelo OMG - *Object Management Group*;
- UML 1.4: atualizações diversas, algumas mais documentais e outras estruturais.

O antigo método unificado chamava-se de linguagem de modelagem, agora com muita robustez podendo ser utilizada para infinitos processos de desenvolvimento de software ou não (GILLEANES, 2007).

A Versão atual da UML é 2.0 (GILLEANES, 2007).

Para representar uma parte estática de um sistema, deve-se fazer uso de alguns dos diagramas a seguir (GILLEANES, 2007):

- Diagrama de Classe;
- Diagrama de Componentes;
- Diagrama de Estrutura Composta;
- Diagrama de Objetos;
- Diagrama de Implantação;
- Diagrama de Artefatos.

No entanto, se a intenção for visualizar alguma parte dinâmica de um sistema, utilizam-se alguns dos seguintes diagramas (GILLEANES, 2007):

- Diagrama de Caso de Uso;
- Diagrama de Sequencia;
- Diagrama de Comunicação;
- Diagrama de Gráfica de Estados;
- Diagrama de Atividades.

Neste trabalho utilizam-se os seguintes diagramas da UML:

- Diagrama de Caso de Uso;
- Diagrama de Sequencia;
- Diagrama de Implantação;
- Diagrama de Atividades.

A justificativa para sua utilização sustenta-se na intenção de tornar este projeto, a respeito de seus artefatos, adaptável e comprehensível para todos os profissionais da área de desenvolvimento de softwares sem que necessário verificar seu código fonte.

2.2.3 – Diagramas

É uma estrutura organizada em blocos básicos de forma visual de conceitos e ideias. (MARTIM, 2006)

De acordo com Booch, diagramas são:

“[...] meios utilizados para a visualização desses blocos de construção. Um diagrama é uma apresentação gráfica de um conjunto de elementos, geralmente representados como gráfico conectado de vértices (itens) e arcos (relacionamentos)”. (BOOCH 2006, p. 92)

2.2.3.1 - Diagramas de Implantação

Os diagramas de implantação mostram os nós e seus relacionamentos. Possui uma visão estática da implantação da estrutura, como mostra a figura 03. (BOOCH, 2005)

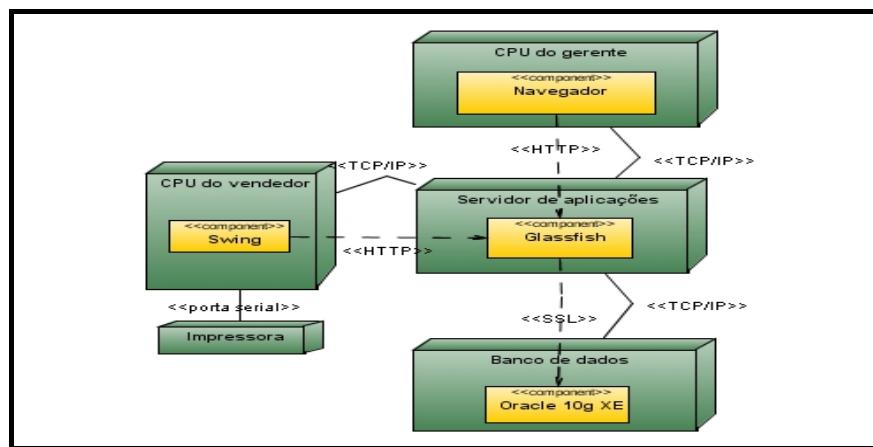


Figura 03: Diagramas de Implantação
Fonte: (www.danieltamioso.com)

Utilizou-se no Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SISGPF para mostrar o relacionamento físico entre o software e hardware.

2.2.3.2 - Diagrama de Caso de Uso

Diagrama de caso de uso mostra os casos de uso e atores e seus relacionamentos, como mostra figura 04. (BOOCH, 2005)

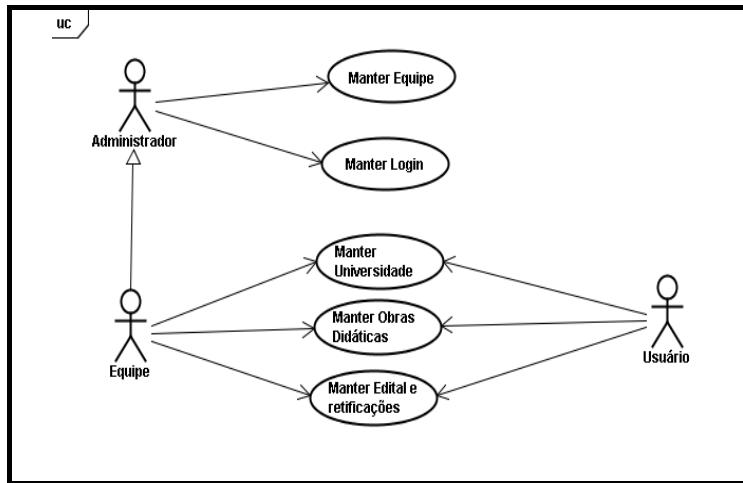


Figura 04: Exemplo de Diagrama de Caso de uso

Fonte: (do autor)

Utilizou-se no Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SISGPF, o diagrama de caso de uso para modelar os requisitos do sistema, as interações dos usuários e as permissões que cada usuário herda. A comunicação dos atores é feita de acordo com a hierarquia, dividida como mostra figura 04. Ela descreve os requisitos e deixa claro o que o sistema faz. Cada ator tem definido sua interação com o sistema.

2.2.3.3 – Diagrama de Sequência

Diagrama de sequência mostra os papéis, mensagens enviadas e recebidas pelas instâncias que são representados pelos papéis, como mostra figura 05. (BOOCH, 2006)

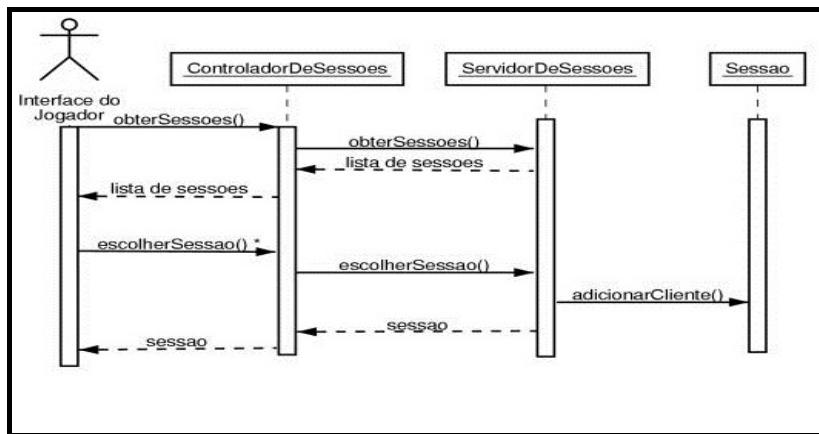


Figura 05: Diagrama de Sequencia.

Fonte: (www.ime.usp.br)

Mostra um conjunto de objetos, seus relacionamentos e as mensagens que podem ser enviadas entre eles. Determina sequência temporal em que os métodos são executados, bem como a visão dinâmica de um sistema. (BOOCH, 2006, p. 98-99)

2.2.3.4 - Diagramas de Atividades

Diagramas de atividades mostra o desempenho do fluxo das atividades do sistema.
(BOOCH, 2006)

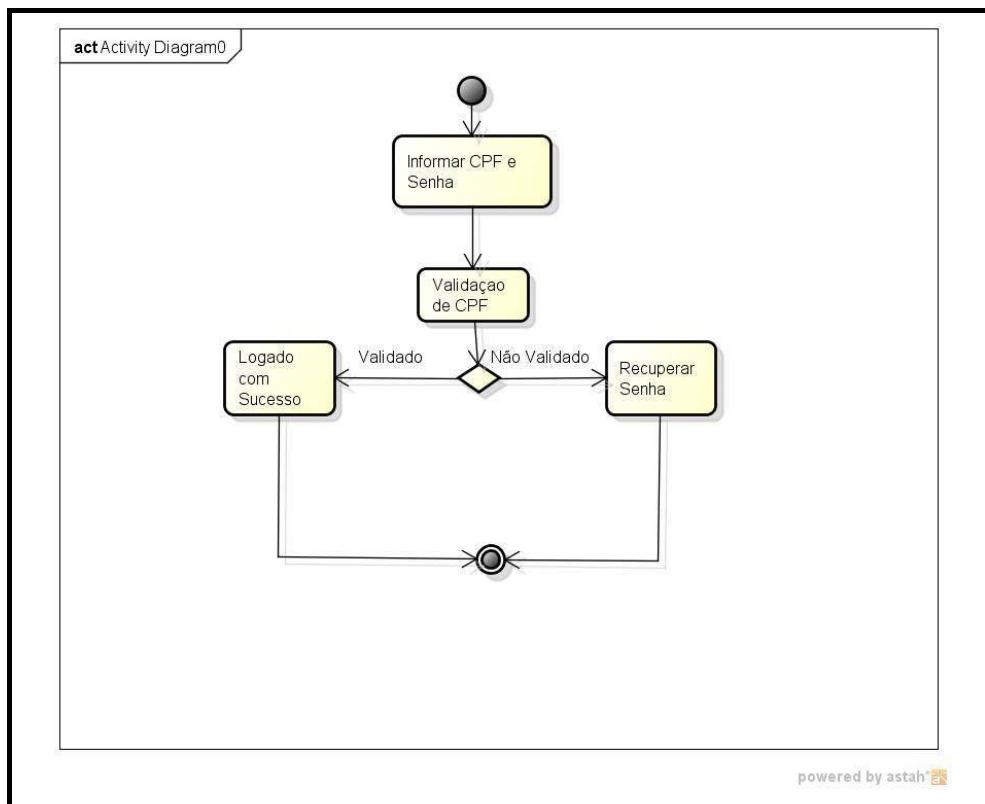


Figura 06: Diagrama de Atividades.

Fonte: (do autor)

Utilizou-se no Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol – SISGPF, o diagrama de atividades, que ilustra graficamente as atividades das funcionalidades.

A grande vantagem de se basear na *UML* é a extensão e adaptação que esta linguagem fornece um mesmo modelo para ser usado em todas as fases do *software*, mudando apenas o contexto, não atrapalhando a visão e a comunicação. Utiliza neste software os diagramas de sequência, diagrama de atividades e o diagrama de caso de uso. A *UML* é uma linguagem de conotação gráfica e seu uso é amplo e possui suporte.

2.2.4. DFD

De acordo com Macoratti, o conceito para Diagrama de Fluxo de Dados – DFD é:

O Diagrama de Fluxo de Dados – DFD representa um conjunto de diagramas, para estruturar o projeto através de imagem do sistema, projeto ou produto, modelo de organização, apresentação em etapas com aumento gradativo de detalhes, utilização dos princípios da modularização e da hierarquização.

As entidades externas são as categorias lógicas de objeto ou pessoas, que recebem ou enviam informações para o sistema, veja a figura 07 (Entidade externa) (MACORATTI, 2008):

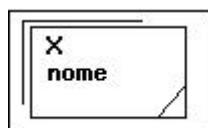


Figura 07: Entidade Externa.

(Fonte: MACORATTI, 2008)

X - letra para identificação;

NOME: Nome da entidade

Ex: Clientes, Sistema Acesso, Banco, etc.

A figura 08 (Fluxo de dados) representa o meio por onde os dados e informações trafegam (MACORATTI, 2008):

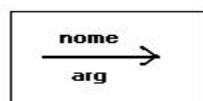


Figura 08: Fluxo de dados.

(Fonte: MACORATTI, 2008)

NOME: nome do dado. Ex: Pedido, N F, Produto, Item, etc.

ARG: argumento de acesso a um depósito. Ex: CNPJ, CPF, nome, etc.

A transformação do fluxo de dados em uma atividade é representada na figura 09 (Processos), são os módulos do sistema (MACORATTI, 2008):



Figura 09: Processo.

(Fonte: MACORATTI, 2008)

N: número de referência do processo. Ex: 0, 1, 2, 3, 1.1.

FUNÇÃO: descreve o processo no verbo infinitivo. Ex: Cadastrar Cliente, Gerar Arquivo, Imprimir Relatório, etc.

LOC: local físico onde se desenvolve o processo. Ex: Almoxarifado; Contabilidade, etc.

Os locais de armazenamento de dados, arquivos físicos está representado na Figura 10 (Depósitos de Dados).

DN: número do depósito. Ex: 0, 1, 2, 3, D1/1, D1/2

NOME: nome do depósito. Ex: Clientes, Produtos, Contas, etc.

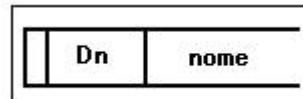


Figura 10: Depósitos de Dados.

(Fonte: MACORATTI, 2008)

A Figura 11 (Representação da dinâmica lógica de um D.F.D) demonstra a dependência dos símbolos (MACORATTI, 2008):

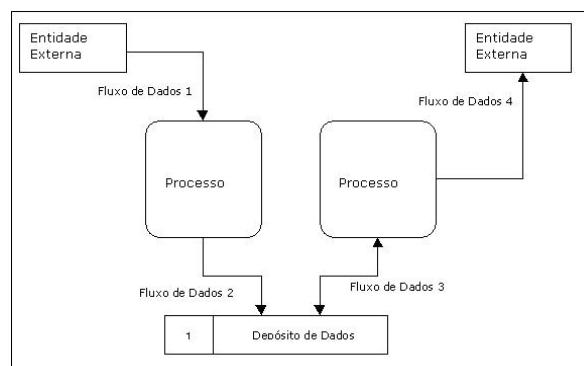


Figura 11: Representação dinâmica do DFD.

(Fonte: MACORATTI, 2008)

Devido ao pouco conhecimento em linguagem orientada a objetos optamos por desenvolver o projeto em linguagem estruturada, pois dessa forma existe uma maior probabilidade do software ser desenvolvido dentro dos padrões exigidos.

2.2.5. W3C

O Consórcio *World Wide Web* - W3C representa uma equipe internacional para desenvolvimento de padrões de aplicações web. Criado por Tim Berners-Lee, sua missão é: “Conduzir a *World Wide Web* para que atinja todo seu potencial, desenvolvendo protocolos e diretrizes que garantam seu crescimento de longo prazo” (JACOBS, 2008).



Figura 12: Reunião Painel W3C 10

Fonte: (www.fatorclick.com.br)

Também faz recomendações aos critérios de Acessibilidade e Usabilidade dos sites desenvolvidos nos padrões estabelecidos por ela. A Acessibilidade refere-se ao desenvolvimento de sites que possa ser acessados por todos, deficientes ou não, através do seu bom desenvolvimento e edição. A Usabilidade refere-se à facilidade e simplicidade que as pessoas terão ao utilizar certos aplicativos através de interfaces amigáveis e menus intuitivos. (IMASTERS, 2010).

As complexidades de certas aplicações às vezes intimidam usuários que não possuem o conhecimento esperado para a manipulação do software, fazendo com que estes percam o interesse de usá-la (ALENCAR, 2009).

Neste trabalho estão sendo utilizados os seguintes padrões da W3C: CSS e XHTML.

Para que os critérios Usabilidade Acessibilidade sejam efetivados e a aplicação resultante deste projeto seja aceita, será construída de acordo com os padrões estabelecidos por esta instituição, a W3C.

2.2.6 - Banco de Dados

Segundo Elmasri/Navathe (2006, p. 04), sistema de banco de dados é: “Um banco de dados é uma coleção de dados relacionados. Os dados são fatos que podem ser gravados e que possuem um significado implícito.”.

Pode-se dizer que um banco de dados possui uma fonte de informação, interação com o mundo real e pessoas que estejam interessadas em seu conteúdo. Ele armazena informações e permite que os usuários do sistema possam realizar buscas, além de fazer alteração ou exclusão de qualquer dado a qualquer momento. (ELMASRI/NAVATHE, 2006)

O banco de dados pode ser de qualquer tamanho. Ele pode receber apenas algumas linhas ou milhões de registros. Esses registros podem ser informados aos usuários de várias maneiras: por ordem alfabética, ano, data de inclusão e muitas outras. (ELMASRI/NAVATHE, 2006)

Podemos citar como exemplo uma biblioteca. Todas as obras existentes ficam cadastradas em um banco de dados, onde podem ser feitas pesquisas sobre a localização exata da obra, a quantidade de exemplares existentes, a quantidade de exemplares existentes para determinado autor, entre outros. Esses dados podem ser alterados ou excluídos a qualquer momento, desde de que o usuário esteja autorizado a realizar esse tipo de procedimento. (ELMASRI/NAVATHE, 2006)

Segundo Elmasri/Navathe, SQL é:

“A SQL é uma linguagem de banco de dados abrangente: ela possui comandos para definição de dados, consultas e atualizações. Além disso, tem funcionalidades para a definição de visões (*views*) no banco de dados, a fim de especificar a segurança e as autorizações para as definições de restrições de integridade e de controles de transição.” (ELMASRI/NAVATHE, 2006, p. 149)

A *Structured Query Language – SQL* é a linguagem padrão para interação com o banco de dados relacional e é reconhecida por quase todos os produtos existentes no mercado. O foco da linguagem *SQL* é a manipulação de dados e os principais comandos para a manipulação simples de tabela são: (ELMASRI/NAVATHE)

- ***CREATE TABLE*** - criar uma nova tabela
- ***INSERT*** - inserir um dado na tabela
- ***SELECT*** - selecionar um dado da tabela
- ***UPDATE*** - atualizar um dado na tabela
- ***DELETE*** - excluir um dado

2.2.6.1 - Sistema Gerenciador de Banco de Dados - SGBD

Segundo ELMASRI/NAVATHE, SGBD é:

“Um sistema gerenciador de banco de dados (SGBD) é uma coleção de programas que permite aos usuários criar e manter um banco de dados. O SGBD é, portanto, *um sistema de software de propósito geral* que facilita os processos de *definição, construção, manipulação e compartilhamento* de banco de dados entre vários usuários e aplicações.” (ELMASRI/NAVATHE, 2006, p. 149)

Por ser uma linguagem abrangente, existem comandos que fazem a definição dos dados, as consultas e as atualizações, contudo, possuem DDL e DML.

A *Data Definition Language - DDL* é uma linguagem de definição de dados que oferece suporte a declaração ou definição de objetos ao banco de dados, a *DML (Data Manipulation Language)* permite o processamento e manipulação de objetos e a Declaração-*DCL* é uma declaração de variáveis. (ELMASRI/NAVATHE, 2006)

As solicitações *DML* podem ser planejadas ou não planejadas. A planejada foi prevista com muita antecedência ao momento em que é executada. A não planejada é uma consulta (*ad hoc*) e é uma necessidade que surgiu naquele instante. (ELMASRI/NAVATHE, 2006)

Otimização e execução, requisição de DML, devem ser processadas pelo componente otimizador, que tem a função de buscar um modo eficiente de realizar a requisição. Essas requisições são executadas sob o controle do gerenciador em tempo de execução (*run time*). (ELMASRI/NAVATHE, 2006)

É utilizado o SGBD, pois é considerado um dos componentes mais importantes de todo o sistema. Ele controla e reduz a redundância de dados, tem segurança e possibilita o backup para evitar a perda de dados, além de possuir tolerância a falha, integridade e segurança e por armazenar dados e metadados. A figura 13 mostra um gerenciador de banco de dados.

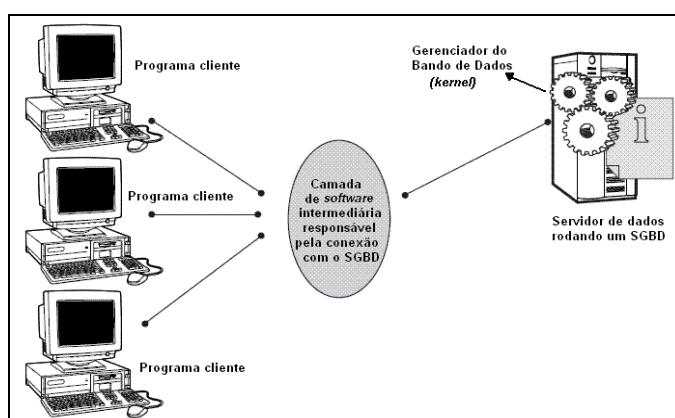


Figura 13: Modelo de Sistema Gerenciador de Banco de Dados

Fonte: (http://www.sirmacstronger.eti.br/bd/img/cliente_servidor_sgbdb.gif)

2.2.6.2 - MySQL 5.1.41

Desenvolvido na Suécia pela empresa *TCX*³, tem código-fonte aberto. É um banco de dados relacional, multiencadeado. (MYSQL, 2010)

O *MySQL* trabalha com grande escala de dados com segurança, rapidez, sem exigir software de alto custo. (MYSQL, 2010)

No *MySQL* tem-se o controle total dos dados, além de escalável plataforma confiável, possibilita a empresa manter o custo de propriedade baixo. Fornece suporte diretamente da fonte e ferramentas visuais para localizar e corrigir problemas locais. (MYSQL, 2010)

A tabela 01 mostra a comparação do *MySQL* com os bancos de dados Access, SQL Server e PostgreSQL.

Tabela 1: Comparação de *MySQL*

Critérios	Bases de dados		
	<u>SQL Server</u>	<u>MySQL</u>	<u>PostgreSQL</u>
Plataforma			
Velocidade	✓	✓	-
Volume Dados	✓	✓	✓
Integridade	✓	✓	✓
Potência	✓	✓	✓
Custo/MB	-	✓	-
	Positivo Negativo		

Fonte: <http://www.arsys.pt/ajuda/guias/comparativa.htm>

A justificativa de utilização do Banco de Dados *MySQL* firma-se no fato deste possuir suporte, alta performance, confiabilidade e integridade, não tem necessidade de alto investimento em hardware e mantém o custo de propriedade muito baixo. É simples de administrar e possuí protocolo de rede enxuto. É multi-plataforma e de fácil manuseio, além de ser utilizado em quase todos os continentes, sendo otimizado para aplicações web. É uma ferramenta simples e robusta, que possibilita o armazenamento seguro de dados e a busca de informações precisas.

³ **TCX** - Empresa desenvolvedora do MySQL.

2.2.7 - Linguagem de Programação

Para Varejão (2006, p. 1): “Uma Linguagem de Programação (LP) é uma ferramenta utilizada pelo profissional de computação para escrever programas, isto é, conjuntos de instruções a serem seguidas pelo computador para realizar um determinado processo.”.

De acordo com Varejão (2006), sobre a estrutura de uma linguagem:

“Todo e qualquer programa escrito em uma LP necessita ser traduzido para a linguagem de máquina a fim de ser executada. Para fazer isso, é necessário aplicar um programa (ou conjunto de programas) que receba como entrada o código-fonte do programa a ser traduzido e gere o código traduzido na linguagem de máquina. Esse programa tradutor é que determina como os programas na LP serão implementados, isto é, como o código-fonte traduzido se comportará efetivamente quando executado no computador.”

Nesse tipo de método de tradução a eficiência é otimizada na execução dos aplicativos como um todo, porque não é necessário fazer nenhuma tradução durante em tempo de execução do programa tem em vista que esse processo já foi feito anteriormente na tradução (VAREJÃO, 2006).

Outra vantagem da linguagem ser criada com o método de implementação Compilação é que para executar o programa, esta irá requerer somente o código executável que foi gerado (VAREJÃO, 2006).

A figura 14 (Métodos de implementação de LPs) mostra como é implementada uma linguagem de programação baseada no método de implementação Compilação⁴ (VAREJÃO, 2005).

⁴ O processo de compilação efetua a tradução integral do programa fonte para o código de máquina. Uma vez traduzido, o programa em linguagem de máquina pode ser executado diretamente (VAREJÃO, 2006).

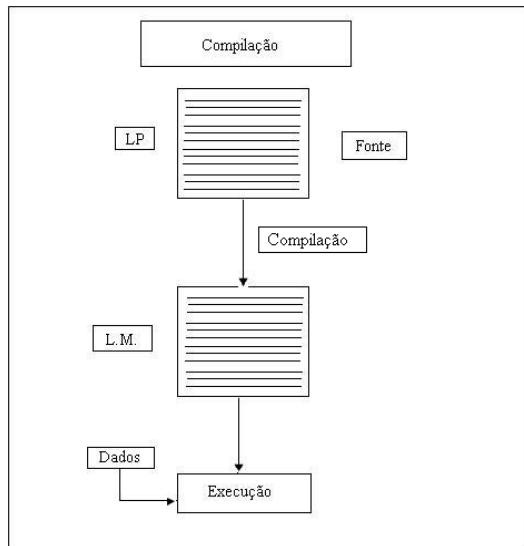


Figura 14: Métodos de implementação de LPs.

(Fonte: DOS AUTORES, 2010)

A *Hypertext Processor* (PHP) é uma linguagem baseadas em scripts que são executados do lado do servidor (SOARES, 2008).

De acordo com SOARES (2008, p. 10): “A PHP foi projetada para trabalhar na Web e, nesse ambiente, ela se distingue; acessar e consultar um banco de dados é uma tarefa simples que pode ser realizada com 2 ou 3 linhas de códigos.”

PHP tem seu código fonte aberto, ou seja, pode ter suas configurações editadas como qualquer outro software livre (SOARES, 2008).

Tabela 2: Comparação entre PHP, ASP e JAVA.

Recurso	ASP	JAVA	PHP
Uso com múltiplos Servidores Web	Não. (somente com o IIS)	Sim. Tom Cat e JBoss	Sim. (Apache, NetscapeTM, IIS).
Uso com múltiplas plataformas	Sim. Microsoft Windows e Linux (usando o ChiliSoft)	Sim (Windows, Linux, Unix)	Sim (Windows, Linux, Unix).
Tags customizáveis	Não.		Sim.
Componentes reutilizáveis multiplataformas	Não.	Sim.	Sim.
Padrão aberto para a indústria	Não.	Sim.	Sim.
Proteção para fluxo de memória	Não.	Sim.	Sim.
Habilidade para separar a geração do conteúdo da apresentação.	Sim. Usando Objetos COM	Sim.	Sim, utilizando classe e drivers para acesso, bem como XML.
Linguagens de programação suportadas	VBScript, Jscript	JAVA e JSP	PHP.
Geração dinâmica de HTML	Sim.	Sim.	Sim.
Escalabilidade desde pequenas até grandes aplicações Web.	Sim.	Sim.	Sim.
Integração automática dos arquivos gerados.	Sim.	Sim.	Sim.
Preço	Free na Web.	Free.	Free com ligação direta com vários Bancos de Dados.
Compatibilidade com Banco de Dados legados	Sim. (usando COM).	Sim, ligação direta.	Sim, ligação direta.
Manutenção de estado	Sim.	Sim.	Sim.
Capaz de integrar com fontes de dados	Trabalha com Qualquer banco de dados compatível com ODBC.	Sim, diretamente por drivers nativos e via JDBC.	Sim, diretamente por drivers nativos e via ODBC.
Componentes	COM.	Sim. EJB.	CORBA, COM, DCOM,

(Fonte: DOS AUTORES, 2011)

Neste projeto utiliza-se o PHP na sua versão 5.3.

A justificativa de utilização da linguagem PHP firma-se no fato deste possuir recursos avançados para desenvolvimento de aplicações Web e no fato dos autores deste trabalho possuir maiores conhecimentos técnicos de manipulação de suas funcionalidades.

2.2.8. (X)HTML

(X)HTML é o acrônimo para EXtensible HyperText Markup Language, que traduzido para o português significa Linguagem de Marcação para Hipertexto Extensível, que não é nada além de HTML, de forma bem sucinta, adaptado para ser usado junto ao XML (EXtensible Markup Language). Sua criação visa a substituição do HyperText 4.0. (HTML 4.0) (SAMY, 2008).

De acordo com Samy, sobre (X)HTML:

Ao contrário das linguagens de programação procedurais como C, Fortran, Cobol
Pascal, a (X)HTML especifica o formato de texto exibido em um navegador Web.

Para criar documentos escritos corretamente o W3C fornece um serviço de validação (*validator.w3.org*), que verifica a sintaxe de um documento.

A justificativa de seu uso está concentrada na intenção de desenvolver a aplicação no padrão W3C, que padroniza a construção de páginas web na internet que adotou o (X)HTML como a linguagem de marcação padrão.

2.2.9. XML

A XML (eXtensible Markup Language – linguagem de marcação extensível) foi padronizada em 1998 pela W3C e foi criada inicialmente com o objetivo de estruturar dados de forma aberta, utilizando livremente as tags, possibilitando a troca de documentos eletrônico (ZAI DAN, 2010).

As principais possibilidades da XML são: trocar dados, melhorar a busca de informações, automatizar a web, dar suporte ao desenvolvimento de metadados e metainformações, prover infraestrutura única para diversas linguagens, automatizar os sistemas de gestão e suportar a web semântica (ZAI DAN, 2010).

Todas as tecnologias que circunda a XML, tais como DTD, XML Schema, XPath, XPointer, XInclude, XQuery, XSL e DOM surgiram como facilitadores, promovendo um padrão de integração na troca de documentos eletrônicos, de forma textual, simples, estruturada, extensível, flexível, semanticamente rica e com uma segurança adequada (ZAIDAN, 2010).

2.2.10. JavaScript

JavaScript é uma linguagem de script usada do lado do cliente utilizada para a manipulação de objetos, facilitando a validação de formulário e interação do cliente com a página. Foi criada pela empresa Netscape em 1995 que no seu início era chamada de LiveScript. O real motivo dessa alteração foi o fato da empresa Sun ter ajudado no processo de aperfeiçoamento desta linguagem, daí o acréscimo de Java ou nome da linguagem (CRANE, 2007).

A justificativa de sua utilização está concentrada na facilidade de interação e dinamismo com o cliente nos momentos em que a comunicação com o mesmo se faz necessário.

2.2.11. Servidor Web

Servidor web é um software responsável por trocar informações com computadores cliente/web, contudo para que estas informações sejam respondidas é necessário que as páginas solicitadas estejam hospedadas neste servidor que funciona juntamente com o protocolo http (MALIMA, 2007).

O Servidor Web Apache na sua versão 2.2.4, mantido pela *Apache Software Foundation*, é atualmente o servidor web mais popular por causa de sua estabilidade, eficiência e portabilidade. É um produto com código-fonte aberto que roda em plataforma UNIX, Linux e Windows. (MALIMA, 2007).

O Apache, inicialmente, foi desenvolvido em 1995 por uma equipe de desenvolvedores conhecidos por *The Apache Team – Equipe Apache*. Hoje conta com uma gigante e muito importante organização de código *Open Source* existente, a *Apache Software Foundation* (ALECRIM, 2006).

Este software dá suporte a vários módulos inclusive ao modulo PHP, aplicações web desenvolvidas em PHP, que será a linguagem no desenvolvimento das páginas web do projeto (ALECRIM, 2006).

Para hospedar as páginas referentes à aplicação que será desenvolvida para este projeto, será usado o servidor web Apache (MALIMA, 2007).

A Figura 15 (Tela de Serviços de Apache) mostra a tela de serviço do Apache.



Figura 2: Tela de Serviços de Apache.

(Fonte: DOS AUTORES, 2010)

2.2.12. CSS

Cascading Style Sheets – CSS é traduzido para o português como folhas de estilo em cascata (SAMY, 2008).

Samy diz:

A definição mais precisa e simples para a folha de estilo encontra-se na homepage das CSS no site do W3C e diz:

“Folha de estilo em cascata é um mecanismo simples para adicionar estilos (por exemplo: fontes, cores, espaçamentos) aos documentos web.”

A justificativa de sua utilização sustenta-se na facilidade ofertada pelo CSS na edição de fontes, cores, imagens, etc., das páginas bem como na formatação do conteúdo como um todo.

2.2.13. JQuery

Segundo SILVA (2008) o conceito para jQuery é:

Uma biblioteca JavaScript, criada por John Resig e equipe, disponibilizada como software livre e aberto, ou seja, de emprego e uso regido segundo licença conforme as regras estabelecidas pelo MIT – Massachusetts Institute of Technology ou pelo GPL – GNU General Public License.

jQuery se destina a adicionar interatividade e dinamismo às páginas web, incrementando de forma progressiva e não obstrutiva a usabilidade, a acessibilidade e o design, enriquecendo a experiência do usuário.

A justificativa é que por facilitar o manuseio da linguagem de script é utilizado a própria biblioteca JavaScript, visando tirar melhor proveito dos recursos que o software oferece.

2.2.14. Ferramentas

2.2.14.1 JUDE

Java and UML Developers Environment – JUDE é uma ferramenta usada para modelagem de sistema em um alto nível de abstração dos casos de uso. Sua criação deu-se a partir da utilização da linguagem de programação Java. Com o seu layout intuitivo fica fácil modelar qualquer sistema (GUSTAVO, 2009).

O JUDE dá suporte a desenvolvimento de vários tipos de diagramas (GUSTAVO, 2009):

- Diagrama de Casos de Uso;
- Diagrama de Implantação;
- Diagrama de Estados;
- Diagrama de Seqüência;
- Diagrama de Comunicação;
- Diagrama de Componentes;
- Diagrama de Classes;
- Diagrama de Estruturas Compostas;
- Diagrama de Atividades.

Depois de criado o diagrama é possível fazer sua exportação para arquivos no formato HTML, Java ou em formato de imagem BMP, PNG. A Ilustração 14 (JUDE. Diagramação de Seqüencia), mostra a tela de criação de Diagrama de Sequencia (GUSTAVO, 2009).

A justificativa de sua utilização está no fato do seu fácil manuseio e adesão, sendo a última *free*, ou seja, gratuita, para utilização sem geração de código.

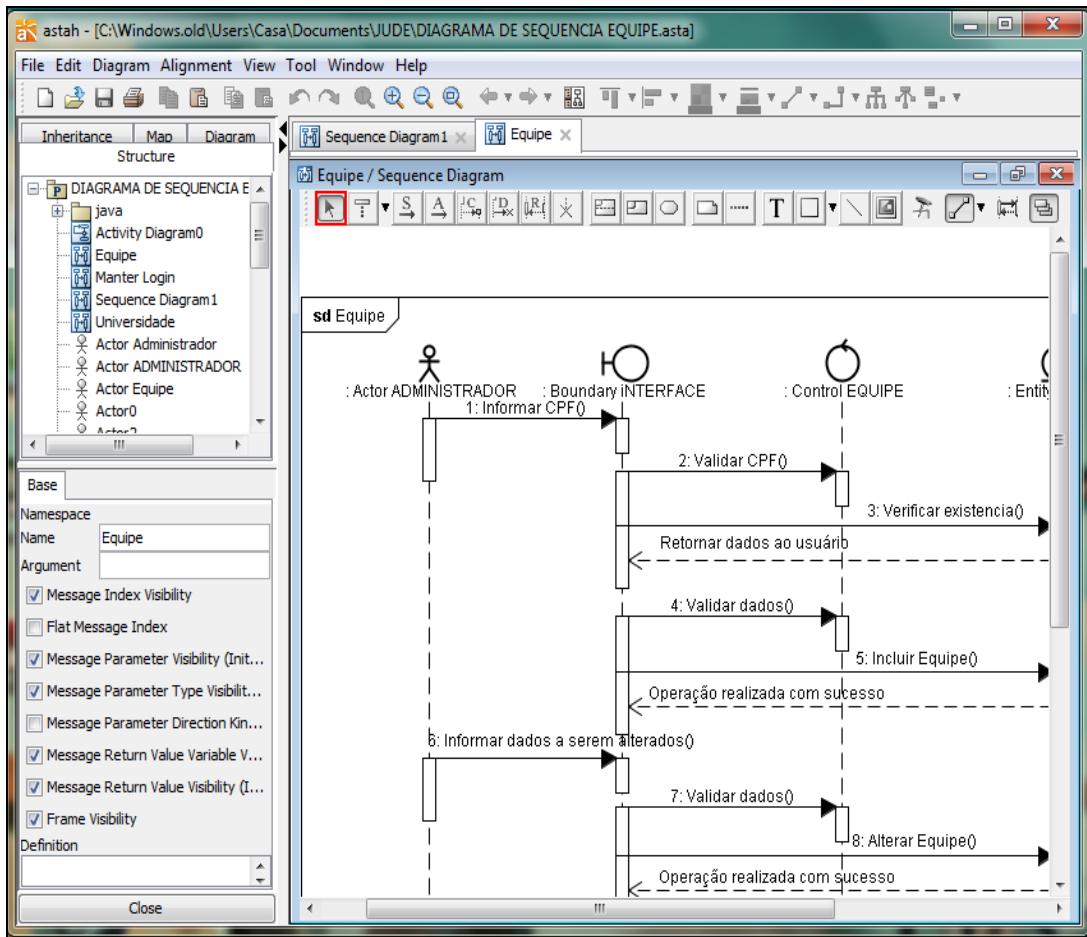


Figura 16: Interface do JUDE

Fonte: (Do autor)

Por ser muito utilizada, ter grande aceitabilidade e ser usadas em várias linguagens é utilizada na modelagem de diagramas, facilitando o desenvolvimento do sistema.

2.2.14.2 - Visio 2010

Desenvolvido pela *MICROSOFT* é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de software em seus vários modelos (diagramas) e soluções personalizadas. É um software com licença paga. (MICROSOFT, 2010)

O objetivo do uso desta ferramenta é auxiliar no modelo de rede e outros recursos, como por exemplo, conectar a uma fonte de dados, monitorar e filtrar movimentos do mouse. Cada recurso possui uma *API* (*Interface de Aplicativo Associada*) que controla o recurso por programação.

2.2.14.3 - NetBeans

Em 1996 na República Tcheca um estudante criou um projeto chamado xelfi com o intuito de ser como o Delphi para a linguagem JAVA. O projeto atraiu interesses tanto de alunos quanto da sociedade de desenvolvimento. Foram contatados por um empresário Roman Stanek, que estava procurando uma boa idéia para investir. (netbeans.org)

Em 1999 foi lançado o NetBeans DeveloperX2, que forma a base do software hoje. (netbeans.org)

Segundo o site oficial, netbeans é:

“O NetBeans IDE é um ambiente de desenvolvimento integrado award-winning disponível para Windows, Mac, Linux e Solaris. O projeto NetBeans consiste em um IDE de código aberto e uma plataforma de aplicação que permite que os desenvolvedores criem rapidamente Web, empresa, desktop e aplicações móveis utilizando a plataforma Java, bem como JavaFx, PHP, JavaScript e Ajax, Ruby e Ruby on Rails, Groovy e Grails, e c/c++. ” (netbeans.org, 2010).

Utiliza-se no sistema a IDE NetBeans pois auxilia no código e disponibiliza ferramentas que proporcionam uma facilidade no desenvolvimento do software. É uma IDE livre que não acarreta ônus no desenvolvimento do sistema, fator que pesa muito na escolha de uma IDE. Possui suporte integrado para linguagem *PHP*, que é a linguagem utilizada para o desenvolvimento do sistema. Oferece também suporte as linguagens *JavaScript* e *CSS*. Existe uma versão sob medida para desenvolver sites web em *PHP* com variedade de scripts e linguagem de mark-up. O editor de *PHP* é integrado com *HTML*, *JavaScript* e edições de *CSS*. A depuração do código é feita através do Xdebug, que inspeciona varáveis locais, define pontos de interrupção, e avalia o código ao vivo. O editor de suporte para *JavaScript* e *CSS*, facilita bastante, pois verifica erros de *CSS* e *JavaScript*. Possui tecnologias de serviços avançados Web, para construir interoperabilidade, confiabilidade e segurança transacional dos serviços Web. A interface é totalmente configurada pelo usuário, vem com drivers de servidores de banco de dados MySQL, que é a utilizada no desenvolvimento do sistema, além de outros servidores. O IDE trabalha bem com o MySQL porque detecta bases de dados MySQL instantaneamente. A linguagem-aware editor NetBeans é muito útil, pois detecta erros enquanto o código é digitado e ao mesmo tempo auxilia com documentação pop-ups. Desta forma o IDE analisa o código e é capaz de marcar erros, realçar ocorrências dando dicas e glifos editor, correções rápidas e avisos, além da documentação da linguagem, como é mostrada na figura 17.

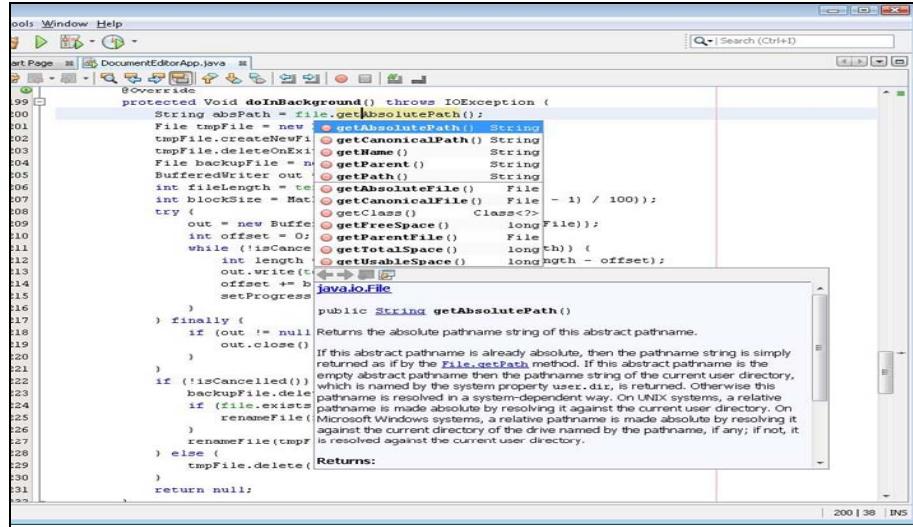


Figura 17: Editor do NetBeans

Fonte (<http://netbeans.org/features/ide/editor.html>)

2.2.14.4 - Power Designer – versão 15

Power Designer é uma ferramenta de modelagem que apóia todos os ambientes arquitetônicos, como arquitetura de dados e arquitetura da informação. (SYBASE, 2010)

O uso da ferramenta foi baseado na facilidade da visualização, análise e manipulação dos diagramas que gera códigos e documentos. Utiliza-se para a modelagem do banco de dados (MER Físico e Lógico) e para a geração do dicionário do banco de dados. A figura 18 mostra a interface do Power Designer.

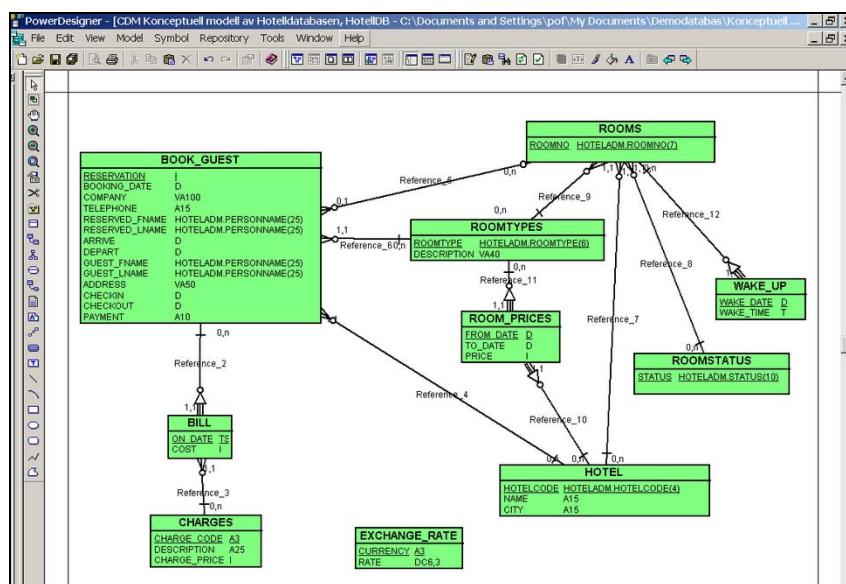


Figura 18: Interface do Power Designer:

Fonte: (www.google.com.br/search?hl=pt-br&q=power+designer)

3 - ANÁLISE FUNCIONAL

Neste capítulo são levantados os fatores que fizeram com que o sistema SisGPF surgesse, como: problemas decorrentes da não informatização dos processos e seus respectivos impactos na empresa.

3.1 - Análises das necessidades e problemas

Tabela 03: Análises das necessidades e problemas

Problema	Solução
Controle de informação de forma manual (papel); Perda de dados com o passar do tempo;	Um sistema que armazene as informações de desempenho dos atletas por vários anos, possibilitando comparações da evolução do atleta, e mostrando ao mesmo ao final de cada partida, mês ou semestre a sua avaliação individual.

(Fonte: DOS AUTORES, 2011)

3.2 - Plano de Risco

A matriz de probabilidade e impacto (tabela 04) ajuda a determinar o nível de criticidade de cada risco identificado, priorizando os riscos e suas devidas tratativas.

Tabela 04: Matriz de probabilidade e impacto

Prioridade		Probabilidade					
		Ameaças			Oportunidades		
Impacto	Baixa	Média	Alta	Alta	Média	Baixa	
	Alto	Média	Alta	Alta	Alta	Média	Média
	Médio	Baixa	Média	Alta	Alta	Média	Baixa
	Baixo	Baixa	Baixa	Média	Média	Baixa	Baixa

Fonte: (Félix, 2010)

3.3 - Benefícios Esperados

Com a implantação do SisGPF espera-se Informatizar e facilitar o controle dos dados das partidas realizadas pela Sociedade Esportiva do Gama, bem como informações individuais dos jogadores.

3.4 – Análise de Riscos e Plano de Contingência

Tabela 05: Análise de Riscos e Contingência

Nº	Risco	Categoria	Proba-bilidade X Impacto	Mitigação	Contingência	Resposta
01	Desistência ou morte de um dos membros do Grupo.	Administrativo.	Alta.	1. Evitar, durante a criação do projeto, ambientes que proporcionam este evento; 2. Cuidar da saúde evitando a ingestão de alimentos, de qualquer espécie, que oferecem risco.	1. Procurar outra pessoa para substituir o membro do grupo. 2. Fazer sozinho. 3. Continuar Desenvolvendo, agora sozinho, e apresentar Projeto no Próximo semestre.	Aluno.
02	Atraso do desenvolvimento do projeto.	Tempo.	Médio.	1. Fazer curso de Programação; 2. Iniciar Projeto antes da data; 3. Procurar ajudar de Especialista na área.	1. Continuar a Desenvolver e apresentar Projeto no Próximo semestre. 3. Desistir do Curso.	Aluno.
03	Escassez Tempo para desenvolvimento das atividades.	Tempo.	Alto.	1. Planejar o desenvolvimento das atividades indicando o responsável para tal;	1. Renunciar os períodos de sonos nas madrugadas. 3. Desenvolver as atividades aproveitando-se de	Aluno.

				2. Priorizar as atividades relacionadas ao Projeto que chocarem com prioridades secundárias.	curtos períodos de ociosidades no trabalho.	
04	Atraso na entrega modular do Projeto.	Tempo.	Média.	1.companhar as atividades delegadas aos do grupo do Projeto; 2.Aumentar carga horária para desenvolvimento das atividades.	1. Contatar o gestor do Projeto para devidos esclarecimentos. 2. Aumentar o prazo de entrega do Projeto. 3. Entregar Projeto com atraso.	Aluno.
05	Entrega de módulos com erro.	Qualidade.	Média.	1. Desenvolver Roteiro de Teste; 2. Elaborar documento de Evidência de Teste; 3. Contratar profissional especializado na área de Teste.	1. Entregar uma versão inicial ao cliente enquanto os possíveis erros, já identificados, sejam solucionados.	Aluno.
06	Plágio.	Administrativo.	Médio.	1. Proteger diretório onde está localizado o Projeto com Senha; 2. Evitar que membros de outro grupo tenham acesso aos artefatos de construção do Projeto; 3. Apelar para uma atenção redobrada do	1. Acionar o Orientador do TCC do ocorrido. 2. Fazer outro Projeto. 3. Desenvolver com características diferenciais.	Aluno.

				Orientador acerca dos Projetos que estão sendo desenvolvimento paralelamente em outros turnos e turmas.		
07	Dano em equipamentos de informática usado no desenvolvimento de artefatos e codificação .	Administrativo.	Média.	1. Adquirir máquina para reserva; 2. Fazer backup do Projeto.	1. Providencia máquina substituta; 2. Desenvolver o Projeto na casa de parentes, amigos ou no trabalho.	Aluno.

Fonte: (do autor)

3.5 – Plano de Cronograma do Projeto

	A	B	C	D	E
1	Cronograma Projeto Final	Glauber Arrighi da Silva Amorim			
2	SisGPF	Nur Omar Shehadeh			
3					
4	Nome da tarefa	Duração	Início	Término	
5	Desenvolver Protótipos	10 dias	Sáb 30/04/11	Qui 12/05/11	
6	Planejar a arquitetura da aplicação	10 dias	Sáb 30/04/11	Qui 12/05/11	
7	Planejar o MER	5 dias	Sáb 30/04/11	Qui 05/05/11	
8	Desenvolver os protótipos	10 dias	Sáb 30/04/11	Qui 12/05/11	
9	FASE 2: Desenvolver funcionalidades	16 dias	Ter 26/04/11	Ter 17/05/11	
10	Manter Login	1 dia	Ter 03/05/11	Ter 03/05/11	
11	Manter Usuarios	1 dia	Ter 03/05/11	Ter 03/05/11	
12	Manter Atletas	1 dia	Ter 03/05/11	Ter 03/05/11	
13	Manter Campeonatos	1 dia	Ter 03/05/11	Ter 03/05/11	
14	Manter Jogos	1 dia	Ter 03/05/11	Ter 03/05/11	
15	Manter Relatorios	1 dia	Qua 04/05/11	Qua 04/05/11	
16	Manter e Enviar Newsletters	1 dia	Qui 05/05/11	Qui 05/05/11	
17	Manter Destinatários	1 dia	Qui 05/05/11	Qui 05/05/11	
18	Desenvolver seções	3 dias	Sex 06/05/11	Ter 10/05/11	
19	Home	1 dia	Sex 06/05/11	Sex 06/05/11	
20	Atletas	1 dia	Sáb 07/05/11	Sáb 07/05/11	
21	Campeonatos	1 dia	Sáb 07/05/11	Sáb 07/05/11	
22	Jogos	1 dia	Dom 08/05/11	Dom 08/05/11	
23	Relatorios	1 dia	Dom 08/05/11	Dom 08/05/11	
24	Login	1 dia	Sex 06/05/11	Sex 06/05/11	
25	Boas Vindas	1 dia	Seg 09/05/11	Seg 09/05/11	
26	Integração com as ferramentas existentes	3 dias	Seg 09/05/11	Qua 11/05/11	
27	Migração dos dados	5 dias	Ter 26/04/11	Seg 02/05/11	
28	Teste (Ambiente Desenvolvimento)	4 dias	Qui 12/05/11	Ter 17/05/11	
29	Realizar Teste Unitário	3 dias	Qui 12/05/11	Seg 16/05/11	
30	Realizar Teste Integrado	3 dias	Sex 13/05/11	Ter 17/05/11	
31	FASE 3: Testes e Homologação	8 dias	Sáb 14/05/11	Ter 24/05/11	
32	Testes (Ambiente Produção)	5 dias	Sáb 14/05/11	Qui 19/05/11	
33	FASE 4: Entrega CD	1 dia	Seg 16/06/11		
34					

4 - PROJETO CONCEITUAL E FÍSICO

Este capítulo apresenta todos os requisitos aplicados no sistema, como por exemplo, os requisitos funcionais e não funcionais.

4.1- Requisitos do usuário

4.1.1 - Requisitos funcionais

Casos de Uso do Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol, que terá como função acessar o sistema, gerenciar os jogadores, partidas, campeonatos e jogos.

4.1.2 - Requisitos de Interface Externa

O Sistema utiliza Browser, navegador de internet por ser um sistema web, além de Kit Multimídia para emissão de sinais de interrupções.

4.1.3 - Requisitos de Interface com Ambiente de Hardware

O Sistema utiliza impressora para impressão dos relatórios ou qualquer outro tipo de informação.

4.1.4 - Requisitos de Interface com Ambiente de Software

Browser de navegação: Internet Explorer, Firefox, Chrome e outros em suas versões mais atuais. O Sistema também utiliza arquivos na extensão PDF para visualização de relatórios.

4.1.5 - Requisitos de Execução

Todos os que necessitarem podem utilizar o sistema, mesmo que todos os usuários estejam logados simultaneamente.

4.1.6 - Requisitos Genéricos

Um microcomputador com acesso a internet e um browser de navegação de internet atualizado.

4.1.7 - Requisitos Inversos

- Não se aplica.

4.1.8 - Requisitos de Interface

Ao ser iniciado, o aplicativo deverá solicitar ao usuário o CPF e a senha. Após o acesso, a interface principal do sistema apresentará todas as opções de inclusão, alteração, exclusão e visualização de dados disponíveis, de acordo com o usuário.

4.2 - Modelagem Funcional

4.2.1 - Diagrama de Caso de Uso

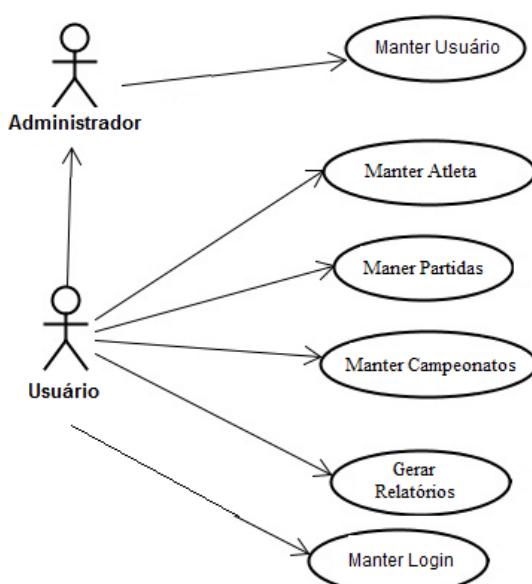


Figura 19: Diagrama de Caso de Uso

Fonte: (Do autor)

4.2.2 - Modelo Entidade Relacionamento (MER – Conceitual)

Encontra-se no apêndice H

4.2.3 - Diagrama de Fluxo de Dados – DFD

Encontra-se no apêndice G.

5 - MODELAGEM LÓGICA

Este capítulo mostra as técnicas usadas neste sistema, baseado *UML* dos quais são os Diagramas de Atividades, Diagramas de Sequência, Diagrama de Fluxo de Dados e Diagrama de Implantação.

5.1 - Diagrama de Atividades

Encontra-se no apêndice D.

5.2 - Diagrama de Sequência

Encontra-se no apêndice E.

5.3 - Diagrama de Implantação

Encontra-se no apêndice F.

5.4 - Diagrama de Fluxo de Dados - DFD

Encontra-se no apêndice G.

6 – ARQUITETURA COMPUTACIONAL E CUSTO

Neste capítulo é apresentado a arquitetura computacional do sistema SisGPF, bem como, o levantamento dos custos envolvidos para a realização do projeto.

6.1 – Diagrama de Execução e/ou Componentes

O diagrama de componentes mostra a relação de interdependência e de comunicação entre seus relacionamentos por intermédio de interfaces. (MARTINS, 2007, p. 187).

Na figura 20 apresenta um modelo de diagrama de execução e/ou componentes.

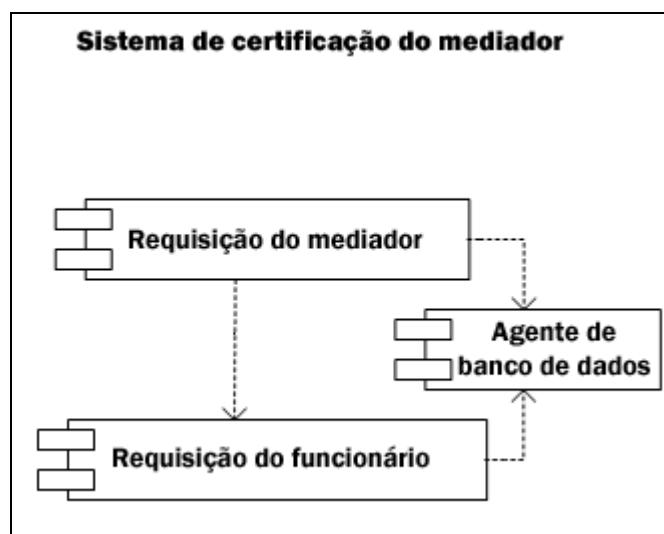


Figura 20 – Exemplo do diagrama de componente

Fonte: (<http://office.microsoft.com/pt-br/visio-help/exemplo-de-diagrama-de-componente-HP001208854.aspx>)

6.2 – Formas de Armazenamento e Disponibilização dos Dados

A seguir, os detalhes de backup, formas de armazenamento e recuperação dos dados:

- O backup de dados deverá ser armazenado em mídias de CD/DVD;
- A capacidade de armazenamento na máquina deve ser de HD 40 GB ou mais;
- Os dados estarão disponíveis a usuário que tenham o perfil de Administrador (privilegio de manipulação de qualquer funcionalidade do sistema) e Operador (perfil de acesso para as funcionalidades básicas do sistema);

6.3 – Diagrama de Rede

O diagrama de rede demonstra a sequência de operação de um projeto ou a sequência de uma única operação como é observado na figura 21.

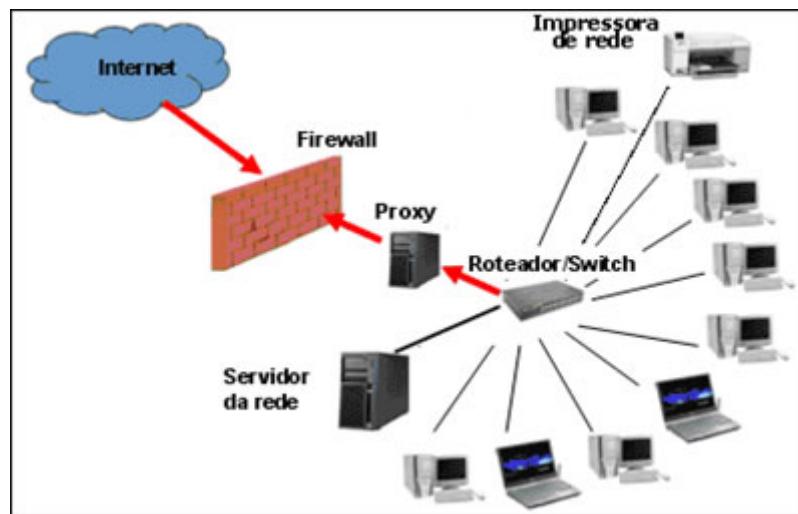


Figura 21: Diagrama de Rede
(Fonte: DOS AUTORES, 2010)

6.4 – Softwares Básico e de Apoio Utilizados

Para o correto funcionamento do projeto é necessário alguns *softwares* básicos tais como:

- Browser Firefox 4.0;
- Browser Chrome 11;
- Browser Internet Explorer 9.0;
- SGDB MySQL 5.1;
- Servidor de Web Apache 2.2;
- JUDE 5.1.1;
- Power Designer 15.0.0.2613;
- NetBeans 6.9.1;
- Visio 2010.

6.5 – Detalhamento dos Hardwares Necessários

6.5.1 – Hardware do Cliente

Requisitos Mínimos:

Processador Pentium 4 ou superior com 2,66 GHZ.

Memória de 512 MB.

HD de 120 GB.

Placa de rede de 10/100 MBPS.

Monitor, mouse, teclado e impressora.

6.5.2 – Hardware do Servidor

Processador Intel Core 2 Duo 2.5 GHZ.

Memória de 4 GB DDR3.

Placa de rede 10/100/1000 MBPS

Mouse e teclado.

6.6 – Detalhamento de Custos

Com base na tabela de custo de salário localizada no Anexo A, aplica-se ao SisGPF o cálculo salarial para as funções de Programador (PHP), Analista e DBA, todos em nível Júnior.

Tabela 06: Lista de preços de construção dos casos de uso (Documentação e Desenvolvimento)

Funções	Quantidade de horas Trabalhadas	Total
Manter Login	16	R\$ 317,28
Manter Usuário	16	R\$ 317,28
Manter Atleta	16	R\$ 317,28
Manter Campeonato	24	R\$ 475,92
Manter Jogos	24	R\$ 475,92
Gerar Relatório	24	R\$ 475,92
Total	120	R\$ 2.379,60

(Fonte: DOS AUTORES, 2011)

7 - SEGURANÇA

Neste capítulo são listadas as políticas de segurança que gestora do SisGPF deverá atentar a fim de ter o máximo de segurança possível no que se refere aos equipamentos de informática, acessos ao sistema, integridade das informações, etc.

7.1 - Mecanismos de Segurança da Linguagem de Programa e SGBD

7.2 – Mecanismos de Segurança e Privacidade de Dados

7.2.1 - Cópia de Segurança

Recomenda-se aos usuários do sistema a realização de backup semanalmente para uma maior segurança nas informações. Esse backup deve ser registrado em diversos dispositivos de armazenamento para evitar problemas futuros de perda de dados.

7.2.2 – Antivírus

Recomenda-se aos usuários do sistema a utilização de antivírus de qualidade para evitar qualquer tipo de intruso visualizando o sistema e obtendo informações sigilosas. O antivírus deve, preferencialmente, ser acionado de forma automática antes do início dos trabalhos.

7.2.3 – Senhas

A senha é uma informação de segurança que tem caráter pessoal e intransferível e requer sigilo absoluto. Recomenda-se a não divulgação da senha pelo usuário.

Para ter acesso ao sistema o administrador deve cadastrar uma senha de 08 dígitos que poderá ser alterada pelo usuário. A senha deve ser alfanumérica.

7.2.4 – Criptografia

Todas as informações serão enviadas e buscadas por meio de criptografia. Para autenticidade, confiabilidade e integridade das informações será utilizado o protocolo SSL, que é o mais indicado para intranet (lan) e internet (wan), Para realizar a criptografia dos dados e senhas, será utilizado MD5.

7.2.5 – Firewall

Para evitar o tráfego de informações duvidosas e/ou vírus na rede onde o sistema encontra-se em atividade, Recomenda-se a ativação e utilização do firewall. Ele é de suma importância para garantir a confidencialidade nas informações transportadas.

7.3 – Mecanismos de Segurança de Equipamentos e Instalações

7.3.1 - Segurança contra Incêndio

Recomenda-se que para evitar maiores consequências na ocorrência de incêndio no ambiente geral da empresa - em particular no ambiente onde estará instalada a parte de equipamento de informática, instale alarme de detecção de incêndios, bem como extintores para tomar medidas de segurança a tempo, assim como saídas de emergência para preservar a vida humana em caso de necessidades especiais.

7.3.2 - Segurança contra Enchente/Inundação

Não é recomendada a utilização do sistema próximo a usinas hidrelétricas, acima de canos e/ou em subsolos que possam provocar quaisquer tipos de alagamentos e ou inundações no ambiente de trabalho.

7.3.3 - Segurança contra Pó e Poeira

Recomenda-se limpeza de todos os equipamentos semanalmente, evitando o acúmulo de poeira, que pode danificar os equipamentos e/ou interferir na perda de dados do sistema.

7.3.4 - Segurança contra Calor e Umidade

Recomenda-se a utilização de aparelhos eletrônicos em ambientes frescos e arejados, com temperaturas variando entre 0° e 45°, evitando o acúmulo de fungos e o comprometimento no funcionamento dos aparelhos.

7.3.5 – Segurança contra Roubo, Destrução e Vandalismo

O ambiente ao qual se encontrar o equipamento responsável por armazenar as informações deverá estar protegido contra roubo, furto, vandalismo ou qualquer outro que possa interferir no funcionamento do mesmo. Câmeras de segurança e seguranças na entrada desses locais são de suma importância para evitar esses problemas.

7.3.6 - Segurança contra Eletromagnetismo

Para evitar que os equipamentos de informática sofram ocorrência de eletromagnetismo, Recomenda-se a instalação de equipamentos de informática em lugares distante de instalações elétricas, em contato direto com o chão.

7.3.7 - Segurança contra falhas no suprimento de Energia

Recomenda-se a utilização de baterias, geradores e/ou no-breaks para evitar a paralisação do sistema durante alguma eventual queda de energia.

7.3.8 - Segurança contra Recursos Naturais

Recomenda-se o backup de dados em vários ambientes, cidades e/ou países diferentes, evitando que acidentes provenientes da natureza interfiram no funcionamento do sistema.

8 – TESTES E IMPLANTAÇÃO

O presente capítulo tem por finalidade apresentar os testes efetuados no SISGPF para avaliar sua qualidade no contexto em que ele deve operação. Isso inclui o processo de utilizar, antes de implantar, para encontrar seus defeitos.

8.1 – Testes de Qualidade

8.1.1 – Requisito de Interface

Encontra-se no apêndice K

8.1.2 – Roteiro de Teste

Encontra-se no apêndice L

8.1.3 – Evidência de Teste

Encontra-se no apêndice M

8.2 – Testes de Stress

O teste de stress é utilizado para simular uma sobrecarga de acesso a uma aplicação onde são verificados o comportamento do hardware e software.

Descrição do teste (Vide Anexo B):

- Tipo do teste: Requisição HTTP;
- O teste foi realizado baseado na simulação de 40 (quarenta) usuários acessando a aplicação simultaneamente;
- O caso de uso utilizado no teste foi o Manter Atleta;
- A requisição da página foi feita passando o parâmetro necessário para o sucesso do teste, saber os dados do atleta. Neste caso, foi utilizado para o nome do atleta.
- O teste foi efetuado com sucesso onde o sistema atendeu plenamente às 40 (quarenta) requisições sem nenhum comportamento inesperado

8.3 – Testes de Segurança

Este teste é utilizado para verificar a segurança da aplicação através de invasões de acesso possibilitando a avaliação dos métodos de segurança aplicado ao sistema.

Descrição do teste:

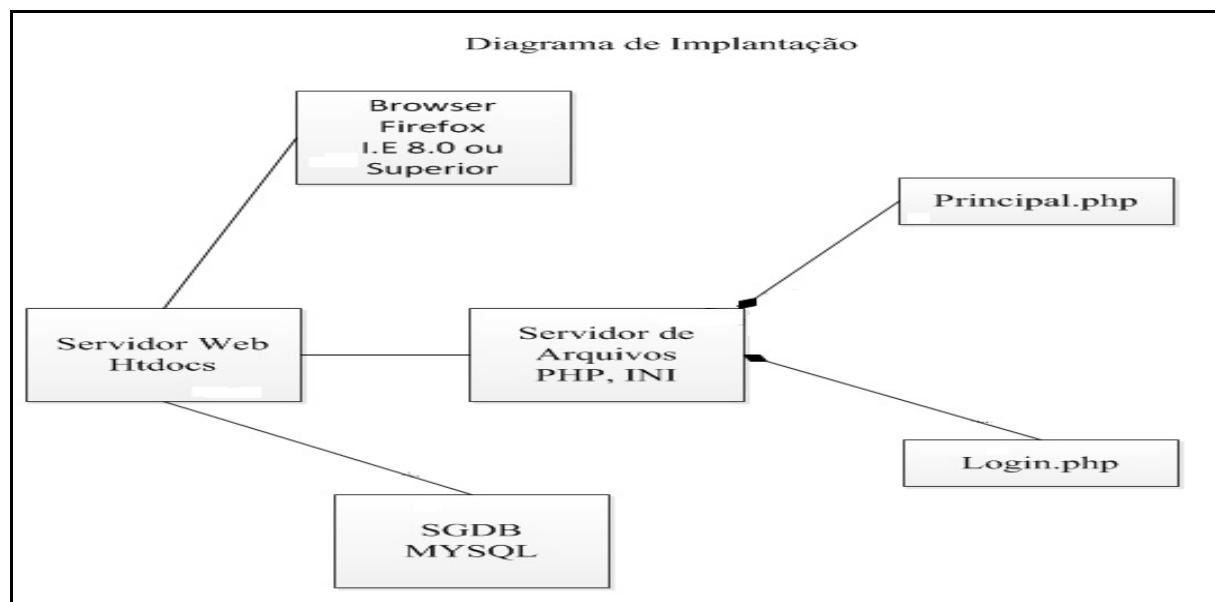
- SQL Injection⁵: testes na tela de login e outros campos específicos com concatenação usando aspas simples e duplas. Resultado: sistema valida apenas dígitos numéricos;
- Ao desabilitar javascript, formulário não faz submit, o que impede que o usuário acesse o sistema sem passar pelas validações pré-definidas;
- Sistema captura parâmetros da tela inicial por \$_POST ao invés de \$_REQUEST, o que evita que um usuário tente forçar a passagem de parâmetros como login e senha por GET, na URL.

8.4 – Implantação

8.4.1 – Plano de Implantação

A próxima ilustração apresenta o Plano de Implantação.

O plano de implantação apresenta de que forma o sistema irá alcançar seus usuários. Fornece a dependência entre os eventos necessários para garantir a implementação do sistema (WTHEEX, 2010).



8.4.2 – Manual de Implantação

Orientação de instalação das ferramentas para o funcionamento do SisGPF: (Vide Anexo C):

⁵ Trata-se de uma manipulação de uma instrução SQL através das variáveis que compõem os parâmetros recebidos por um script server-side, tal como PHP, ASP ou ColdFusion.
(imasters.com.br/artigo/5179/SQL_injection_no_php_o_que_e_e_como_se_proteger)

CONCLUSÃO

A informatização no futebol será um passo a frente para o melhoramento e aperfeiçoamento do esporte em nosso país. Existem tecnologias que medem com precisão a velocidade de um chute, que verificam se a bola ultrapassou a linha do gol, evitando erros que atrapalhem o resultado de uma partida de futebol, e muitas outras tecnologias que facilitam e melhoram o trabalho de árbitros e atletas.

O Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol foi desenvolvido para registrar os detalhes das partidas realizadas pela Sociedade Esportiva do Gama. O sistema é desenvolvido na linguagem PHP e HTML, linguagem voltada para web e muito utilizada por vários desenvolvedores. Com isso, os integrantes da comissão técnica do Gama poderão ter na *web* dados referentes às partidas realizadas pelo clube.

O design do sistema é feito em CSS (*Cascading Style Sheets*), pois seu estilo em cascata facilita a alteração de layouts de página, e aperfeiçoa o código do sistema. A ferramenta XAMPP agrupa o servidor web Apache e o Banco de Dados MYSQL, ferramentas com ampla aceitação no mercado da tecnologia e que atendem perfeitamente a todas as necessidades de desenvolvimento desse sistema.

Foram aplicados ao desenvolvimento do sistema os conhecimentos adquiridos ao decorrer do curso, tendo conseguido alcançar o seu principal objetivo, a satisfação do cliente em ter o sistema solicitado funcionando de forma impecável.

O SISGPF chega ao mercado para se ter um controle maior sobre o desempenho dos atletas, sobre as partidas realizadas pelo clube, e sobre os campeonatos disputados, garantindo um acesso rápido e fácil das informações, que, antes eram feitos de forma manual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALECRIM, Emerson. Conhecendo o Servidor Apache (HTTP Server Project): Emerson Alegrim, 2006. Disponível em: <<http://www.infowester.com/servapach.php>>. Acessado em: 23 de Maio de 2010.

APINFO. Pesquisa - 2010: Apinfo, 2010. Disponível em: <<http://www.apinfo.com/p10sal-df.htm>>. Acessado em 23 Novembro de 2010.

GILLEANES. UML2, Guia do Usuário. Ed. Rio de Janeiro: NOVATEC. 2007.

CEVIU. Tabela de Pretensão Salarial: Ceviu, 2010. Disponível em:
<<http://www.ceviu.com.br/salario/tabela-pretensao-salarial-informatica?gclid=COX6-YT5taUCFQNY2godPgw3ag>>. Acessado em 23 Novembro de 2010.

CRANE e DAVE, Pascarellho Eric e James Darren. Ajax EM AÇÃO. São Paulo: Pearson Education, 2007.

IMASTERS. Usabilidade e Acessibilidade e Leis: Imasters, 2010. Disponível em:
<http://imasters.uol.com.br/artigo/15322/criacao/usabilidade_acessibilidade_e_leis>. Acessado em: 17 de Maio de 2010.

INFO. Professional Tabela de Salários: Info, 2010. Disponível em
<<http://info.abril.com.br/professional/salarios>> Acessado em 10 junho de 2010.

JACOBS. Sobre W3C: Jacobs, 2008. Disponível em: <<http://www.w3c.br/sobre/#history-head>>. Acessado em: 03 de Abril de 2010.

JÚNIOR e ALONSO. Histórico de Banco de Dados: Júnior e Alonso, 2008. <<http://www.ime.usp.br>>. Acesso em 14 de abril de 2010.

LANGA, Sara. Arquitetura Cliente/Servidor: Criar Web, 2007: Disponível em:<www.criarweb.org/artigos/arquitetura-cliente-servidor.html>. Acessado em: Acesso: 14 de abril 2010.

MACORATTI. Conceitos-Diagrama de Fluxo de Dados - D.F.D - Noções básicas sobre D.F.D. Definição, Simbologia, Exemplo: Macoratti, 2008. Disponível em:
<http://www.macoratti.net/vb_dfd1.htm>. Acessado em: 20 de abril de 2010.

MALIMA, Consultoria. Como Funciona um Servidor Web: Malima, 2005. Disponível em
<http://www.malima.com.br/article_read.asp?id=156> . Acessado em 15 de agosto de 2010.

MAURO e SAMPAIO. Lídio Lima de Campos e Alberto Lima. Gerenciamento de Projetos de Desenvolvimento de Software com o RUP e o PMBOK: EADB 2009. Disponível em: <http://www.aedb.br/seget/artigos09/163_seget_2009.pdf>. Acessado em 18 de Maio de 2010.

MINETO. Elton. Eclipse, php e Cvs: Elton Mineto, 2006. Disponível em: <<http://www.eltonminetto.net/eclipse-php-e-cvs.htm>>. Acessado em 20 de Abril 2010.

OLIVEIRA, Vagner Vilela De. Ferramentas Case - Parte IV – Visio: Vagner Vilela de Oliveira, 2006. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/space.asp?id=154082>>. Acessado em 05 de setembro de 2010.

SAMY, Maurício Silva. Construindo sites com CSS e (X)HTML. São Paulo: NOVATEC, 2008.

SÉRGIO, Paulo M. Sérgio dos Santos. Comparando Firibird, MySql, Postgres e SQLite. 41. Ed. Rio de Janeiro: EMBARCADERO TECHLOGIES, 2007.

SILVA, Maurício Samy. jQuery : A Biblioteca do Programador JavaScript: Maurício Samy Silva, 2008. São Paulo: NOVATEC, 2008.

SOARES, Wallace. PHP5 – Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados – Versão 5.4.6. 2. Ed. São Paulo: Erica, 2008.

SYBASE. PowerDesigner: Sybase, 2010. Disponível em: <<http://www.sabyse.com.br/product/development/powerdesigner>>. Acessado em 25 de Abril 2010.

TRAINNING EDUCATION SERVICES. Tabela de cargos e salários: Tranining, 2010. Disponível em: <http://www.trainning.com.br/cargos_salarios.html>. Acessado em 10 junho de 2010.

VAREJÃO, Flávio Miguel. Linguagem de Programação: conceitos e técnicas. 2. Ed. Rio de Janeiro: CAMPUS, 2007.

ZAIDAN, Fernando Hadad. Além da linguagem de marcação pelo XML: Fenando Hadad Zaidan, 2010. Disponível em: <<http://www.itweb.com.br/noticias/index.asp?cod=71299>> Acessado em 05 de setembro de 2010.

WTHEEX. Artefato: Plano de Implantação: Wtheex, 2010. Disponível em: <http://www.wthreex.com/rup/process/artifact/ar_dppls.htm> Acessado em 23 Novembro de 2010.

APÊNDICE A - ENTREVISTA

ALAN GEORGE – AUXILIAR TÉCNICO DA SOCIEDADE ESPORTIVA DO GAMA

1) Como é o trabalho do auxiliar técnico do treinador de futebol?

É um trabalho de orientação ao treinador. Durante os treinos e jogos eu observo tudo. Vejo quem está focado ou não, análise a quantidade de passes errados, faltas, e vários detalhes do desempenho do atleta em campo. Tudo o que eu vejo, tanto dentro de campo (treinos e jogos) quanto fora de campo (noitadas) eu fico atento e passo para o treinador, que é quem toma todas as decisões.

2) Você analisa o trabalho dos atletas também durante os jogos? O que é anotado?

Durante os jogos, eu observo a movimentação do atleta, se ele está cumprindo as ordens que lhe foram passadas. Anoto também o que os atletas fazem campo, como a quantidade de faltas cometidas e sofridas pelos nossos atletas, a quantidade de cartões recebidos, a quantidade de passes corretos e errados e os gols marcados. Esses dados são de suma importância para analisar o desempenho de cada atleta em campo. Com os dados em mão, consigo mostrar para o treinador o que cada atleta mais erra. Esses dados são mostrados para o atleta para que ele possa se aperfeiçoar nos seis erros.

3) Como você faz essa análise? Em apenas um jogo ? Ou acompanha o atleta em vários jogos para formar uma opinião?

Ter um único gráfico para mostrar o desempenho do atleta durante várias partidas da muito trabalho. Tem que pegar os dados, criar uma planilha exclusiva para cada atleta, somar os dados, fazer os devidos cálculos. Seria interessante para mim ter essa planilha geral, que ai eu teria a média geral do que o atleta está fazendo.

4) Como é feita a análise de desempenho dos atletas durante os jogos?

Meu trabalho é feito de forma manual. Tenho no meu computador um modelo de planilha no Excel. Eu altero o jogo, a data e coloco o nome dos atletas, depois imprimo e anoto tudo durante as partidas. É um trabalho chato, que se deve ter bastante atenção, pois interfere na mudança de comportamento do atleta em campo.

5) Um sistema que controlasse esses dados facilitaria a sua vida ?

Com certeza. Sempre procurei na internet alguma coisa do tipo, mas como não é um trabalho muito exposto, é mais interno dentro do clube, ao vi nada que pudesse me ajudar nessa parte.

6) O que seria importante constar no sistema?

Seria interessante um espaço em que eu pudesse cadastrar todos os atletas do elenco, atualizando sempre seu peso, altura, e ter um espaço para colocar informações sobre o atleta. Sempre faço anotações sobre os atletas, e tudo isso é perdido com o tempo, com o acúmulo de papel. Um cadastro de campeonatos também seria importante, para se ter um histórico das competições que o clube vem disputando nos últimos anos. Além disso seria interessante criar o controle de jogos, para que eu possa registrar os dados dos atletas no sistema. Através de um sistema acho que fica mais fácil gerar um relatório de cada atleta. Isso ia ser fantástico para nós.

7) Quais os dados você pretende controlar durante as partidas?

O que eu controlo normalmente no papel. As faltas cometidas e recebidas pelos atletas, os passes errados realizados e os passes corretos que foram feitos pelo atleta, o controle de cartões recebidos também é muito importante, o controle de impedimentos e os gols marcados. Essencialmente são esses dados que eu trabalho no dia a dia.

8) Quais os tipos de relatórios necessários ?

Acho que seria legal um relatório que aparecesse todos os jogos disputados, uma listagem com todos os atletas e um relatório individual do desempenho de cada atleta em campo.

9) Em relação a esse relatório de jogos. Seria interessante uma opção de busca através da data da partida? Quando você digitar a data aparecer os detalhes do jogo, a escalação, o que cada um fez em campo e uma média geral da partida?

Seria perfeito. Seria uma espécie de sumula online para nós.

10) Para finalizar, um sistema ideal par vocês seria o que controlasse todos os dados dos atletas, o desempenho dos mesmos em campo, a busca de partidas pela data e o controle das competições disputadas?

Isso. Esses são os dados que normalmente são anotados e armazenados em papel, que posteriormente são jogados fora. Tendo esses dados no sistema, poderei ter uma análise de desempenho atleta a cada jogo, acompanhar sua média, e ver se o mesmo tem melhorado ou piorado a cada rodada.

APÊNDICE B – DOCUMENTO VISÃO

1 - INTRODUÇÃO

A finalidade deste documento é coletar, analisar e definir as necessidades e recursos do **SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL – SIGPF**. O sistema terá uma base de dados com as informações referentes às partidas de futebol realizadas pela Sociedade Esportiva do Gama. O principal objetivo deste sistema é facilitar o acesso as informações, que hoje é feito de forma manual, melhorando e agilizando a busca de informações por parte da comissão técnica da Sociedade Esportiva do Gama.

2 - REFERÊNCIAS

Não se aplica.

3 - POSICIONAMENTO

3.1 - Descrição do problema

O problema de	Falta de um banco de dados com as informações referentes às competições e partidas realizadas pela Sociedade Esportiva do Gama
Afeta	A comissão técnica do clube, que por muitas vezes, não encontra determinada anotação referente as partidas realizadas anteriormente pelo clube
Cujo impacto é	A falta de informação por parte dos dirigentes, e principalmente dos atletas sobre o seu desempenho em cada partida
Uma boa solução seria o	A informatização do setor, que irá facilitar a busca de informações e a geração de relatórios sobre desempenhos individuais dos atletas e do elenco durante as competições.

3.2 - Sentença de Posição do Produto

Para	COMISSÃO TÉCNICA da Sociedade Esportiva do Gama, maior clube de futebol do Distrito Federal
Que	Necessita de uma base de dados com informações sobre o desempenho dos atletas
O Sistema de Gerenciamento de Partida de Futebol	É um sistema
Que	Cadastra os atletas, as competições e as partidas disputadas pela Sociedade Esportiva do Gama
Ao contrário	Até o momento não tem o conhecimento de outro sistema para este fim
Nosso produto	Fará o controle das partidas realizadas pelo Gama, e poderá emitir relatórios com as competições disputadas, os atletas do elenco e o desempenho individual ou de um grupo de atletas do elenco.

3.3 - Descrição dos envolvidos

Resumo dos envolvidos

Nome	Descrição	Responsabilidade
Vice Presidente (Sociedade Esportiva do Gama)	É o responsável por todo o departamento de futebol e financeiro da Sociedade Esportiva do Gama	- Contratar e demitir os funcionários do departamento de futebol. - Selecionar membros da comissão técnica para operar o sistema.
Carlos Antônio Macedo		
Miranda Gomes		
Usuário	Operadores do sistema	- Cadastramento - Geração dos relatórios
Responsável pelo sistema	-Análises de requisitos -Desenvolvimento -Design -Entrega	- Gerenciar todas as etapas de implementação do sistema - Cumprir prazos e valores financeiros inicialmente estipulados

		- Oferecer suporte e treinamento aos novos usuários do sistema.
--	--	---

Resumo dos Usuários

Nome	Descrição	Responsabilidade	Envolvidos
Carlos Antonio Macedo	Administrador/Operador do sistema	Cadastrar, Alterar, Excluir e Consultar usuários, atletas, campeonatos, jogos e emitir relatórios.	Administrador
Usuário	Pessoas autorizadas pelo administrador, com login e senha cadastrados no sistema, para efetuar alterações de dados no sistema	Cadastrar atletas, campeonatos, jogos e emitir relatórios.	Usuário

3.4 - Ambiente do Usuário

O ambiente de trabalho contará com o Administrador, que será o responsável por cadastrar os usuários que serão definidos de acordo com o andamento dos trabalhos, além de operadores do sistema, que ficarão responsáveis por consultar, cadastrar, alterar ou excluir dados do sistema.

3.5 - Principais Necessidades dos Usuários

Um sistema que faça o controle dos dados referentes as partidas realizadas pela Sociedade Esportiva do Gama. Esses dados são importantes para que, repassados aos atletas, eles possam aperfeiçoar a cada dia o seu trabalho, focando-se nos principais erros cometidos no período em que se encontram em campo exercendo sua profissão.

3.6 - Alternativas da concorrência

Até o momento não se tem o conhecimento de sistema semelhante que realize esse tipo de acompanhamento aos atletas.

4 - Visão Geral do Produto

O sistema será de fácil utilização e facilitará a consulta de informações referentes competições e as partidas realizadas pelo Gama, tendo como principal característica o cadastro de informações sobre o desempenho individual de cada atleta.

4.1 - Perspectiva do Produto

O Sistema de Gerenciamento de Partida de Futebol conterá uma base de dados com o cadastro de todos os atletas do elenco, e o acompanhamento do rendimento dos mesmo durante as partidas, gerando relatórios individuais ou do grupo, que mostram o desempenho em cada partida.

O sistema é web e multiplataforma, ou seja, pode ser executado em qualquer sistema operacional, desde que tenha instalado na máquina um browser de navegação.

5 - Recursos do Produto

O Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol tem como objetivo principal o cadastro de informação sobre o desempenho dos atletas durante as partidas, permitindo a geração de relatórios de acompanhamento, que podem ser usados para comparação de rendimento do mesmo atleta em duas partidas distintas. Os principais recursos do sistema são:

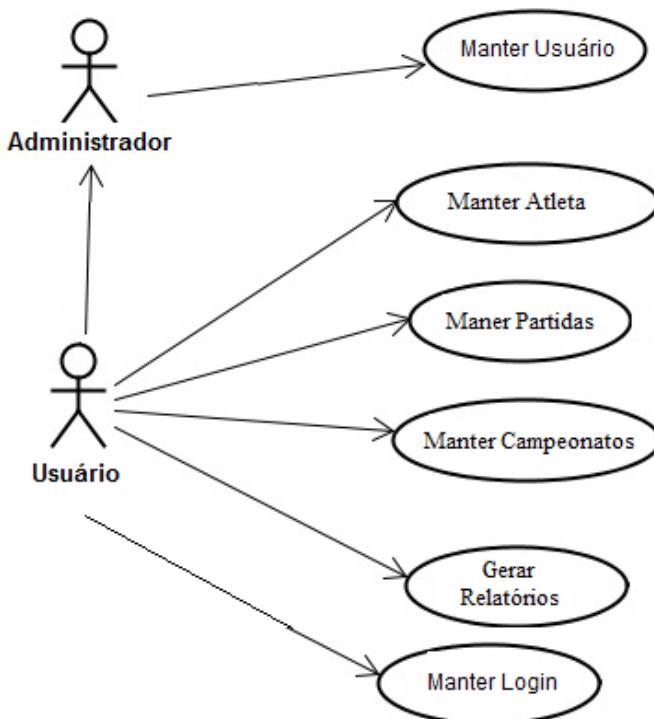
- Cadastramento de usuários do sistema
- Cadastramento de atletas
- Cadastramento das competições a serem disputadas na temporada
- Cadastramento de partidas
- Emissão de relatórios sobre desempenho de atletas
- Emissão de relatórios sobre o desempenho do elenco

6 - Outros requisitos do produto

O sistema utilizará o padrão W3C que conta com técnicas de desenvolvimento de software que possam ser utilizados por portadores de necessidades especiais, atendendo aos principais padrões de acessibilidade e usabilidade em um sistema web.

APÊNDICE “C” – DIAGRAMA DE CASO DE USO E DESCRIÇÃO DE CADA CASO DE USO

Diagrama de Caso de Uso



ATOR	RESPONSABILIDADES
Administrador	- Cadastrar usuários, atletas, campeonatos, partidas e gerar relatórios gerenciais.
Usuário	- Cadastrar atletas, campeonatos, partidas e gerar relatórios gerenciais.

CASO DE USO	DESCRIÇÃO
Manter Login	Esse caso de uso permite que o usuário que esteja devidamente cadastrado efetue o login no sistema.
Manter Usuário	Este caso de uso permite cadastrar, alterar e excluir usuários do sistema.
Manter Atletas	Esse caso de uso permite cadastrar, alterar e excluir dados dos atletas.
Manter Campeonatos	Esse caso de uso permite cadastrar, alterar e excluir dados dos campeonatos disputados.

Gerar Relatório	Esse caso de uso permite gerar relatórios de forma prática e rápida.
-----------------	--

<p>1- Caso de Uso: Manter Login</p> <p>2- Descrição: Este caso de uso deverá permitir o login no sistema dos usuários devidamente cadastrados.</p> <p>3- Ator: Administrador/Usuário</p> <p>4- Pré-condição: O ator deverá estar cadastrado no sistema</p> <p>5- Pós-condição: O login deverá ser mantido no sistema</p> <p>6- Requisitos associados: Documento Visão</p> <p>7- Fluxo de evento:</p> <p>7.1 - Fluxo principal</p> <ul style="list-style-type: none"> - P1 - O caso de uso é iniciado quando o ator acessa o sistema por intermédio do browser/link (http://www.sisgpf.com.br). - P2 - O sistema apresenta a interface de login do sistema. - P3 - O ator informa o CPF e a Senha e seleciona a opção “Logar” (E1)(A1) - P4 - O sistema valida as informações do usuário - P5 - O ator apresenta a interface principal do sistema conforme perfil do usuário (P6) - P6 - O caso de uso é finalizado <p>7.2-Fluxo alternativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> A1 – Recuperar senha <ul style="list-style-type: none"> A1.1 - O usuário seleciona a opção recuperar senha A1.2 - O sistema exibe a interface com os dados a serem preenchidos A1.3 - O usuário insere os dados e seleciona a opção “Enviar” (RN1)(E2) A1.4 - O sistema exibe a mensagem “Senha enviada para o e-mail cadastrado.” (P6) <p>8-Regra de negócio</p> <p>8.1-Regra de aplicação</p> <p>RA1- A senha deverá ter 08 (oito) dígitos alfanuméricos</p> <p>8.2-Regra de negócio</p> <p>RN1- “Todos os campos devem ser preenchidos”</p>

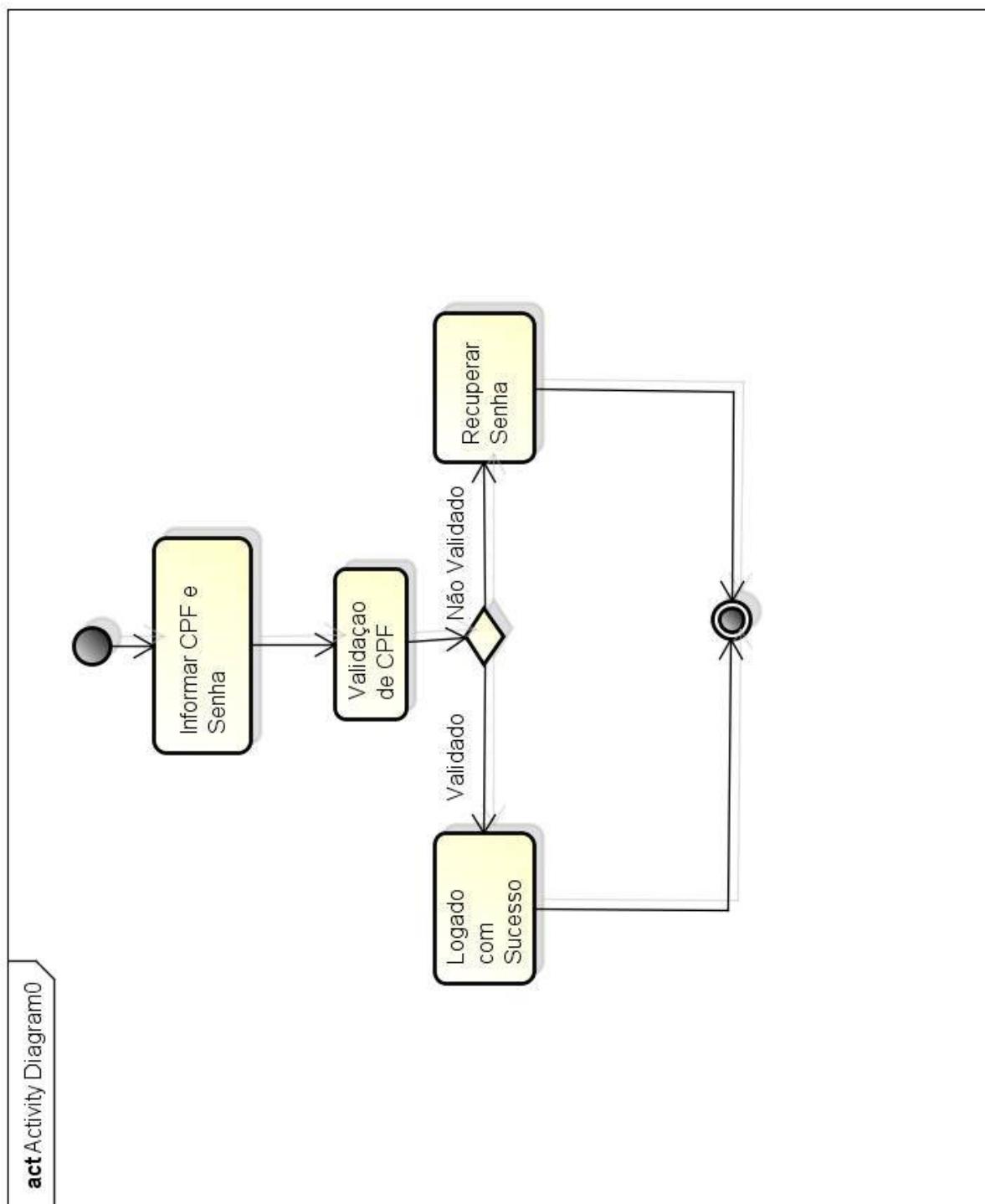
1- Caso de Uso: Manter Usuário
2- Descrição: O ator deverá permitir incluir, alterar e consultar usuário.
3- Ator: Administrador
4- Pré-condição: - O usuário deverá fornecer todos os dados para o cadastro - O ator deverá estar logado no sistema com perfil de administrador
5- Pós-condição: Manter Usuário no sistema
6- Requisitos associados: - Documento Visão - Gerar relatórios
7- Fluxo de evento: <p>7.1 - Fluxo principal</p> <ul style="list-style-type: none"> - P1 - O caso de uso é iniciado quando o ator acessa o sistema e seleciona a opção “Usuário” no menu principal - P2 - O sistema apresenta a interface “Consultar Usuário” - P3 - O ator informa o CPF do usuário e seleciona a opção “Consultar” (E1)(RA2) - P4 - O sistema apresenta a interface “Manter Usuário” (A1, A2) - P5 - O ator preenche as informações solicitadas e seleciona “Incluir” (RN1) - P6 - O sistema valida as informações e exibe a mensagem “Operação realizada com sucesso!” - P7 - O caso de uso é finalizado <p>7.2- Fluxo alternativo:</p> <p>A1 – Alterar Equipe</p> <ul style="list-style-type: none"> A1.1- O ator seleciona a opção “Alterar” A1.2- O ator preenche as informações solicitadas e seleciona a opção “Alterar” A1.3- O sistema valida as informações (E2) (P6) <p>A2- Excluir Equipe</p> <ul style="list-style-type: none"> A.2.1- O ator seleciona a opção “Excluir” A.2.2- O sistema solicita a confirmação do ator A.2.3- O ator seleciona “OK” (P6)
8-Regra de negócio: <p>8.1- Regra de aplicação</p> <p>RA1- O formato do CPF deverá ser informado na seguinte forma “000000000000”</p> <p>8.2-Regra de negócio</p> <p>RN1 - Todos os campos deverão ser preenchidos.</p> <p>RN2 – O ator usuário tem permissão somente para consultar os processos realizados pelo ator administrador.</p>

1- Caso de Uso: Manter Atleta
2- Descrição: Este caso de uso deverá permitir consultar, incluir, alterar e excluir Atletas da Sociedade Esportiva do Gama.
3- Ator: Administrador/Usuário
4- Pré-condição: - O administrador/usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de administrador/usuário, respectivamente. - O ator deverá possuir todos os dados necessários para o cadastro
5- Pós-condição: Cadastro de Atletas mantido no sistema
6-Requisitos Associados: - Gerar Relatórios - Documento Visão
7- Fluxo de evento <p>7.1 Fluxo principal</p> <p>P1- O caso de uso é iniciado quando o ator acessa o sistema e seleciona a opção “Atletas” no menu principal</p> <p>P2- O sistema exibe a interface “Consultar Atleta”</p> <p>P3- O ator informa o código CBF do atleta e seleciona a opção “Consultar ” (E1)</p> <p>P4- O sistema exibe a interface “Manter Atletas” (A1, A2)</p> <p>P5- O ator preenche as informações solicitadas e seleciona a opção “Incluir” (E1)(RN1) (RA1)</p> <p>P6- O sistema exibe a mensagem “Operação realizada com sucesso.”</p> <p>P7- O caso de uso é encerrado.</p>
7.2- Fluxo alternativo <p>A1 – Alterar Atleta</p> <p>A1.1- O ator seleciona a opção “Alterar”</p> <p>A1.2- O ator preenche as informações solicitadas e seleciona a opção “Alterar”</p> <p>A1.3- O sistema valida as informações (E1) (P6, P7)</p> <p>A2- Excluir Universidade</p> <p>A.2.1- O ator seleciona a opção “Excluir”</p> <p>A.2.2- O sistema solicita a confirmação do ator</p> <p>A.2.3- O ator seleciona a opção “OK” (P6, P7)</p>
8- Regra de negócio <p>8.1- Regra de aplicação</p> <p>RA1- A data do contrato deverá ser informado no formato dd/mm/aaaa.</p>
8.2- Regra de negócio
RN1- O sistema exibe a mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”

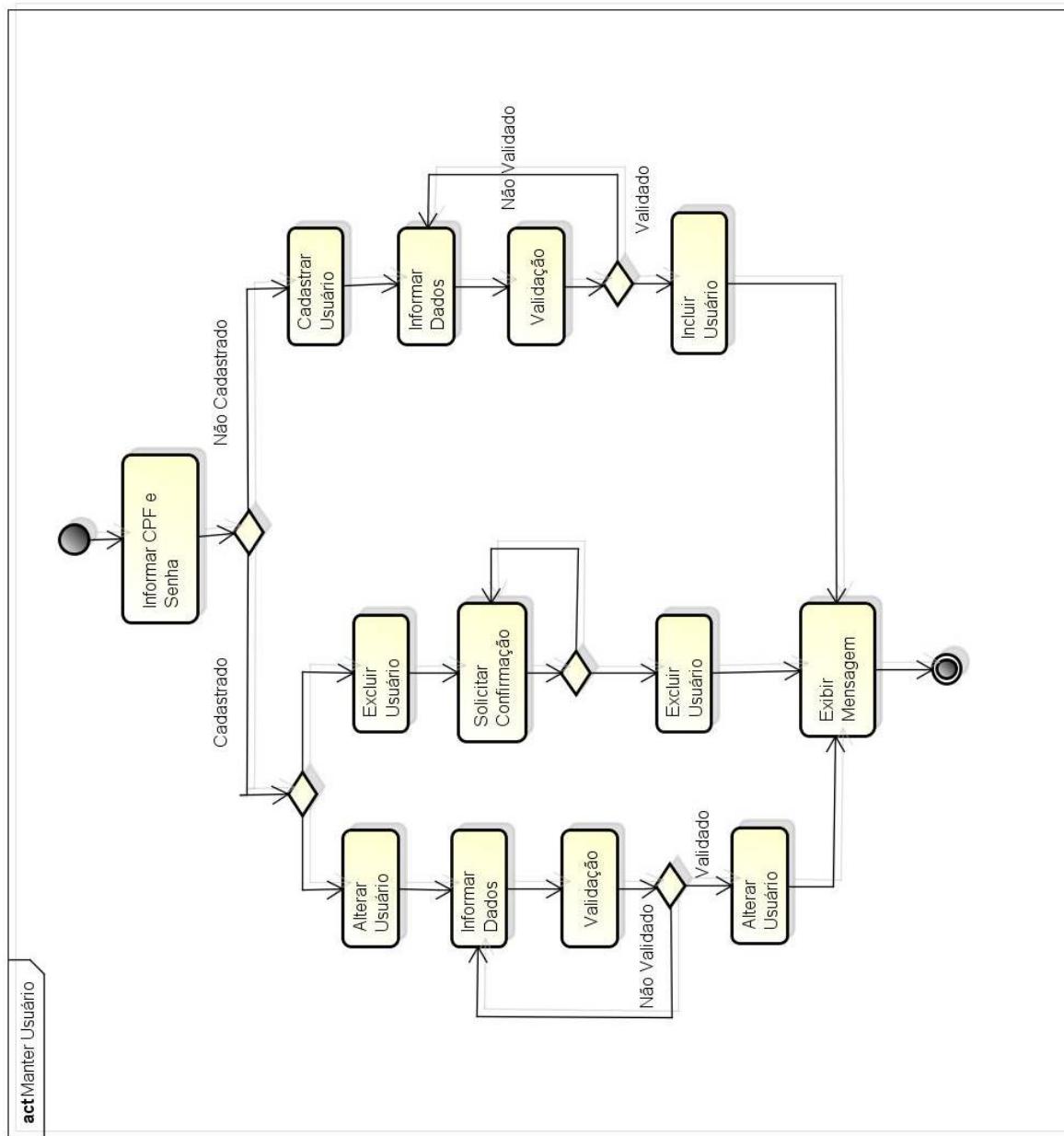
1- Caso de Uso: Manter Campeonato
2- Descrição: Este caso de uso deverá permitir consultar, incluir, alterar e excluir Campeonatos disputados pela Sociedade Esportiva do Gama.
3- Ator: Administrador/Usuário
4- Pré-condição: - O administrador/usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de administrador/usuário, respectivamente. - O ator deverá possuir todos os dados necessários para o cadastro
5- Pós-condição: Cadastro de Campeonatos mantido no sistema
6- Requisitos Associados: - Gerar Relatórios - Documento Visão
7- Fluxo de evento <p>7.1 Fluxo principal</p> <p>P1- O caso de uso é iniciado quando o ator acessa o sistema e seleciona a opção “Campeonatos” no menu principal</p> <p>P2- O sistema exibe a interface “Consultar Campeonato”</p> <p>P3- O ator informa o nome da competição e seleciona a opção “Consultar ” (E1)</p> <p>P4- O sistema exibe a interface “Manter Campeonato” (A1, A2)</p> <p>P5- O ator preenche as informações solicitadas e seleciona a opção “Incluir” (E1)(RN1) (RA1)</p> <p>P6- O sistema exibe a mensagem “Operação realizada com sucesso.”</p> <p>P7- O caso de uso é encerrado.</p>
7.2- Fluxo alternativo <p>A1 – Alterar Campeonato</p> <p>A1.1- O ator seleciona a opção “Alterar”</p> <p>A1.2- O ator preenche as informações solicitadas e seleciona a opção “Alterar”</p> <p>A1.3- O sistema valida as informações (E1) (P6, P7)</p> <p>A2- Excluir Campeonato</p> <p>A.2.1- O ator seleciona a opção “Excluir”</p> <p>A.2.2- O sistema solicita a confirmação do ator</p> <p>A.2.3- O ator seleciona a opção “OK” (P6, P7)</p>
8- Regra de negócio <p>8.1- Regra de aplicação</p> <p>RA1- O nome do campeonato deverá ser digitado, adicionado do ano ao final.</p> <p>8.2- Regra de negócio</p> <p>RN1- O sistema exibe a mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”</p>

1- Caso de Uso: Manter Jogos
2- Descrição: Este caso de uso deverá permitir consultar, incluir, alterar e excluir Partidas realizadas pela Sociedade Esportiva do Gama.
3- Ator: Administrador/Usuário
4- Pré-condição: - O administrador/usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de administrador/equipe, <u>respectivamente</u> . - O ator deverá possuir todos os dados necessários para o cadastro
5- Pós-condição: Cadastro de Partidas mantido no sistema
6- Requisitos Associados: - Gerar Relatórios - Documento Visão
7- Fluxo de evento <p>7.1 Fluxo principal</p> <p>P1- O caso de uso é iniciado quando o ator acessa o sistema e seleciona a opção “Jogos” no menu principal</p> <p>P2- O sistema exibe a interface “Consultar Jogos”</p> <p>P3- O ator informa a data do jogo e seleciona a opção “Consultar ” (E1)</p> <p>P4- O sistema exibe a interface “Manter Jogos” (A1, A2)</p> <p>P5- O ator preenche as informações solicitadas e seleciona a opção “Incluir” (E1)(RN1) (RA1)</p> <p>P6- O sistema exibe a mensagem “Operação realizada com sucesso.”</p> <p>P7- O caso de uso é encerrado.</p>
7.2- Fluxo alternativo <p>A1 – Alterar Jogos</p> <p>A1.1- O ator seleciona a opção “Alterar”</p> <p>A1.2- O ator preenche as informações solicitadas e seleciona a opção “Alterar”</p> <p>A1.3- O sistema valida as informações (E1) (P6, P7)</p> <p>A2- Excluir Campeonato</p> <p>A.2.1- O ator seleciona a opção “Excluir”</p> <p>A.2.2- O sistema solicita a confirmação do ator</p> <p>A.2.3- O ator seleciona a opção “OK” (P6, P7)</p>
8- Regra de negócio <p>8.1- Regra de aplicação</p> <p>RA1- A data deverá ser digitada no formato dd/mm/aaaa</p> <p>8.2- Regra de negócio</p> <p>RN1- O sistema exibe a mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”</p>

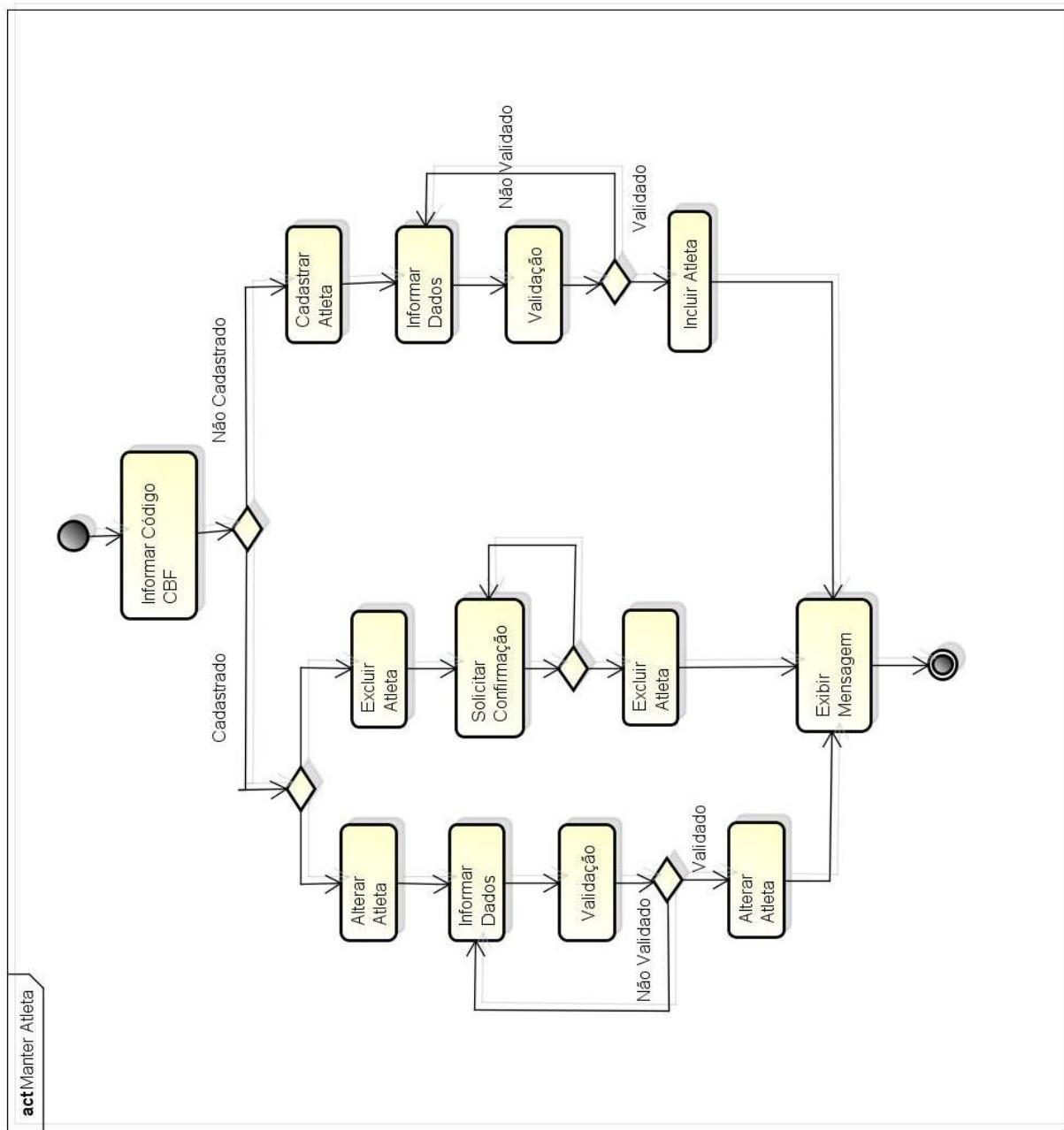
APÊNDICE “D” - DIAGRAMA DE ATIVIDADES

MANTER LOGIN

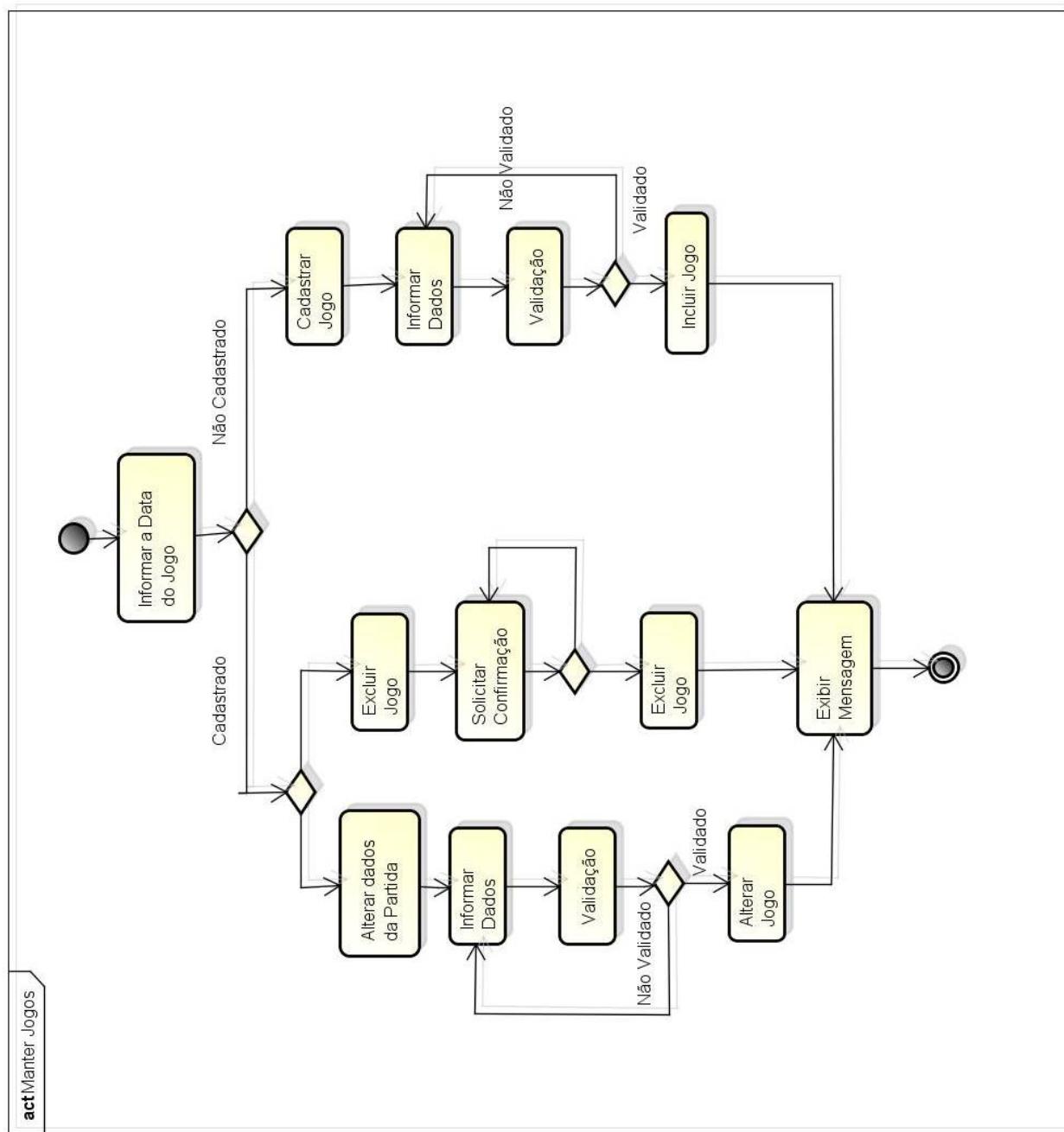
MANTER USUÁRIO



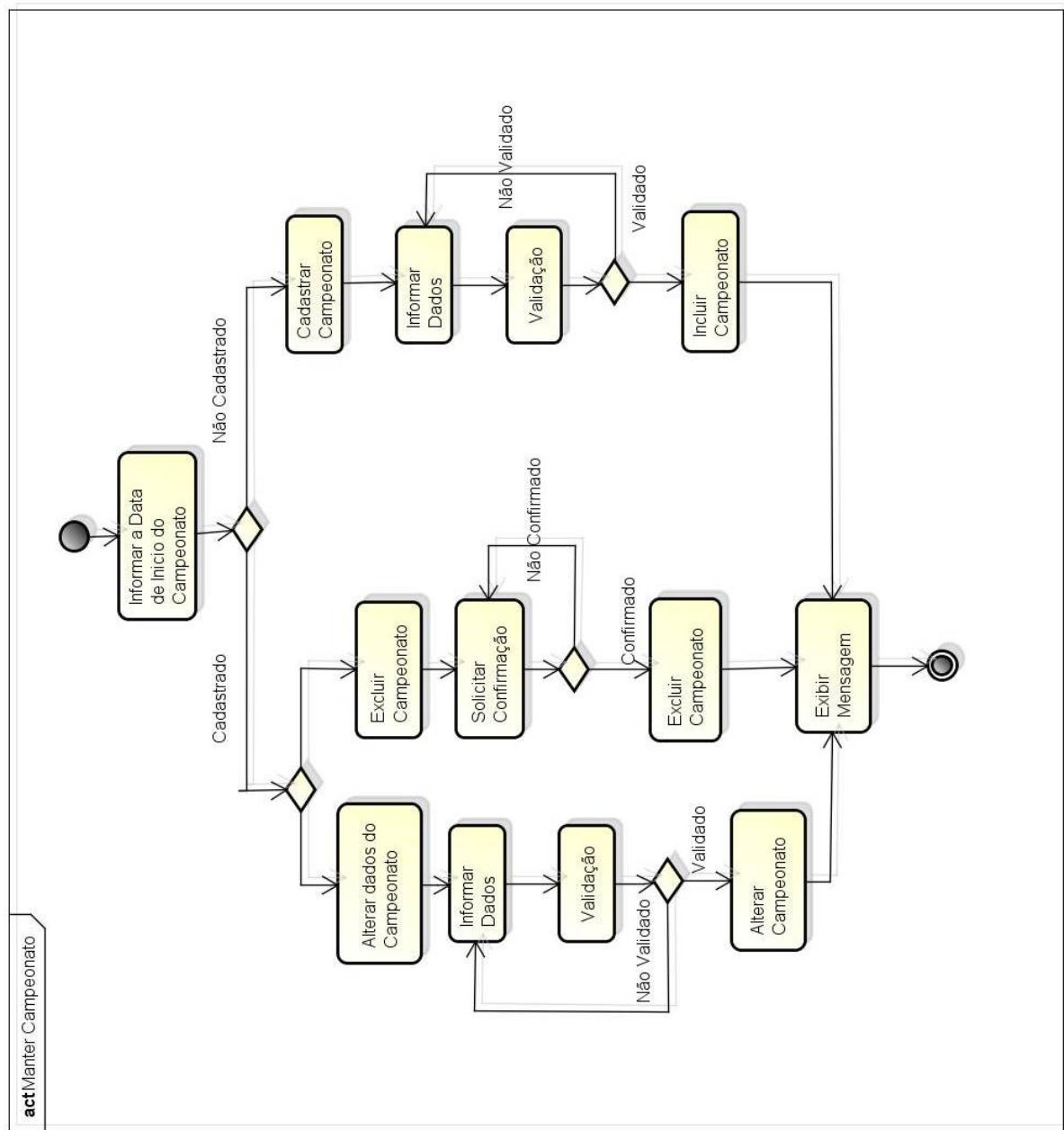
MANTER ATLETA



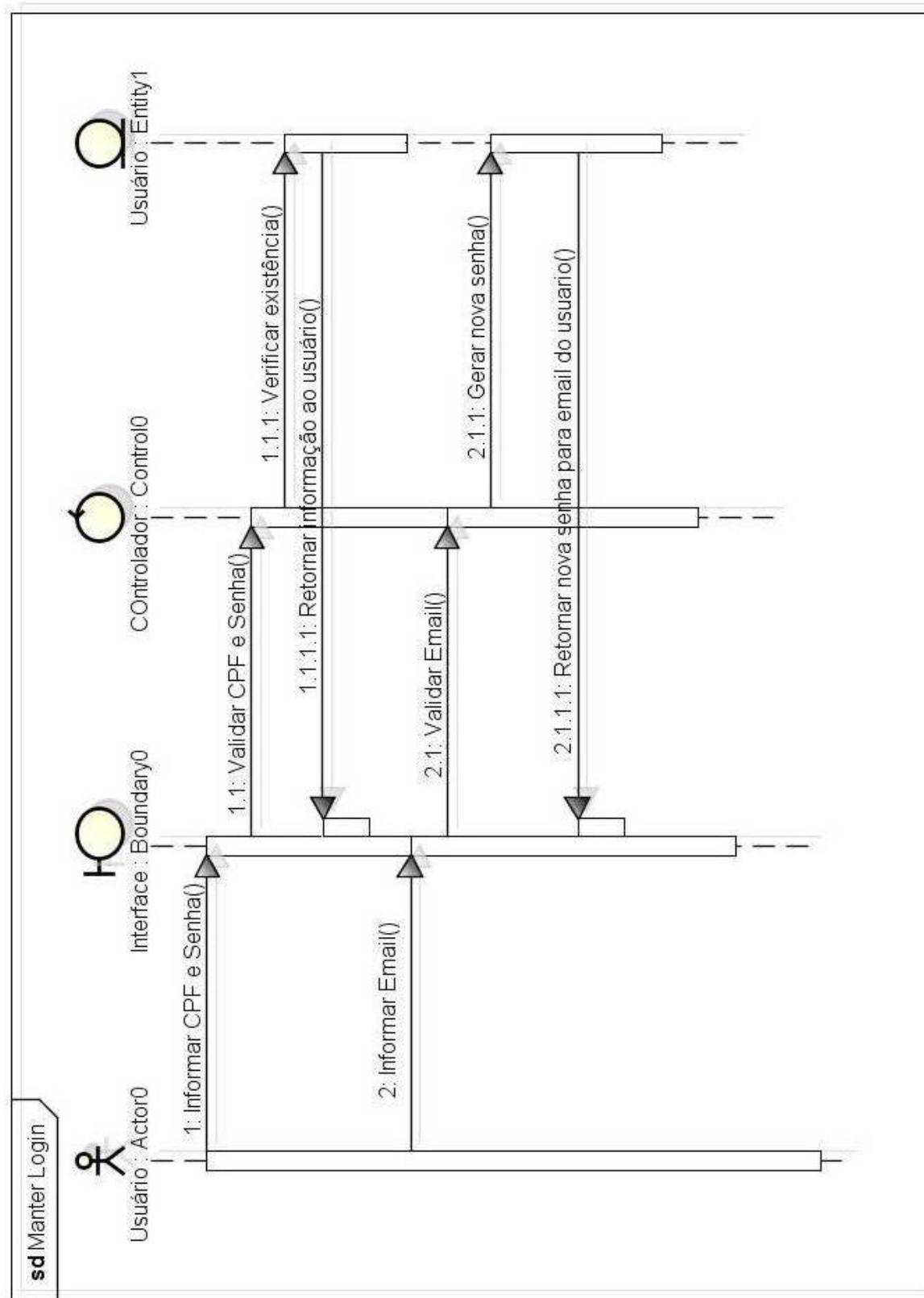
MANTER JOGOS



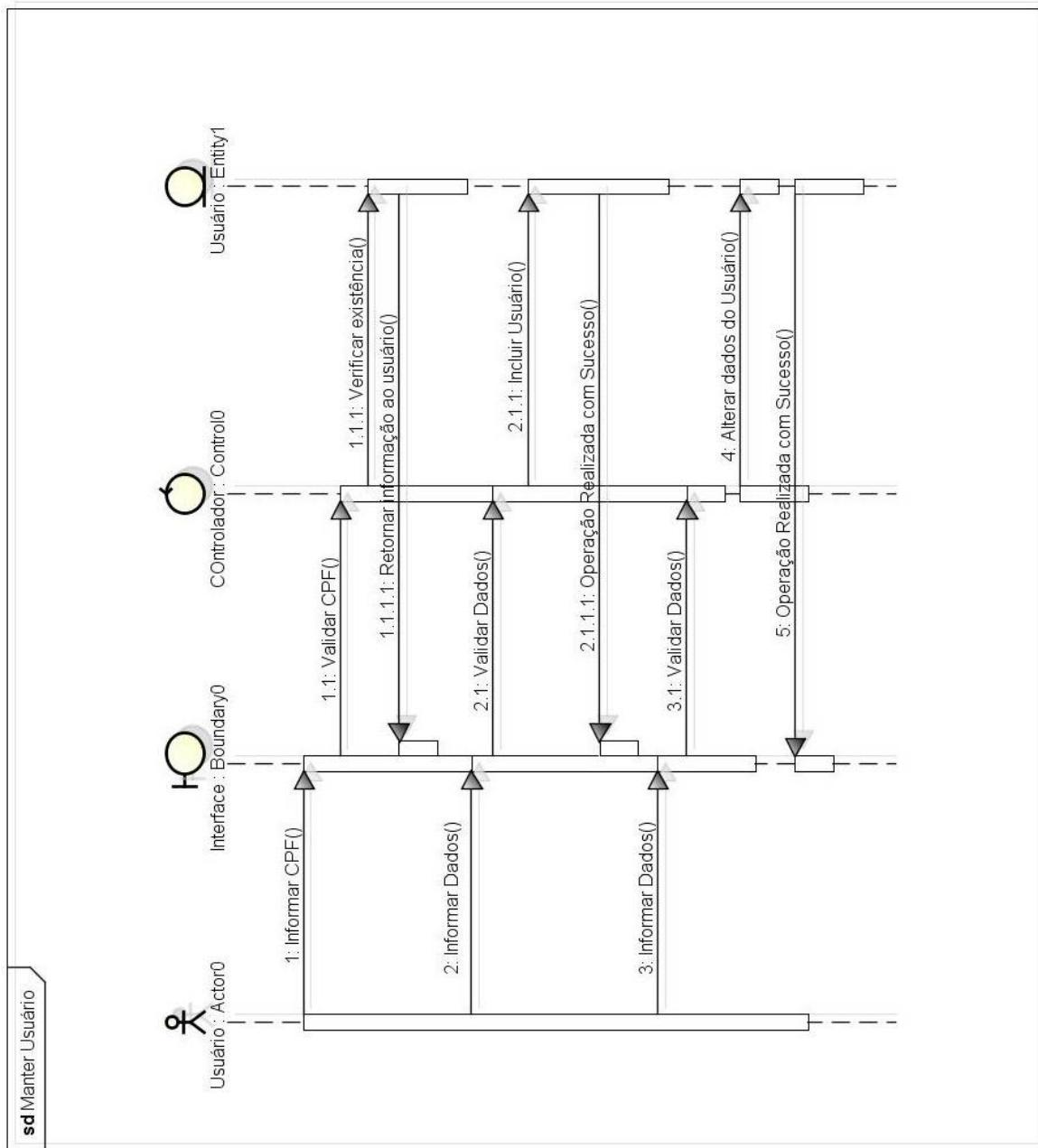
MANTER CAMPEONATO



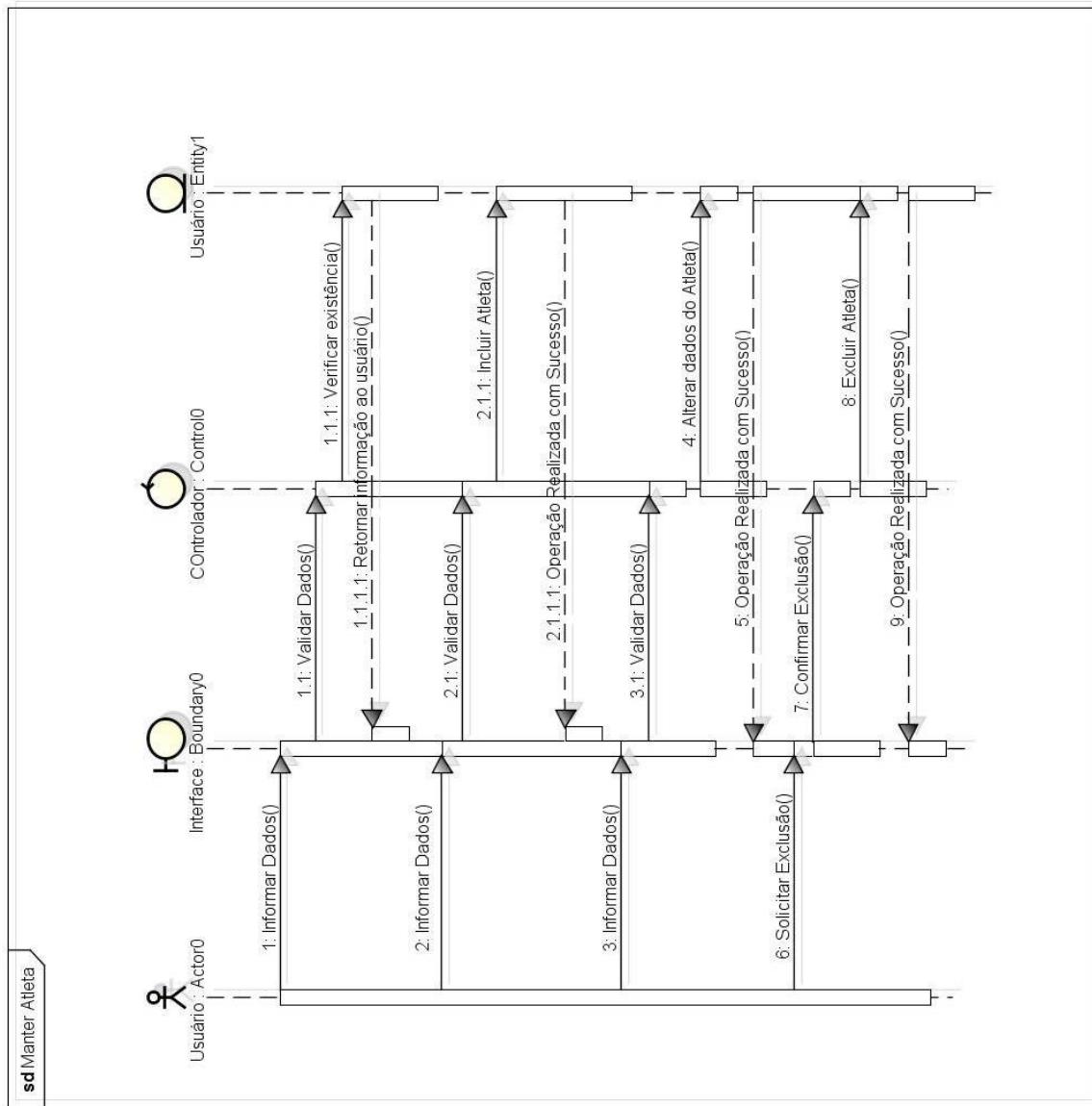
APÊNDICE “E” - DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

MANTER LOGIN

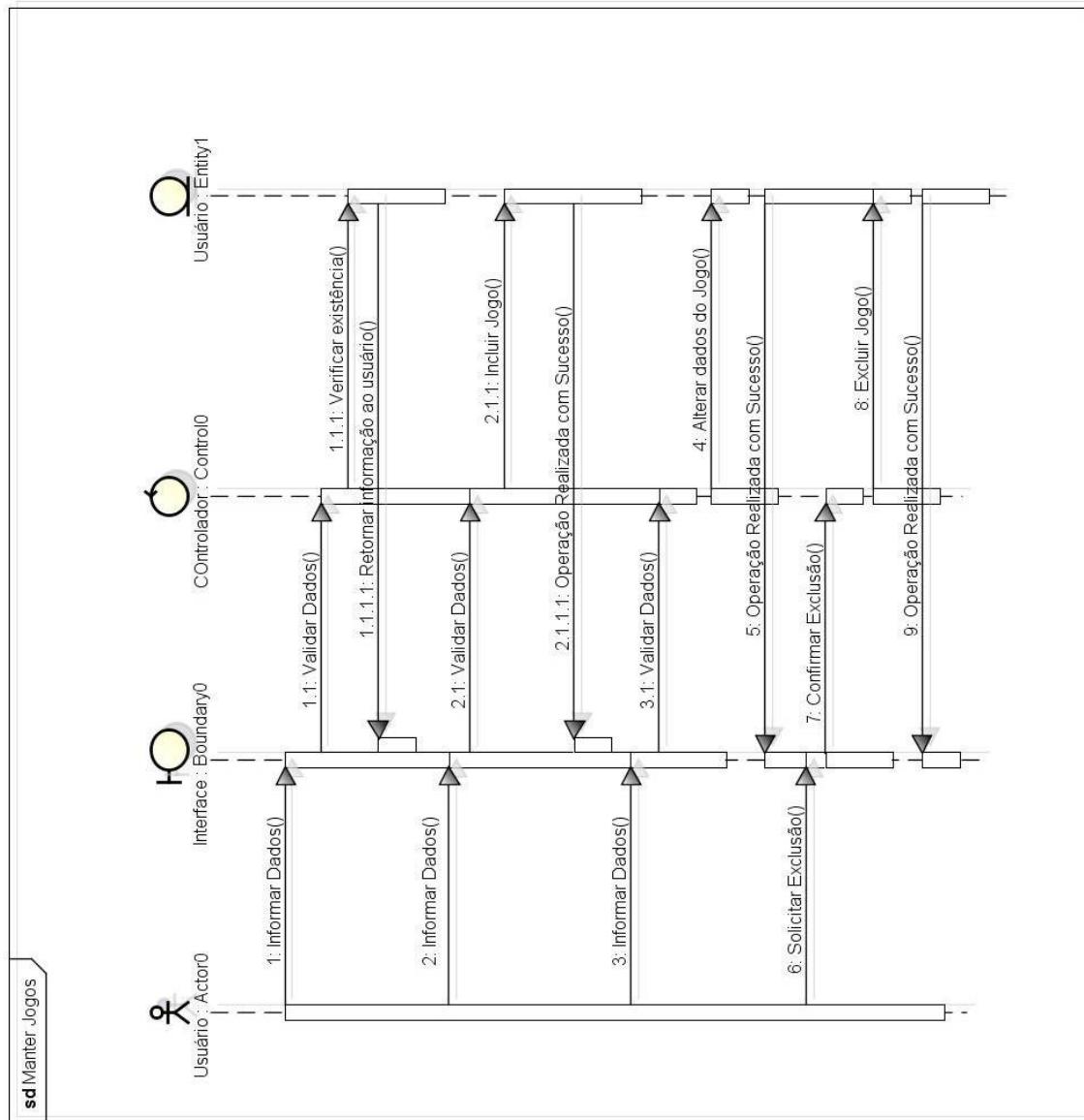
MANTER USUÁRIO



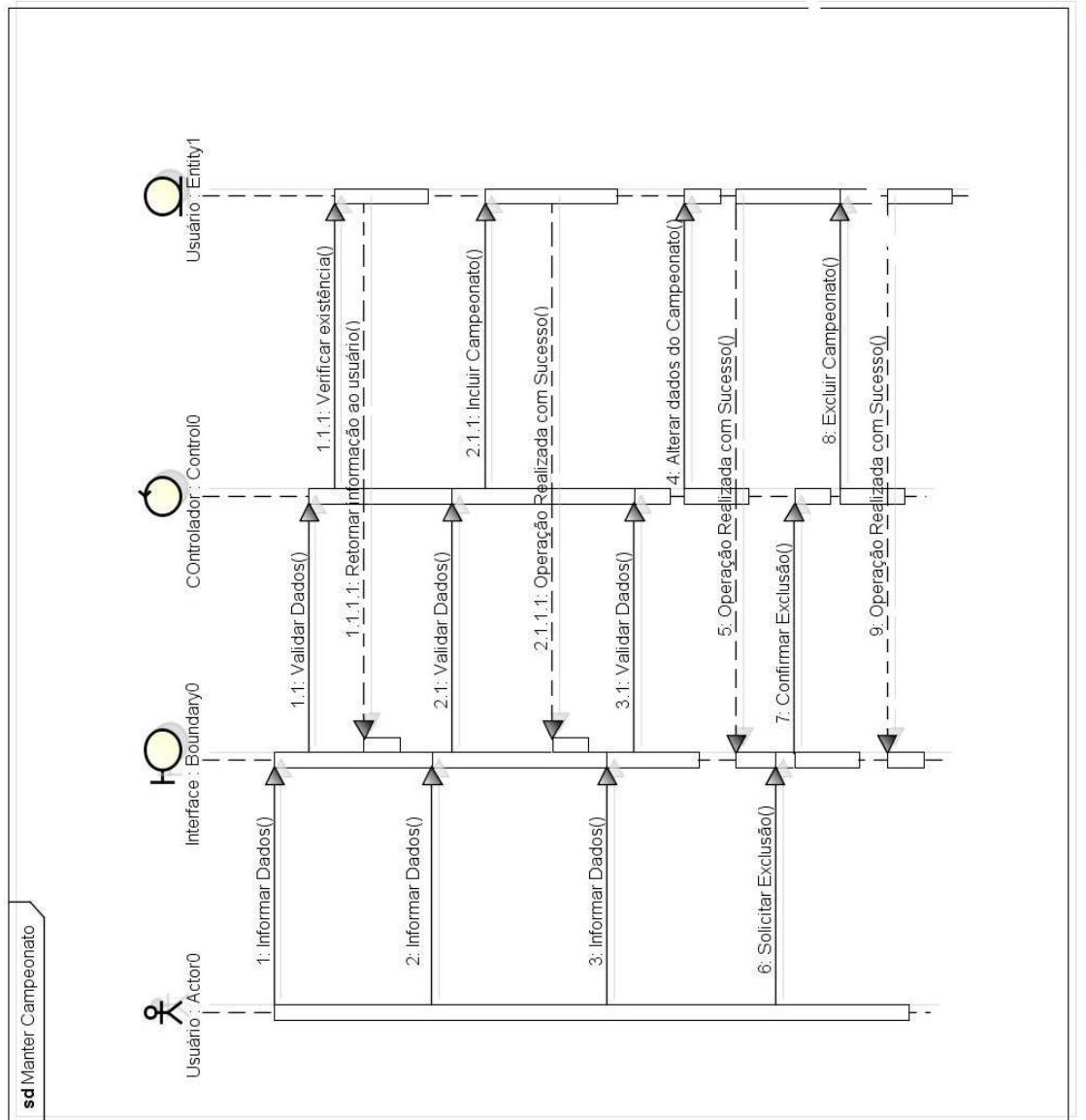
MANTER ATLETA



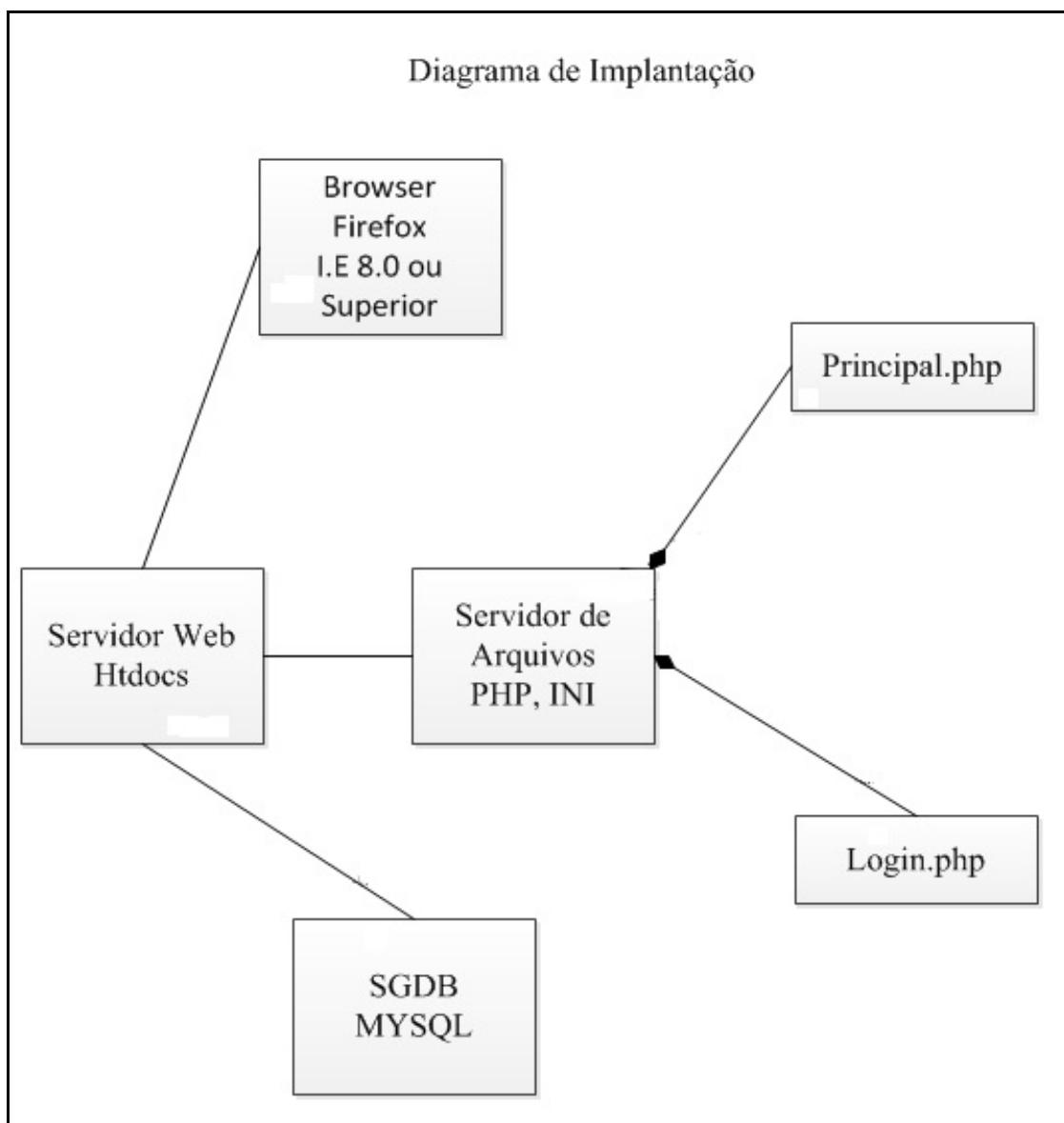
MANTER JOGOS



MANTER CAMPEONATO



APÊNDICE “F” - DIAGRAMA DE IMPLANTAÇÃO

Diagrama de Implantação

APÊNDICE “G” – DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS - DFD

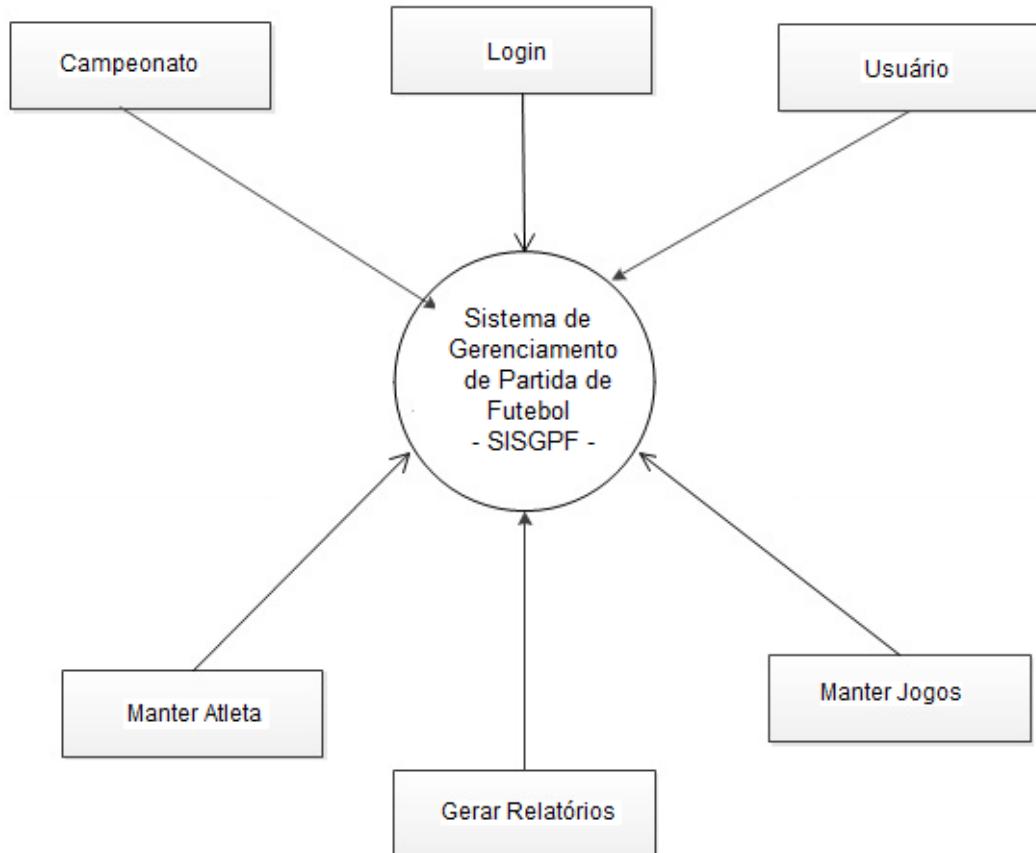
Diagrama de Fluxo de Dados (DFD) – Nível 0

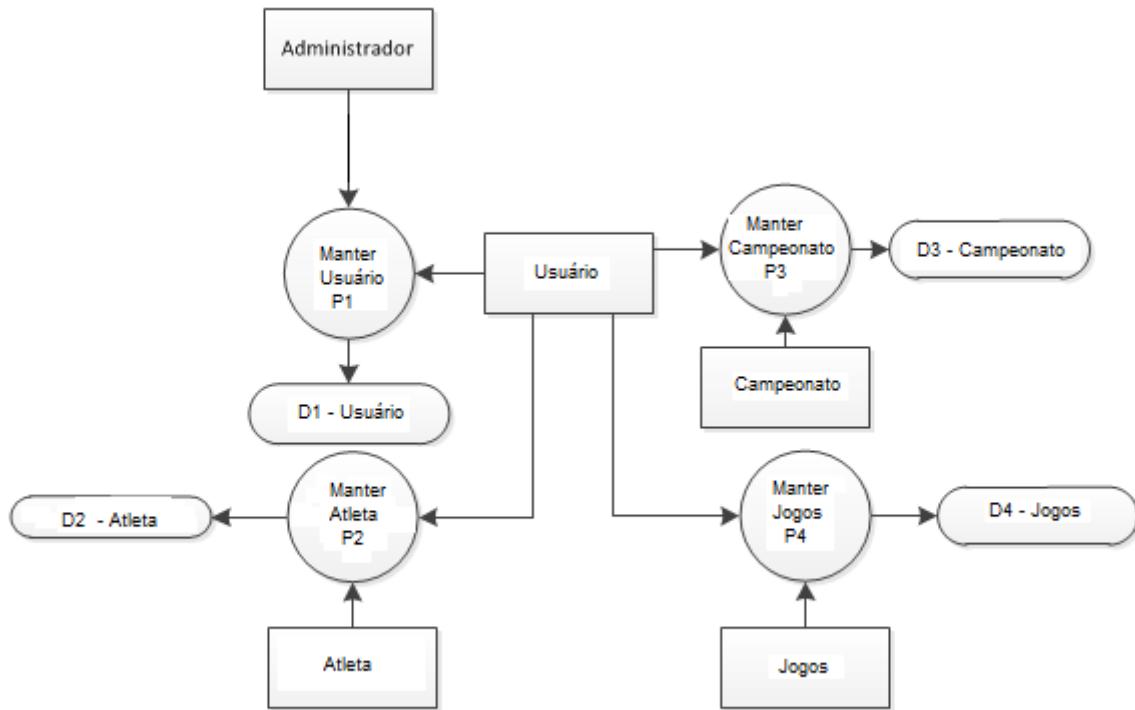
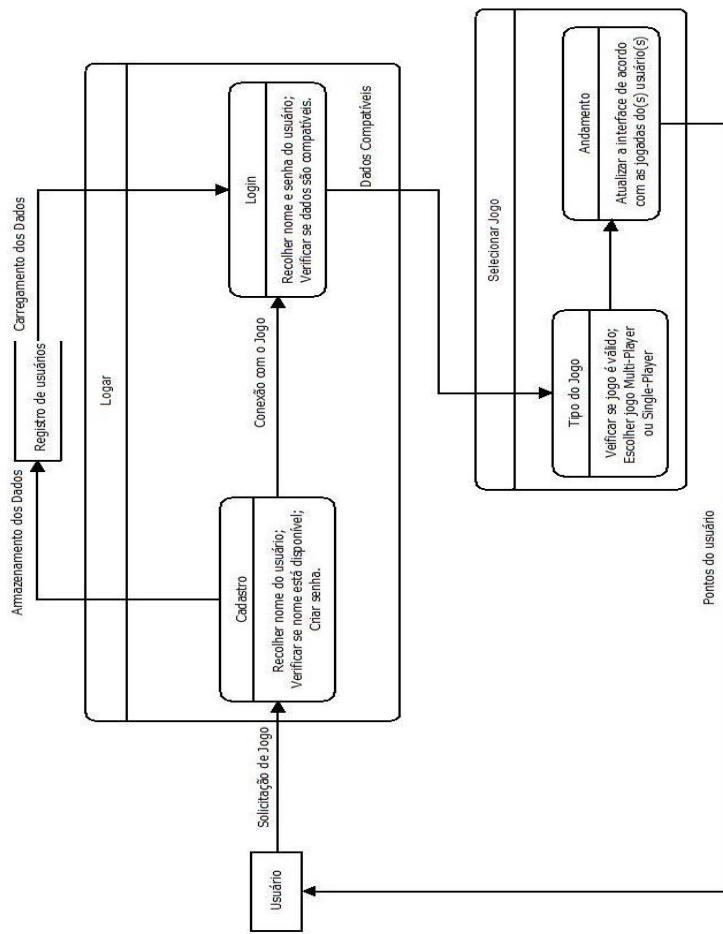
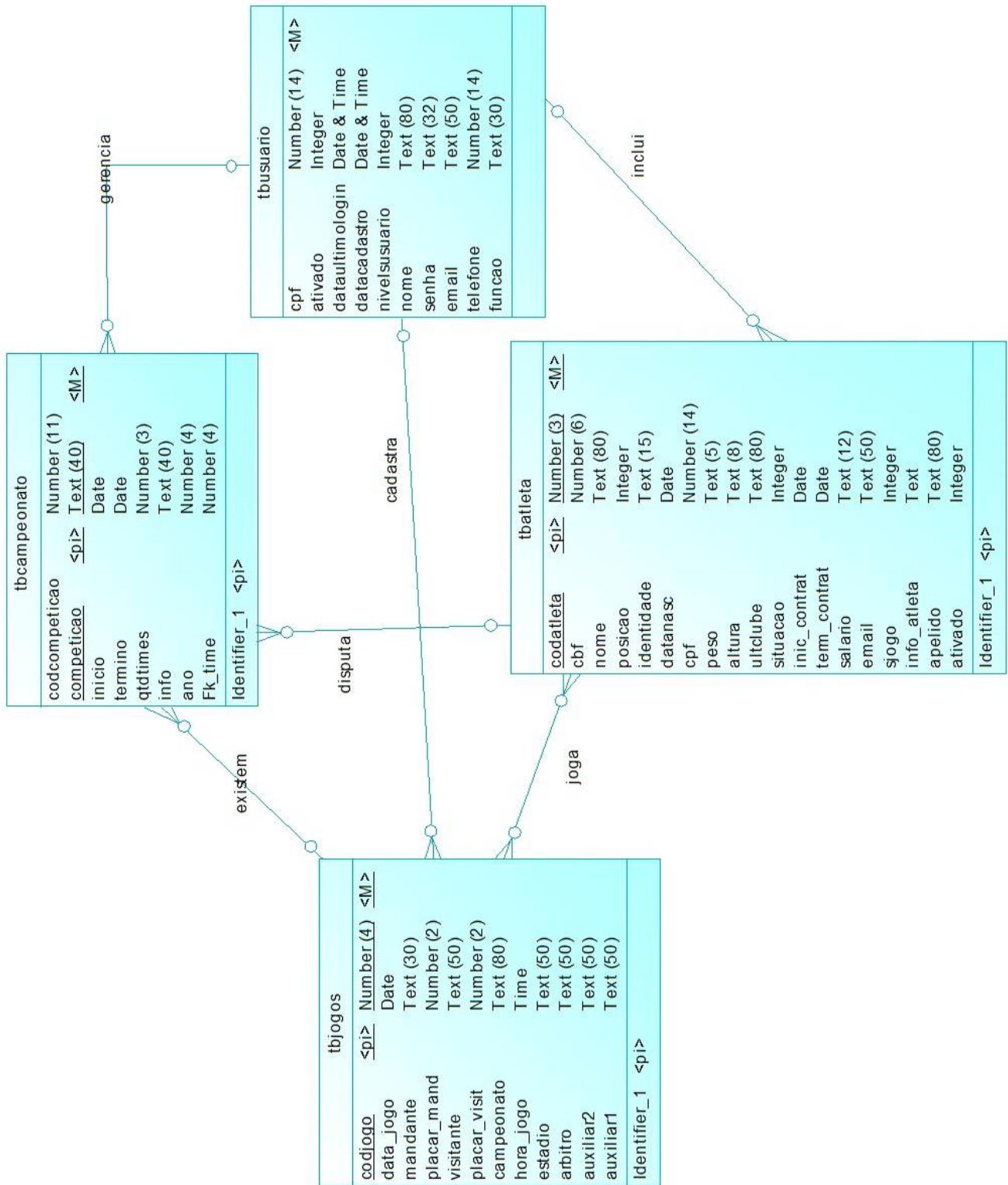
Diagrama de Fluxo de Dados (DFD) – Nível 1

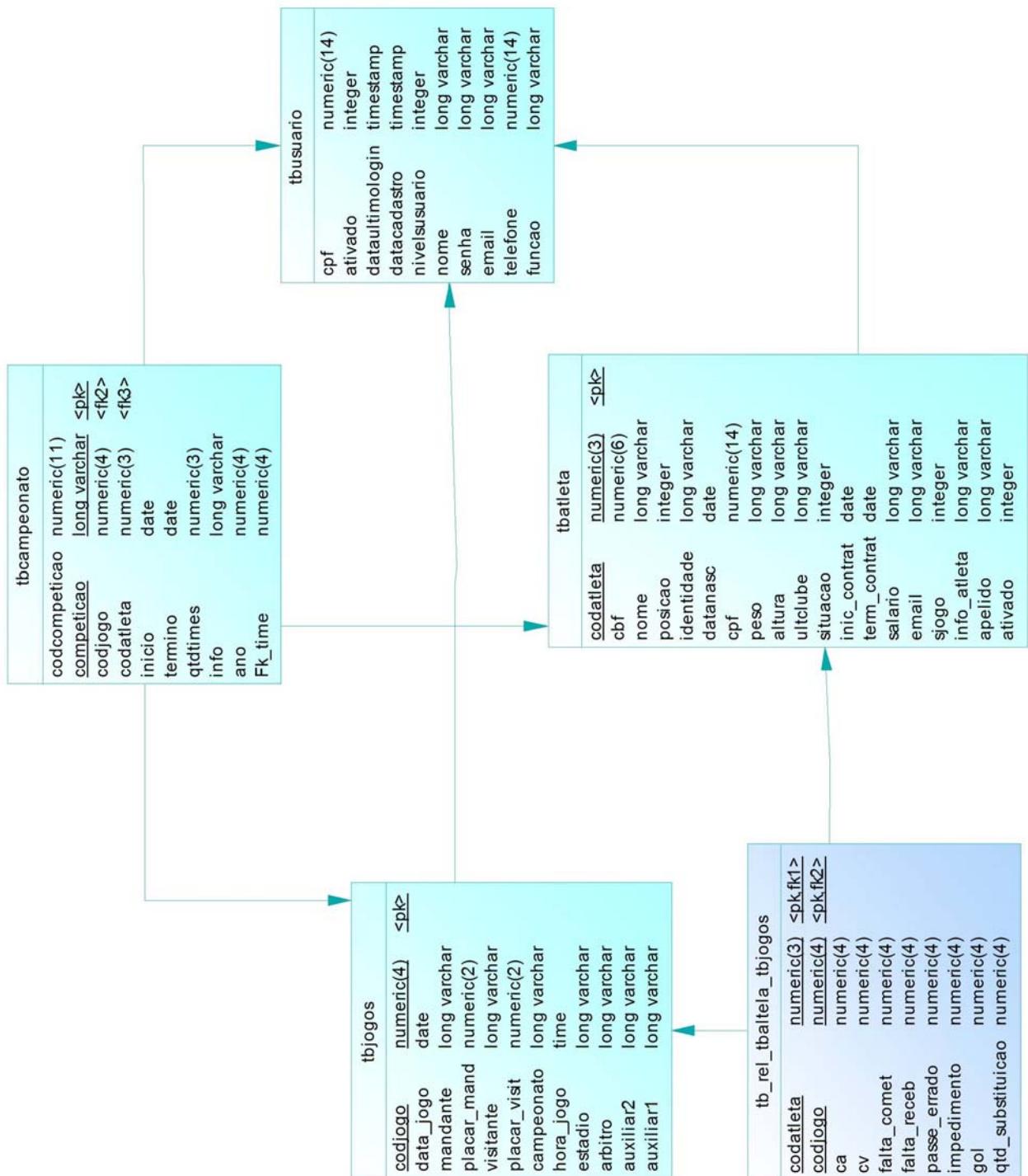
Diagrama de Fluxo de Dados (DFD) – Nível 2



APÊNDICE “H” – MODELO DE ENTIDADE RELACIONAL – MER CONCEITUAL



APÊNDICE “T” – MODELO DE ENTIDADE RELACIONAL – MER FISICO



APÊNDICE “J” – DICIONARIO DE DADOS

Estrutura da tabela tbusuario								
Esta tabela cadastra usuários no sistema.								
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório	Descrição
			Sim	Não	Sim	Não		
Cpf	Varchar	14	X				X	Define o CPF do usuário
Ativado	Enum	('0', '1')		X		X	X	Define o status do usuário (ativado/desativado)
dataultimologin	Datetime			X		X	X	Define data e hora do ultimo acesso do usuário.
datacadastro	Datetime			X		X	X	Define a data e hora que o cadastro foi efetuado.
nivelusuario	Enum	('0', '1')		X		X	X	Define o nível do usuário (Administrador/Usuário)
Nome	Varchar	(80)		X		X	X	Define o nome do usuário.
Senha	Varchar	(32)		X		X	X	Define a senha do usuário.
Email	Varchar	(50)		X		X	X	Define o e-mail do usuário.
Telefone	Varchar	(14)		X		X	X	Define o telefone do usuário.
Função	Varchar	(30)		X		X	X	Define a função do usuário.

Estrutura da tabela tbcampeonato								
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório	Descrição
			Sim	Não	Sim	Não		
<i>codcompeticao</i>	Int	(04)	X		X	X		Define o código identificador da competição
competicao	Varchar	(40)		X	X	X		Define o nome da competição a ser disputada
Inicio	Date			X	X	X		Define a data de início da competição.
Termino	Date			X	X	X		Define a data de término da competição.
qtdtimes	Int	(03)		X	X	X		Define a quantidade de times que disputam o campeonato.
Info	longtext			X	X	X		Define espaço para informações complementares sobre as competições.
Ano	Int	(04)		X	X	X		Define o ano de início da competição.
Fk_time	Int	(04)		X	X	X		.Define a chave secundária

Estrutura da tabela tbatleta								
Esta tabela cadastra os atletas da Sociedade Esportiva do Gama no sistema.								
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório	Descrição
			Sim	Não	Sim	Não		
<i>codatleta</i>	int	(04)	X			X	X	Define o código identificador do atleta
Cbf	Int	(06)		X		X	X	Define o código de registro do atleta na Confederação Brasileira de Futebol – CBF
Posição	enum	('1', '2', '3', '4', '5', '6')		X		X		Define a posição do atleta (Goleiro, Zagueiro, Lateral, Volante, Meia ou Atacante)
identidade	varchar	(15)		X		X	X	Define o número da identidade do atleta.
datanasc	date			X		X	X	Define a data de nascimento do atleta.
CPF	varchar	(14)		X		X	X	Define o numero do CPF do atleta.
Peso	varchar	(05)		X		X		Define o peso do atleta.
Altura	varchar	(08)		X		X		Define a altura do atleta.
Ultclube	varchar	(80)		X		X		Define o ultimo clube em que o atleta atuou.
Situação	enum	('1','2')		X		X		Define o nível de contrato do atleta: Definitivo/Empréstimo
inic_contrat	date			X		X	X	Define o inicio do contrato do atleta.
term_contrat	date			X		X	X	Define o término do contrato do atleta.
Salário	varchar	(12)		X		X		Define o salário do atleta
Email	varchar	(50)		X		X		Define o e-mail do atleta.
info_atleta	longtext			X		X		Define informações adicionais sobre o atleta.
Sjogo	enum	('1','2','3')		X		X		Define a situação de jogo do atleta (Não Relacionado/Titular/Reserva)
apelido	varchar	(30)		X		X		Define o apelido do atleta
Ativado	enum	('0', '1')		X		X		Define o apelido do atleta

Estrutura da tabela tbjogos								
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório	Descrição
			Sim	Não	Sim	Não		
<i>Codjogo</i>	int	(04)	X		X	X		Define o código identificador do jogo.
<i>data_jogo</i>	date			X	X	X		Define a data do jogo
Mandante	varchar	(30)		X	X	X		Define o time que disputará a partida em seus domínios
<i>placar_mand</i>	int	(02)		X	X		X	Define o placar do time mandante da partida
Visitante	varchar	(30)		X	X	X		Define o time que mandará o jogo longe de seus domínios
<i>placar_visit</i>	int	(02)		X	X		X	Define o placar do time visitante na partida.
Campeonato	varchar	(50)		X	X	X		Define o campeonato que está sendo disputado
<i>hora_jogo</i>	time			X	X	X		Define o horário da partida
Estádio	varchar	(30)		X	X	X		Define o estádio da partida
Arbitro	varchar	(50)		X	X		X	Define o nome do Arbitro da partida
auxiliar1	varchar	(50)		X	X		X	Define o nome do Auxiliar de Arbitragem 01
auxiliar2	varchar	(50)		X	X		X	Define o nome do auxiliar de Arbitragem 02

Estrutura da tabela Tb_rel_tbatleta_tbjogos									
Coluna	Tipo	Tamanho	PK		FK		Obrigatório		Descrição
			Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	
<i>codatleta</i>	int	(04)		X	X		X		Define o código de identificação do atleta que disputará a partida.
<i>Codjogo</i>	int	(04)		X	X		X		Define o código de identificação do jogo a ser disputado.
apelido	Varchar	(50)		X		X	X		Define o apelido do atleta que disputará a partida
Ca	int	(04)		X		X	X		Define os cartões amarelos recebidos pelos atletas durante as partidas.
Cv	int	(04)		X		X	X		Define os cartões vermelhos recebidos pelos atletas durante as partidas.
falta_comet	int	(04)		X		X	X		Define as faltas cometidas pelos atletas durante as partidas.
falta_receb	int	(04)		X		X	X		Define as faltas recebidas pelos atletas durante as partidas.
passe_errado	int	(04)		X		X	X		Define os passes errados efetuados pelos atletas durante as partidas.
Impedimento	int	(04)		X		X	X		Define os impedimentos marcados durante as partidas.
Gol	int	(04)		X		X	X		Define os gols marcados pelos atletas durante as partidas.
qtd_substituicao	int	(04)		X		X	X		Define a quantidade de alterações efetuadas durante as partidas.

APÊNDICE “K” – REQUISITO DE INTERFACE

Requisito de Interface: Efetuar Login

Versão 1

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
12/07/2010	1	Criação do documento (Recuperação de Senha)	Nur Omar
21/07/2010	1	Alteração no documento (Recuperação de Senha)	Nur Omar
13/10/2010	1	Alteração no documento (Mensagem de Login)	Nur Omar

1. INTRODUÇÃO

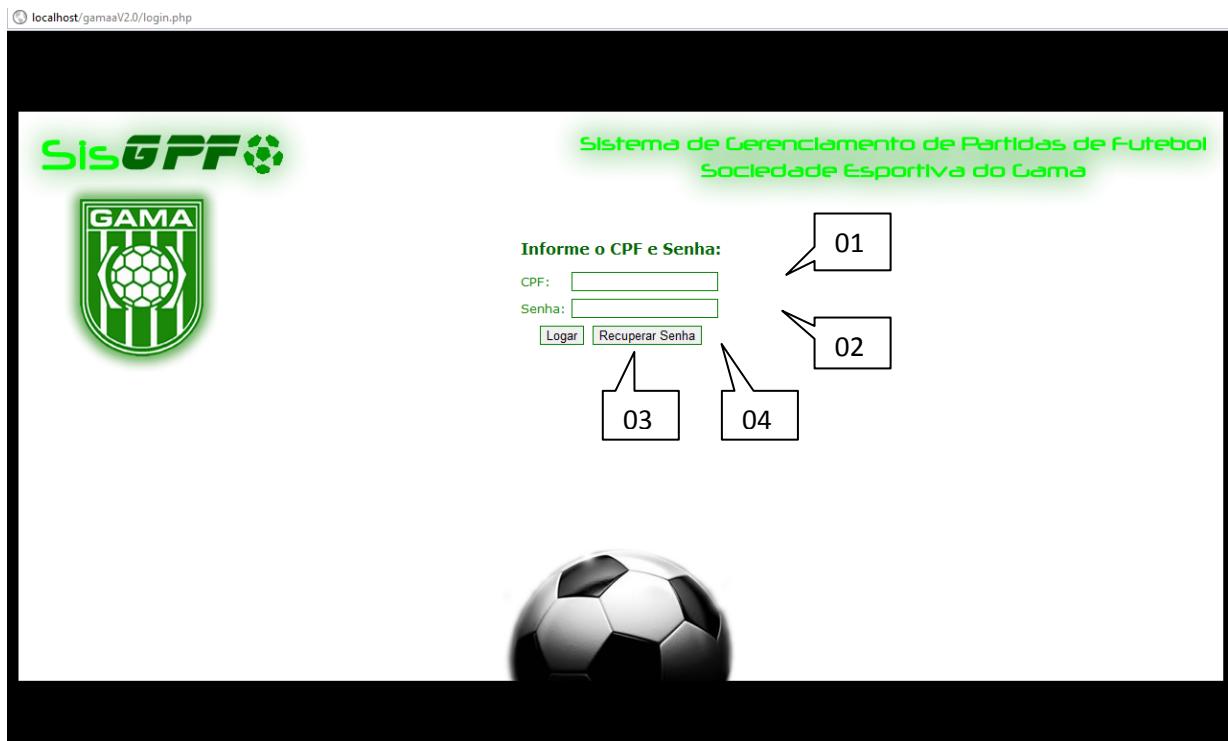
Este documento apresenta imagens meramente ilustrativas referente ao caso de uso Efetuar Login com breve descrição de sua navegabilidade. O objetivo é dar suporte aos interessados quanto ao entendimento de como as funcionalidades poderão ser atendidas pelo sistema. As telas refletem as necessidades relatadas pelos gestores durante avaliações de levantamento de requisito e poderão a vir sofrer ajustes em função de requisitos futuros.

2. USUÁRIO/ATOR

- Administrador
- Usuário

3. DETALHAMENTO DA APRESENTAÇÃO – EFETUAR LOGIN

- 3.1 Manter Login – Operações Disponíveis
 - 3.1.1 Tela Inicial – Operações Disponíveis



3.1.1.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. O campo “01 – CPF” é preenchido pelo ator;
3. O campo “02 – SENHA” é preenchido pelo ator e deve conter seis caracteres alfanuméricos válidos para o CPF cadastrado;
4. Ao acionar o campo “03 – LOGAR” o sistema verifica os dados informados pelo ator nos campos 01 e 02, valida CPF e Senha e apresenta a interface de Boas Vindas, seguido das funcionalidades disponíveis para o perfil acessado.
5. Ao acionar o campo “04 – RECUPERAR SENHA” o sistema apresenta a interface de recuperação de senha.
 1. Logar: Caso o usuário não seja identificado, o sistema exibe a mensagem de erro e retorna a tela de login.
 2. Recuperar Senha: Caso o e-mail não seja identificado, o sistema exibe a mensagem de erro e retorna a tela de recuperação de senha.

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CPF	A	14	(999.999.999-99)	S	N/ A	S	Vide item 3.1.1.1, subitem 2
02	SENHA	A	08	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.1.1.1, subitem 3
03	LOGAR	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.1.1.1, subitem 4
04	RECUPERAR SENHA	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.1.1.1, subitem 5

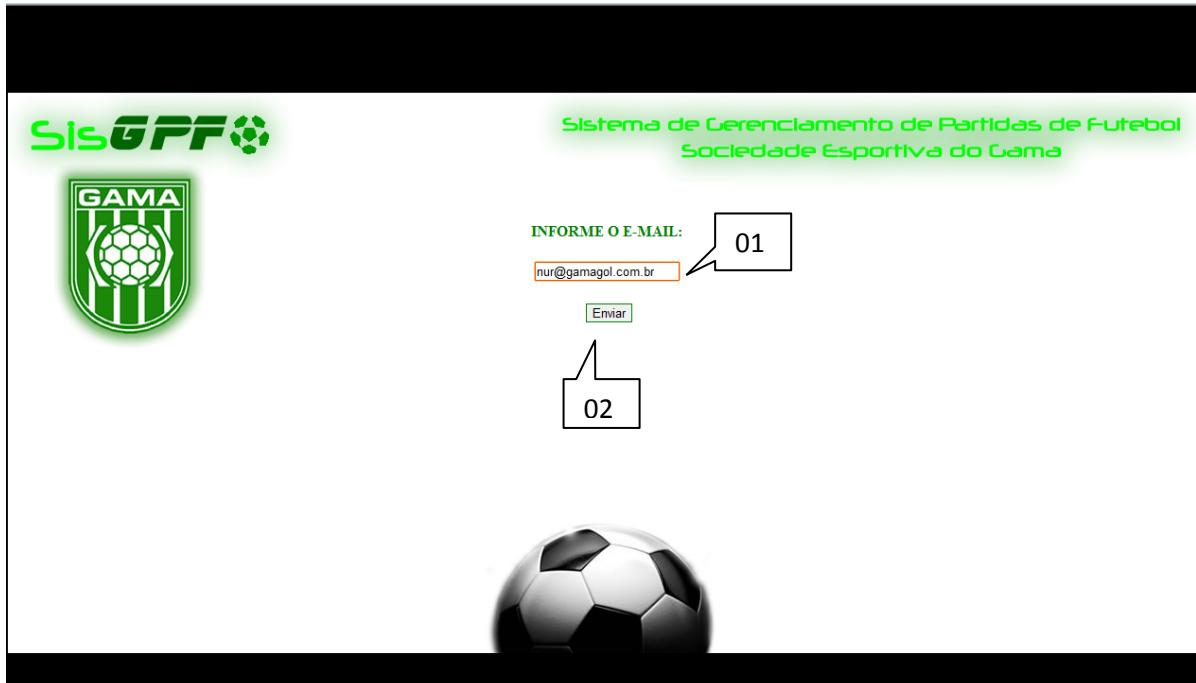
Tipos:

A – Alfanumérico, N – Numérico, I – Inteiro, D – Decimal, TS – TimeStamp, DT – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.1.2 Recuperar Senha – Operações Disponíveis



3.1.2.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. O campo “01 – EMAIL” é preenchido pelo ator, com um email válido, e que tenha login cadastrado;
3. Ao acionar o campo “02 – ENVIAR” o sistema verifica os email informado pelo ator no campo 01, verifica se o email está cadastrado no banco de dados e envia uma nova senha para o usuário.

3.1.2.2 Exceções

Caso o ator envie um email não cadastrado no banco e exibida mensagem de erro e redirecionado para a página de Recuperação de Senha.

3.1.2.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Mascara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	EMAIL	A	50	email@gmail.com	S	N/A	S	Vide item 3.1.2.1, subitem 2
02	ENVIAR	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.1.2.1, subitem 3

Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.2 Manter Usuário – Operações Disponíveis

3.2.1 Tela Inicial – Operações Disponíveis

The screenshot shows the homepage of the GAMA Sociedade Esportiva do Gama website. At the top, there is a banner with the club's logo, name, and a soccer ball graphic. Below the banner, a navigation menu on the left includes links for Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. The main content area displays a "Formulário de Cadastro de Usuário" (User Registration Form) with fields for CPF (labeled 01), Consultar (labeled 02), and Listar Usuários (labeled 03).

3.2.1.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. O campo “01 – CPF” é preenchido pelo ator. Deve ser informado um CPF válido para consulta;
3. Ao acionar o campo “02 – CONSULTAR” o sistema verifica o CPF informado e apresenta a tela de cadastro e/ou alteração de usuário.
4. Ao acionar o campo “03 – LISTAR USUÁRIOS” o sistema apresenta a listagem de usuários cadastrados no sistema, com a opção de alteração de dados.

3.2.1.2 Exceções

1. Deve-se informar um CPF válido para consulta.

3.2.1.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CPF	A	14	(999.999.999-99)	S	N/A	S	Vide item 3.2.1.1, subitem 2
02	CONSULTAR	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.2.1.1, subitem 3
03	LISTAR USUÁRIOS	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.1.1.1, subitem 4

Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.2.2 Tela de Cadastro de Usuário – Operações Disponíveis

The screenshot shows the 'Formulário de Cadastro de Usuário' (User Registration Form) of the GAMA Soccer Match Management System. The form includes fields for CPF (01), Nome (02), Email (03), Função (04), Telefone (05), Nível do Usuário (06), Ativação do Usuário (07), and an Incluir button (08). The navigation menu on the left lists 'Inicial', 'Usuários', 'Atletas', 'Campeonatos', 'Jogos', 'Relatórios', and 'SAIR'.

3.2.2.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. O campo “01 – CPF” é preenchido pelo ator na página de consulta e não pode ser alterado nesta página. Deve ser informado um CPF válido;
3. O campo “02 – NOME” é preenchido pelo ator e não deve conter caracteres especiais;
4. O campo “03 – EMAIL” é preenchido pelo ator com o email do usuário;
5. O campo “04 – FUNÇÃO” é preenchido pelo ator com a função do usuário;
6. O campo “05 – TELEFONE” é preenchido pelo ator com o telefone do usuário;
7. O campo “06 – NÍVEL DO USUÁRIO” é selecionado pelo ator de acordo com o perfil do usuário;
8. O campo “07 – ATIVAÇÃO DO USUÁRIO” é selecionado pelo ator de acordo com o perfil do usuário.

9. Ao acionar o botão “08 - INCLUIR” o sistema verifica os dados informados nos campos 02 a 08 e cadastra usuário no sistema.

3.2.2.2 Exceções

1. Deve-se informar um CPF válido para consulta.

3.2.2.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CPF	A	14	(999.999.999-99)	S	N/A	S	Vide item 3.2.2.1, subitem 2
02	NOME	A	80	N/A	S	N/A	S	Vide item 3.2.2.1, subitem 3
03	EMAIL	A	50	algo@gmail.com	S	N/A	S	Vide item 3.2.2.1, subitem 4
04	FUNÇÃO	A	30	N/A	S	N/A	S	Vide item 3.2.2.1, subitem 5
05	TELEFONE	A	14	(99) 9999-9999	S	N/A	S	Vide item 3.2.2.1, subitem 6
06	NIVEL DO USUARIO	N	0, 1	N/A	S	N/A	S	Vide item 3.2.2.1, subitem 7
07	ATIVAÇÃO DO USUÁRIO	N	0, 1	N/A	S	N/A	S	Vide item 3.2.2.1, subitem 8
08	INCLUIR	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.2.2.1, subitem 9

Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

Campeonatos	128.237.751-53	Jamila Hamideh	Auxiliar Administrativo	(61) 3556-1594	nurdf@hotmail.com	
Jogos	773.513.754-02	Mauro Ramos Junior	Gerente de Futebol	(61) 2221-2221	nurdf2007@hotmail.com	
Relatórios	291.681.801-44	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(61) 3556-1594	niviamvc@hotmail.com	
SAIR	825.917.317-48	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(99) 9999-9999	nur2@gamagol.com.br	
	022.648.401-70	Nur Omar	Auxiliar Administrativo	(61) 8607-2773	nur@gamagol.com.br	
	632.512.435-94	Omar Shehadeh Muhd Husein	Administrativo	(51) 3556-1594	nur.fortium@gmail.com	

[Voltar](#) [Imprimir](#) [Visualizar Impressao](#)

3.2.3

The screenshot shows the GAMA Soccer Management System interface. At the top, there's a banner with the GAMA logo and text: "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama" and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". Below the banner is a large soccer ball graphic. On the left, a sidebar menu lists: Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. The main content area displays a table titled "Lista de Usuários" with columns: CPF, Nome, Função, Telefone, E-mail, and Opção. The table contains six rows of data, each with a green background. Below the table are six numbered callout boxes (01 to 06) pointing to the columns. At the bottom are three buttons: Voltar, Imprimir, and Visualizar Impressao. Below these buttons are three more numbered callout boxes (07 to 09) pointing to the bottom of the page.

CPF	Nome	Função	Telefone	E-mail	Opção
000.911.911-65	Glauber	Admin	(99) 9999-9999	glauberasa@gmail.com	
128.237.751-53	Jamila Hamideh	Auxiliar Administrativo	(61) 3556-1594	nurdf@hotmail.com	
773.513.754-02	Mauro Ramos Junior	Gerente de Futebol	(61) 2221-2221	nurdf2007@hotmail.com	
291.681.801-44	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(61) 3556-1594	niviamvc@hotmail.com	
825.917.317-48	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(99) 9999-9999	nur2@gamagol.com.br	
022.648.401-70	Nur Omar	Auxiliar Administrativo	(61) 8607-2773	nur@gamagol.com.br	
632.512.435-94	Omar Shehadeh Muhd Husein	Administrativo	(51) 3556-1594	nur.fortium@gmail.com	

3.2.3.1 Regras de Apresentação

01. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
02. A coluna “01 – CPF” apresenta a descrição do CPF do usuário;
03. A coluna “02 – NOME” apresenta a descrição do nome do usuário;
04. A coluna “03 – FUNÇÃO” apresenta a descrição da função do usuário;
05. A coluna “04 – TELEFONE” apresenta a descrição do telefone do usuário;
06. A coluna “05 – E-MAIL” apresenta a descrição do email do usuário;
07. A coluna “06 – OPÇÃO” apresenta botão que, ao acionado, apresenta a tela de alteração de dados dos usuários;
08. Ao acionar o botão “07 - VOLTAR” o sistema retorna a página de consulta do CPF do usuário;
09. Ao acionar o botão “08 - IMPRIMIR” o sistema envia para a impressora uma solicitação de impressão do documento requisitado;
10. Ao acionar o botão “09 – VISUALIZAR IMPRESSÃO” o sistema exibe na tela a maneira como a listagem em questão será impressa

3.2.3.2 Exceções

Não se aplica

3.2.3.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CPF	A	14	(999.999.999-99)	S	N/A	S	Vide item 3.2.3.1, subitem 2
02	NOME	A	80	N/A	S	N/A	S	Vide item 3.2.3.1, subitem 3
03	FUNÇÃO	A	30	N/A	S	N/A	S	Vide item 3.2.3.1, subitem 4
04	TELEFONE	A	14	(99) 9999-9999	S	N/A	S	Vide item 3.2.3.1, subitem 5
05	EMAIL	A	50	algo@gmail.com	S	N/A	S	Vide item 3.2.3.1, subitem 6
06	OPÇÃO	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.2.3.1, subitem 7
07	VOLTAR	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.2.3.1, subitem 8
08	IMPRIMIR	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.2.3.1, subitem 9
09	VISUALIZAR IMPRESSÃO	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.2.3.1, subitem 10

Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.3 Manter Atleta – Operações Disponíveis

3.3.1 Tela Inicial – Operações Disponíveis



3.3.1.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. O campo “01 – CBF” é preenchido pelo ator. Deve ser informado o mesmo registro do atleta na CBF (Confederação Brasileira de Futebol);
3. Ao acionar o campo “02 – CONSULTAR” o sistema verifica o registro da CBF informado e apresenta a tela de cadastro e/ou alteração de usuário
4. Ao acionar o campo “03 – LISTAR USUÁRIOS” o sistema apresenta a listagem de atletas cadastrados no sistema, com a opção de alteração de dados.
5. Ao acionar o campo “04 – ESCALAR ATLETAS” o sistema apresenta a listagem dos atletas cadastrados no sistema e as opção de jogo do mesmo (“Titular”, “Reserva” e “Não Relacionado”).

3.3.1.2 Exceções

1. O atleta deverá estar regularmente inscrito na CBF (Confederação Brasileira de Futebol).

3.3.1.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CBF	N	06	(999999)	S	N/ A	S	Vide item 3.3.1.1, subitem 2
02	CONSULTAR	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.1.1, subitem 3
03	LISTAR ATLETAS	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.1.1, subitem 4
04	ESCALAR ATLETAS	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.1.1, subitem 5

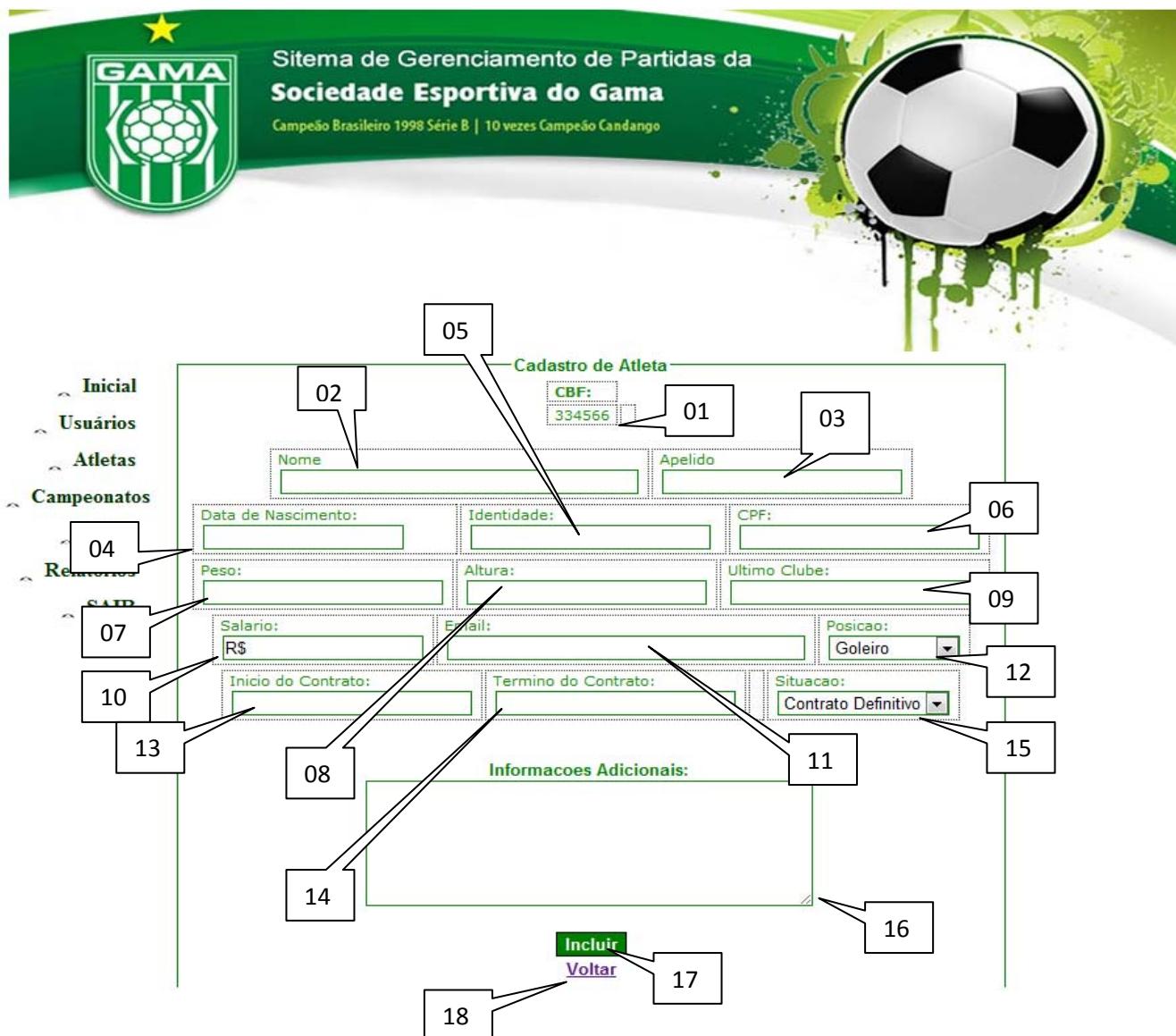
Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.3.2 Tela de Cadastro de Atleta – Operações Disponíveis



3.3.2.1 Regras de Apresentação

- É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
- O campo “01 – CBF” é preenchido pelo ator na página de consulta e não pode ser alterado nesta página;
- O campo “02 – NOME” é preenchido pelo ator e não deve conter caracteres especiais;
- O campo “03 – APELIDO” é preenchido pelo ator com o apelido de jogo do atleta

5. O campo “04 – DATA DE NASCIMENTO” é preenchido pelo ator com a data de nascimento do atleta;
6. O campo “05 – IDENTIDADE” é preenchido pelo ator com o número da identidade do atleta;
7. O campo “06 – CPF” é preenchido pelo ator com CPF do atleta. Deve ser informado um CPF válido;
8. O campo “07 – PESO” é preenchido pelo ator com o peso atual do atleta;
9. O campo “08 – ALTURA” é preenchido pelo ator com a altura atual do atleta;
10. O campo “09 – ÚLTIMO CLUBE” é preenchido pelo ator com o clube anterior do atleta;
11. O campo “10 – SALÀRIO” é preenchido pelo ator com salário atual do atleta;
12. O campo “11 – EMAIL” é preenchido pelo ator com o email atual do atleta;
13. O campo “12 – POSIÇÃO” o ator seleciona a posição do atleta de acordo com as suas características;
14. O campo “13 – INÍCIO DE CONTRATO” é preenchido pelo ator com data de início do contrato do atleta;
15. O campo “14 – TÉRMINO DE CONTRATO” é preenchido pelo ator com data de término do contrato do atleta;
16. O campo “15 – SITUAÇÃO” o ator seleciona a situação do contrato do atleta (Contrato Definitivo ou Empréstimo de outro clube);
17. O campo “16 – INFORMAÇÕES ADICIONAIS” é preenchido pelo ator com informações adicionais sobre o atleta;
18. Ao acionar o botão “17 - INCLUIR” o sistema verifica os dados informados nos campos 02 a 16 e cadastra o atleta no sistema;
19. Ao acionar o botão “18 - VOLTAR” o sistema retorna a página inicial.

3.3.2.2 Exceções

1. O atleta deverá estar regularmente cadastrado na Confederação Brasileira de Futebol – CBF.

3.3.2.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Mascara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CBF	A	14	(999999)	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 2
02	NOME	A	80	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 3
03	APLIDO	A	50	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 4
04	DATA DE NASCIMENTO	A	30	DD/MM/YYYY	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 5
05	IDENTIDADE	A	14	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 6
06	CPF	N	0, 1	999.999.999-99	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 7
07	PESO	N	0, 1	N/A	N	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 8
08	ALTURA	BT	N/A	N/A	N	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 9
09	ÚLTIMO CLUBE	BT	N/A	N/A	N	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 10
10	SALÁRIO	BT	N/A	R\$	N	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 11
11	EMAIL	BT	N/A	oi@exemplo.com	N	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 12
12	POSIÇÃO	BT	N/A	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 13
13	INÍCIO DE CONTRATO	BT	N/A	DD/MM/YYYY	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 14
14	TÉRMINO DE CONTRATO	BT	N/A	DD/MM/YYYY	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 15
15	SITUAÇÃO	BT	N/A	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 16
16	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	BT	N/A	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 17
17	INCLUIR	BT	N/A	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.2.2.2, subitem 18

3.3.3 Listagem de Atleta – Operações Disponíveis

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango



Início

- [Usuários](#)
- [Atletas](#)
- [Campeonatos](#)
- [Jogos](#)
- [Relatórios](#)
- [SAIR](#)

Lista de Usuários

CPF	Nome	Função	Telefone	E-mail	Opção
000.911.911-65	Glauber	Admin	(99) 9999-9999	glauberasa@gmail.com	
128.237.751-53	Jamila Hamideh	Auxiliar Administrativa	(61) 3556-1594	nurdf@hotmail.com	
773.513.754-02	Mauro Ramos Junior	Gerente de Futebol	(61) 2221-2221	nurd2007@hotmail.com	
291.681.801-44	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(61) 3556-1594	niviamvc@hotmail.com	
825.917.317-48	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(99) 9999-9999	nur2@gamagol.com.br	
022.648.401-70	Nur Omar	Auxiliar Administrativo	(61) 8607-2773	nur@gamagol.com.br	
632.512.435-94	Omar Shehadeh Muhd Husein	Administrativo	(51) 3556-1594	nur.fortium@gmail.com	

Voltar **Imprimir** **Visualizar Impressao**

The screenshot shows the GAMA Soccer Management System interface. At the top, there is a banner with the GAMA logo, the text "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama", and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". To the right is a large soccer ball graphic. On the left, a sidebar menu lists categories: Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. Numbered callouts point to various elements: 01 points to the 'Inicial' link; 02 points to the 'Atletas' link; 03 points to the 'Campeonatos' link; 04 points to the 'Jogos' link; 05 points to the 'Relatórios' link; 06 points to the 'SAIR' link; 07 points to the 'Lista de Atletas' link above the table; 08 points to the '01' column header in the table; 09 points to the '02' column header; and 10 points to the '03' column header.

N	CBF	APELIDO	POSICAO	ULT. CLUBE	OPCOES
1	156070	ALAN		Vitoria	
2	118527	ANDERSON SHEIK		AL SHALJAH / EAU	
3	187962	ANDRE		GAMA / DF	
4	146020	CLAUDIO		NOROESTE / SP	
5	333333	Diogo	Goleiro	Gama/DF	
6	222222		Goleiro		
7	152739	EDERSON		ARAGUAINA / TO	
8	173830	DUDU		CFZ / DF	
9	370666	DUDU		GAMA / DF	
10	292062	ELIVELTO		GAMA / DF	
11	164342	EVERTON		RIO BRANCO / SP	
12	125690	FERNANDO VIZZOTTO		SAO BENTO/SP	
13	356851	HUGO		GAMA / DF	
14	180245	DA SILVA		PAYSANDU / PA	
15	144156	FABIO SILVA		CENTRAL / PE	
16	174185	KABRINE		CEILANDENSE / DF	
17	306151	KEKE		GAMA / DF	
18	306844	LEO	Goleiro	GAMA / DF	
19	234789	BACHIN		INTER DE LIMEIRA	
20	184878	BACHIN		GUARANI / SP	
21	165136	PEDRAO		GEL / ES	
22	888888	AWAWA	Goleiro		
23	171819	TALLYS		IPATINGA / MG	
24	162386	TIAGO GAUCHO		AMERICA / SP	

[Lista de Jogadores do Gama](#)

[Voltar](#) [Imprimir](#) [Visualizar Impressao](#)

08 09 10

3.3.3.1 Regras de Apresentação

- É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
- A coluna “01 – Nº” apresenta a descrição, em ordem crescente, da quantidade de atletas cadastrados no sistema;
- A coluna “02 – CBF” apresenta a descrição do registro CBF do atleta
- A coluna “03 – APELIDO” apresenta a descrição do apelido do atleta;
- A coluna “04 – POSIÇÃO” apresenta a descrição da posição do atleta (Goleiro, Zagueiro, Lateral, Volante, Meia e Atacante);

6. A coluna “05 – ULTIMO CLUBE” apresenta a descrição do último clube do atleta;
7. Ao acionar o botão “06 - EDITAR” o sistema verifica os dados e encaminha o ator para a página de alteração do atleta;
8. Ao acionar botão “07 VER DEDEMPENHO NAS PARTIDAS” o sistema exibe relatório de desempenho do atleta selecionado;
9. Ao acionar o botão “08 - VOLTAR” o sistema retorna a página de consulta do CPF do usuário;
10. Ao acionar o botão “09 - IMPRIMIR” o sistema envia para a impressora uma solicitação de impressão do documento requisitado;
11. Ao acionar o botão “10 – VISUALIZAR IMPRESSÃO” o sistema exibe na tela a maneira como a listagem em questão será impressa

3.3.3.2 Exceções

Não se aplica

3.3.3.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	Nº	A	N/ A	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.3.3.1, subitem 2
02	CBF	A	14	(999999)	S	N/ A	S	Vide item 3.3.3.1, subitem 3
03	APLEIDO	A	50	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.3.3.1, subitem 4
04	POSIÇÃO	BT	N/ A	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.3.3.1, subitem 5
05	ULT. CLUBE	BT	N/ A	N/A	N	N/ A	S	Vide item 3.3.3.1, subitem 6
06	EDITAR	BT	N/ A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.3.1, subitem 7
07	VISUALIZAR DESEMPENHO DE ATLETA	BT	N/ A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.3.1, subitem 8
08	IMPRIMIR	BT	N/ A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.3.1, subitem 9
09	VISUALIZAR IMPRESSÃO	BT	N/ A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.233.1, subitem 10

Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.4 Manter Campeonatos – Operações Disponíveis

3.4.1 Tela Inicial – Operações Disponíveis

Início

Usuários

Atletas

Campeonatos

Jogos

Relatórios

SAIR

Cadastro de Campeonato

Informe a Data de Início da Competição:

01

02

03

Consultar **Listar Campeonatos**

3.4.1.1 Regras de Apresentação

6. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
7. O campo “01 – DATA DE INÍCIO DA COMPETIÇÃO” é preenchido pelo ator com a data de início do campeonato;
8. Ao acionar o campo “02 – CONSULTAR” o sistema verifica o registro da CBF informado e apresenta a tela de cadastro e/ou alteração de usuário;
9. Ao acionar o campo “03 – LISTAR USUÁRIOS” o sistema apresenta a listagem de atletas cadastrados no sistema, com a opção de alteração de dados.
10. Ao acionar o campo “04 – ESCALAR ATLETAS” o sistema apresenta a listagem dos atletas cadastrados no sistema e as opção de jogo do mesmo (“Titular”, “Reserva” e “Não Relacionado”).

3.4.1.2 Exceções

2. O atleta deverá estar regularmente inscrito na CBF (Confederação Brasileira de Futebol).

3.4.1.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CBF	N	06	(999999)	S	N/ A	S	Vide item 3.3.1.1, subitem 2
02	CONSULTAR	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.1.1, subitem 3
03	LISTAR ATLETAS	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.1.1, subitem 4
04	ESCALAR ATLETAS	BT	N/A	N/A	N/ A	N/ A	N/ A	Vide item 3.3.1.1, subitem 5

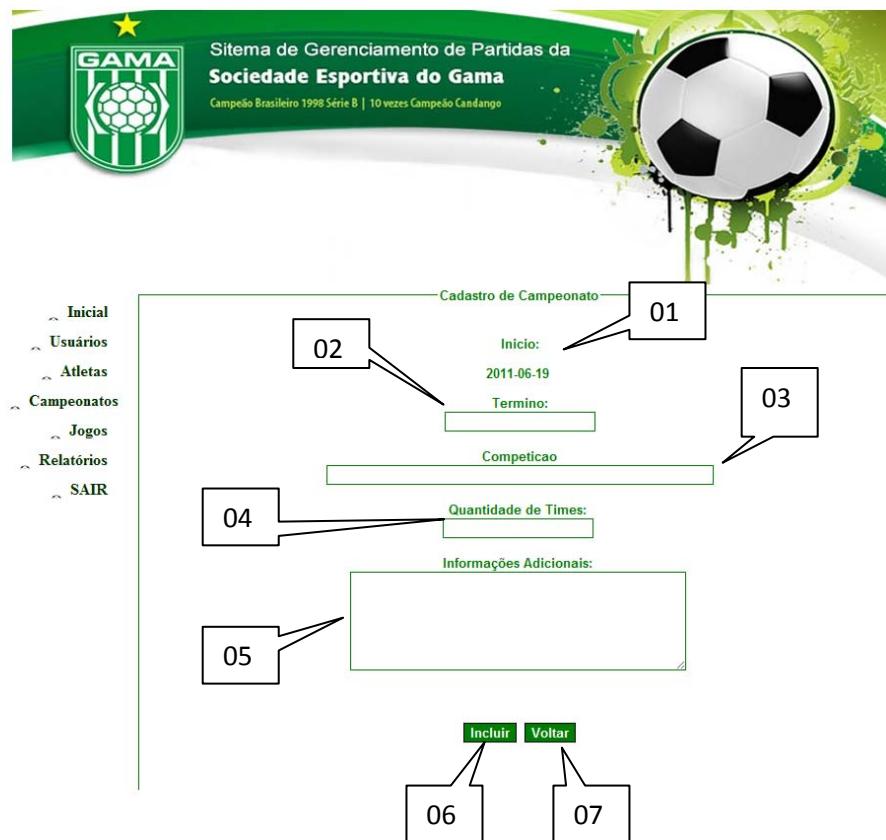
Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.4.2 Tela de Cadastro de Campeonato – Operações Disponíveis



3.4.2.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. O campo “01 – INÍCIO” é preenchido pelo ator na página de consulta e não pode ser alterado nesta página;
3. O campo “02 – TÉRMINO” é preenchido pelo ator com a data de término da competição;
4. O campo “03 – COMPETIÇÃO” é preenchido pelo ator com o nome da competição a ser disputada;
5. O campo “04 – QUANTIDADE DE TIMES” é preenchido pelo ator com a quantidade de times em disputa na competição;
6. O campo “05 – INFORMAÇÕES ADICIONAIS” é preenchido pelo ator com informações adicionais referentes a competição;
7. Ao acionar o botão “06 - INCLUIR” o sistema verifica os dados informados nos campos 01 a 05 e cadastra o campeonato no sistema;
8. Ao acionar o botão “07 - VOLTAR” o sistema retorna a página inicial.

3.4.2.2 Exceções

Não se aplica.

3.4.2.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Mascara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	INÍCIO	DT	N/A	DD/MM/YYYY	S	N/ A	N	Vide item 3.4.2.1, subitem 2
02	TÉRMINO	DT	N/A	DD/MM/YYYY	S	N/ A	N	Vide item 3.4.2.1, subitem 3
03	COMPETIÇÃO	A	40	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.4.2.1, subitem 4
04	QUANTIDADE DE TIMES	N	03	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.4.2.1, subitem 5
05	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	A	400	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.4.2.1, subitem 6
06	INCLUIR	BT	N/A	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.4.2.1, subitem 7
07	VOLTAR	BT	N/A	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.4.2.1, subitem 8

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.4.3 Listagem de Campeonato – Operações Disponíveis

The screenshot shows the GAMA Soccer Management System interface. At the top, there's a banner with the GAMA logo, the text "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama", and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". To the right is a large soccer ball graphic. On the left, a sidebar menu lists: Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos (selected), Jogos, Relatórios, and SAIR. The main content area is titled "Listagem de Campeonatos" and contains a table with three rows of championship data. Below the table is a green bar with buttons for Voltar, Imprimir, and Visualizar Impressao. Numbered callouts point to various elements: 01 points to the 'Campeonato' column header; 02 points to the 'Inicio' column header; 03 points to the 'Termino' column header; 04 points to the 'Qtd Times' column header; 05 points to the 'Informações' column header; 06 points to the 'Opção' column header; 07 points to the 'Voltar' button; 08 points to the 'Imprimir' button; 09 points to the 'Visualizar Impressao' button.

Campeonato	Inicio	Termino	Qtd Times	Informações	Opção
CAMPEONATO BRASILEIRO SÉRIE D	12/01/2000	13/01/2000	40	Sociedade Esportiva do Gama	
CAMPEONATO BRASILEIRO SÉRIE D	17/07/2011	15/11/2011	40	MEDIA DE R\$ 750.000,00 REAIS PARA DISPUTAR A COMPETIÇÃO.	
CAMPEONATO BRASILIENSE DE FUTEBOL	17/12/1988	17/12/1989	40	SOCIEDADE ESPORTIVA DO GAMA. O MAIOR E MELHOR CLUBE DE FUTEBOL DO DISTRITO FEDERAL.	

Listagem de Campeonatos

Voltar Imprimir Visualizar Impressao
 07 08 09

3.4.3.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. A coluna “01 – CAMPEONATO” apresenta a descrição do campeonato em disputa;
3. A coluna “02 – INÍCIO” apresenta a descrição da data de início da competição;
4. A coluna “03 – TÉRMINO” apresenta a descrição do término da competição;
5. A coluna “04 – QTD TIMES” apresenta a descrição da quantidade de times que disputam a competição;
6. A coluna “05 – INFORMAÇÕES” apresenta a descrição das informações adicionais da competição;
7. Ao acionar o botão “06 - EDITAR” o sistema apresenta a tela de alteração de dados do campeonato;
8. Ao acionar o botão “07 - VOLTAR” o sistema retorna a página de consulta da competição;
9. Ao acionar o botão “08 - IMPRIMIR” o sistema envia para a impressora uma solicitação de impressão do documento requisitado;

10. Ao acionar o botão “09 – VISUALIZAR IMPRESSÃO” o sistema exibe na tela a maneira como a listagem em questão será impressa

3.4.3.2 Exceções

Não se aplica

3.4.3.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CAMPEONATO	A	14	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.4.3.1, subitem 2
02	INÍCIO	A	80	DD/MM/YYYY Y	S	N/ A	N	Vide item 3.4.3.1, subitem 3
03	TÉRMNO	A	30	DD/MM/YYYY Y	S	N/ A	N	Vide item 3.4.3.1, subitem 4
04	QTD TIMES	A	14	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.4.3.1, subitem 5
05	INFORMAÇÕES	A	50	N/A	S	N/ A	S	Vide item 3.4.3.1, subitem 6
06	OPÇÃO	BT	N/A	N/A	N/A	N/ A	N/ A	Vide item 3.4.3.1, subitem 7
07	VOLTAR	BT	N/A	N/A	N/A	N/ A	N/ A	Vide item 3.4.3.1, subitem 8
08	IMPRIMIR	BT	N/A	N/A	N/A	N/ A	N/ A	Vide item 3.4.3.1, subitem 9
09	VISUALIZAR IMPRESSÃO	BT	N/A	N/A	N/A	N/ A	N/ A	Vide item 3.4.3.1, subitem 10

3.5 Manter Jogos – Operações Disponíveis

3.5.1 Tela Inicial – Operações Disponíveis

Início

- ~ Usuários
- ~ Atletas
- ~ Campeonatos
- ~ Jogos
- ~ Relatórios
- ~ SAIR

Formulário de Cadastro de Jogos

Informe a Data da Partida: 01

Consultar 02 **Listar Jogos** 03

3.5.1.1 Regras de Apresentação

01. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
02. O campo “01 – DATA DA PARTIDA” é preenchido pelo ator com a data do jogo;
03. Ao acionar o campo “02 – CONSULTAR” o sistema verifica a data da partida e apresenta a tela de cadastro ou acompanhamento de jogo;
04. Ao acionar o campo “03 – LISTAR JOGOS” o sistema apresenta a listagem de jogos cadastrados no sistema, com a opção de alteração de dados.

3.5.1.2 Exceções

Não se aplica.

3.5.1.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Mascara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	DATA DA PARTIDA	DT	N/A	DD/MM/YYYY	S	N/A	S	Vide item 3.5.1.1, subitem 2
02	CONSULTAR	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.5.1.1, subitem 3
03	LISTAR JOGOS	BT	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Vide item 3.5.1.1, subitem 4

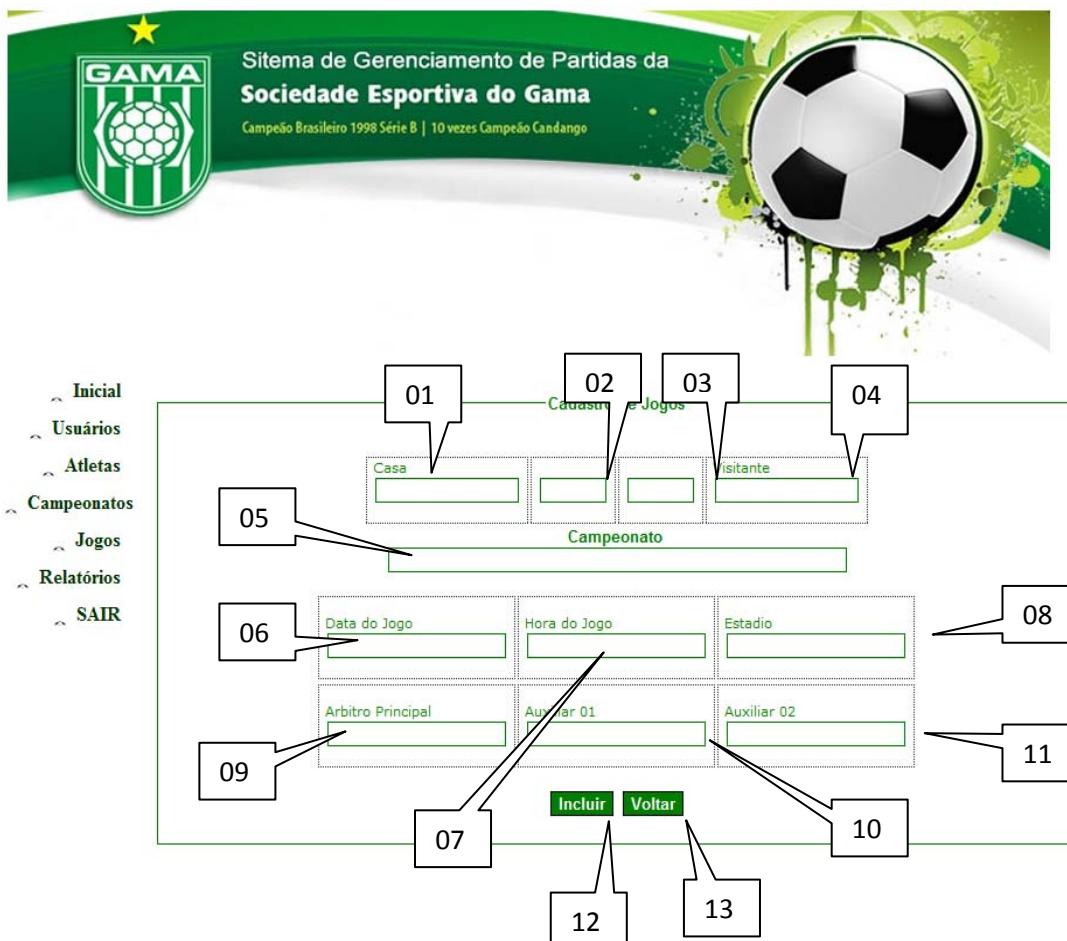
Tipos:

A – Alfanumérico, **N** – Numérico, **I** – Inteiro, **D** – Decimal, **TS** – TimeStamp, **DT** – Data

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999); **TS** – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99); **Link** – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

3.5.2 Tela de Cadastro de Jogo – Operações Disponíveis



3.5.2.1 Regras de Apresentação

1. É obrigatório o preenchimento de todos os campos contidos na interface;
2. O campo “01 – CASA” é preenchido pelo ator com o nome do time da casa;
3. O campo “02 – PLACAR MANDANTE” é preenchido pelo ator com a quantidade de gols marcados pelo time mandante da partida;
4. O campo “03 – PLACAR VISITANTE” é preenchido pelo ator com a quantidade de gols marcados pelo time visitante;
5. O campo “04 – VISITANTE” é preenchido pelo ator com o nome do time visitante;
6. O campo “05 – CAMPEONATO” é preenchido pelo ator com o nome da competição;
7. O campo “06 – DATA DO JOGO” é preenchido pelo ator com a data em que a partida será realizada.
8. O campo “07 – HORA DO JOGO” é preenchido pelo ator com o horário em que a partida será disputada;

9. O campo “08 – ESTÁDIO” é preenchido pelo ator com o nome do estádio em que a partida será realizada;
10. O campo “09 – ARBITRO PRINCIPAL” é preenchido pelo ator com o nome do Árbitro que apita a partida.
11. O campo “10 – AUXILIAR 01” é preenchido pelo ator com o nome do primeiro Auxiliar (Bandeirinha);
12. O campo “11 - AUXILIAR 02” é preenchido pelo ator com o nome do segundo Auxiliar (Bandeirinha);
13. Ao acionar o botão “12 - INCLUIR” o sistema verifica os dados informados nos campos 01 a 11 e cadastrá o jogo no sistema;
14. Ao acionar o botão “07 - VOLTAR” o sistema retorna a página inicial.

3.5.2.2 Exceções

Não se aplica.

3.5.2.3 Itens de controle

Item	Descrição	Tipo	Tamanho	Máscara	Obrigatório	Valor Padrão	Editável	Ação
01	CASA	A	30	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 2
02	PLACAR MANDANTE	N	02	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 3
03	PLACAR VISITANTE	N	02	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 4
04	VISITANTE	A	30	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 5
05	CAMPEONATO	A	N/A	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 6
06	DATA DO JOGO	A	N/A	DD/MM/YYYY	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 7
07	HORA DO JOGO	A	N/A	DD/MM/YYYY	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 8
08	ESTADIO	A	30	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 9
09	ARBITRO PRINCIPAL	A	50	N/A	N	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 10
10	AUXILIAR 01	A	50	N/A	N	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 11
11	AUXILIAR 02	A	50	N/A	N	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 12
14	INCLUIR	BT	N/A	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 13
07	VOLTAR	BT	N/A	N/A	S	N/ A	N	Vide item 3.5.2.1, subitem 14

Máscaras:

CPF – CPF (999.999.999-99); **DT** – Data (dd/mm/yyyy); **MA** – Mês/Ano (mm/yyyy); **ANO** – Ano (9999);
TS – TimeStamp (dd/mm/yyyy hh:mm:ss); **HH** – Hora (99:99); **CF** – CF/DF (99.999.999/999-99);
Link – Link para outra Página; **URL** – Endereços Internet; **N/A** - Não se Aplica; **S** – Sim; **BT** – Botão

APÊNDICE “L” – ROTEIRO DE TESTE

	<h1>Qualidade Roteiro de Teste</h1>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	---	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Login de Usuário	
Data Início: 11/06/2011	Data Fim: 11/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema.		

Localização: tela Home do Sistem; Menu – Submenu

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade do Login 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá controlar o login do usuário no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.
4. O sistema deverá conceder acesso às funcionalidades do sistema quando as informações inseridas estiverem corretas.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário: <ul style="list-style-type: none"> - O usuário deverá ter perfil para cadastrar atletas, campeonatos, jogos e gerar relatórios gerenciais. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: CPF / Senha

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o sistema por meio do link: www.gamagol.com.br/sisgpf
	V1	Deverá exibir a interface principal do sistema que permitira realizar o login
	P2	Informar CPF e Senha
	P3	Selecionar a opção “Logar”
	V2	Deverá validar as informações inseridas e conceder acesso as funcionalidades do sistema.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	
--	--	--

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Recuperar Senha	
Data Início: 11/06/2011	Data Fim: 11/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema.		

Localização: <i>Tela Home do Sistema; Menu</i>

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Recuperar Senha 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá recuperar a senha do usuário do sistema. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 4. O sistema deverá gerar e enviar a nova senha por e-mail quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:

ID: 1 – Administrador:
<ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: E-mail

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o sistema por meio do link: www.gamagol.com.br/sisgpf
	V1	Deverá exibir a interface principal do sistema que permitira realizar o login
	P2	Informar E-mail
	P3	Selecionar a opção “Recuperar Senha”
	V2	Deverá validar as informações inseridas gerar e enviar a nova senha por e-mail quando as informações inseridas estiverem corretas.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Manter Usuário	
Data Início: 12/06/2011	Data Fim: 18/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado com perfil de Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL

Requisito: Caso de Uso
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Manter Usuário 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.
4. O sistema deverá cadastrar o usuário quando as informações inseridas estiverem corretas.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador:
<ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O administrador deverá ser o Administrador do Sistema - O administrador deverá estar cadastrado no sistema

Dados de Entrada: CPF, nome, email, função, telefone, nível do usuário, ativação do usuário.																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>ID</th> <th>PASSO</th> <th>Procedimento Pregoeiro/Auxiliar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="10">1</td> <td>P1</td> <td>Acessar o caso de uso pela opção Usuário, no menu principal.</td> </tr> <tr> <td>V1</td> <td>Deverá exibir a interface de Manter Usuário</td> </tr> <tr> <td>P2</td> <td>Informar "CPF"</td> </tr> <tr> <td>V2</td> <td>Validar CPF e exibir interface de cadastro de usuário.</td> </tr> <tr> <td>P3</td> <td>Informar "Nome"</td> </tr> <tr> <td>P4</td> <td>Informar "email"</td> </tr> <tr> <td>P5</td> <td>Informar "Função"</td> </tr> <tr> <td>P6</td> <td>Informar "Telefone"</td> </tr> <tr> <td>P7</td> <td>Selecionar "Nível de Usuário"</td> </tr> <tr> <td>P8</td> <td>Selecionar "Nível de Ativação"</td> </tr> <tr> <td>P9</td> <td>Selecionar a opção "Incluir"</td> </tr> <tr> <td>V3</td> <td>O sistema deverá validar as informações inseridas e e cadastrar atleta no sistema</td> </tr> <tr> <td>P10</td> <td>O ator seleciona a opção "OK"</td> </tr> </tbody> </table>	ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar	1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Usuário, no menu principal.	V1	Deverá exibir a interface de Manter Usuário	P2	Informar "CPF"	V2	Validar CPF e exibir interface de cadastro de usuário.	P3	Informar "Nome"	P4	Informar "email"	P5	Informar "Função"	P6	Informar "Telefone"	P7	Selecionar "Nível de Usuário"	P8	Selecionar "Nível de Ativação"	P9	Selecionar a opção "Incluir"	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e e cadastrar atleta no sistema	P10	O ator seleciona a opção "OK"
ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar																												
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Usuário, no menu principal.																												
	V1	Deverá exibir a interface de Manter Usuário																												
	P2	Informar "CPF"																												
	V2	Validar CPF e exibir interface de cadastro de usuário.																												
	P3	Informar "Nome"																												
	P4	Informar "email"																												
	P5	Informar "Função"																												
	P6	Informar "Telefone"																												
	P7	Selecionar "Nível de Usuário"																												
	P8	Selecionar "Nível de Ativação"																												
P9	Selecionar a opção "Incluir"																													
V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e e cadastrar atleta no sistema																													
P10	O ator seleciona a opção "OK"																													
Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.																														

 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
--	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo		Nome da Funcionalidade: Manter Atleta
Data Início: 12/06/2011	Data Fim: 11/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL

Requisito: Caso de Uso.
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Manter Atleta 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.
4. O sistema deverá cadastrar atleta no sistema quando as informações inseridas estiverem corretas.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador:
<ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema

Dados de Entrada: CBF, nome, apelido, data de nascimento, identidade, CPF, peso, altura, último clube, salário, email, posição, início do contrato, término do contrato, situação, informações adicionais
--

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Campeonatos, no menu principal.
	V1	Deverá exibir a interface de Manter Usuário
	P2	Informar Registro "CBF"
	V2	Validar CBF e exibir interface de cadastro de usuário.
	P3	Informar "Nome"
	P4	Informar "Apelido"
	P5	Informar "Data de Nascimento"
	P6	Informar "Identidade"
	P7	Informar "CPF"
	P8	Informar "Peso"
	P9	Informar "Altura"
	P10	Informar "Último Clube"

	P11	<i>Informar “Salário”</i>
	P12	<i>Informar “Email”</i>
	P13	<i>Informar “Posição”</i>
	P14	<i>Informar “Início do Contrato”</i>
	P15	<i>Informar “Término do Contrato”</i>
	P16	<i>Informar “Situação”</i>
	P17	<i>Informar “Informações Adicionais”</i>
	P18	<i>Selecionar a opção “Incluir”</i>
	V3	<i>O sistema deverá validar as informações inseridas e cadastrar atleta no sistema</i>
	P19	<i>O ator seleciona a opção “OK”</i>

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo		Nome da Funcionalidade: Manter Campeonatos
Data Início: 13/06/2011	Data Fim: 13/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL

Requisito: Caso de Uso.
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Manter Campeonatos 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 4. O sistema deverá incluir o campeonato no sistema quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:

ID: 1 – Administrador:
<ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: Data de início, data de Término, Competição, Quantidade de Times, Informações Adicionais.

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Campeonatos, no menu principal.
	V1	Deverá exibir a interface de Manter Usuário
	P2	Informar a “Data de Início” da Competição
	V2	Validar “Data de Início” e exibir interface de cadastro de usuário.
	P3	Informar “Data de Início”
	P4	Informar “Data de Término”
	P5	Informar “Competição”
	P6	Informar “Quantidade de Times”
	P7	Selecionar a opção “Incluir”
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e cadastrar o campeonato no sistema

	P19	O ator seleciona a opção “OK”
Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.		

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo		Nome da Funcionalidade: Manter Jogos
Data Início: 14/06/2011	Data Fim: 15/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: <i>Menu Principal</i>

Requisito: Caso de Uso.
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Manter Jogos 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 7. O sistema deverá incluir o jogo no sistema quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:
<p>ID: 1 – Administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema

ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: Data da Partida, Time da Casa, Placar Mandante, Placar Visitante, , Time Visitante, Campeonato, Data do jogo, Hora do Jogo, Estádio, Árbitro Principal, Auxiliar 01, Auxiliar 02. .

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Jogos, no menu principal.
	V1	Deverá exibir a interface de Manter Jogos
	P2	Informar a “Data da Partida”
	V2	Validar a “Data da Partida” e exibir interface de cadastro de jogo.
	P3	Informar “Time da Casa”
	P4	Informar “Placar Mandante”
	P5	Informar “Placar Visitante”
	P6	Informar “Time Visitante”
	P7	Informar “Campeonato”
	P8	Informar “Data do Jogo”
	P9	Informar “Hora do Jogo”
	P10	Informar “Estádio”

	P11	<i>Informar “Árbitro Principal”</i>
	P12	<i>Informar “Auxiliar 01”</i>
	P13	<i>Informar “Auxiliar 02”</i>
	P14	Selecionar a opção “Incluir”
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e cadastrar o campeonato no sistema
	P15	O ator seleciona a opção “OK”

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

 GAMA SISGPF	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Listar Atleta		
Data Início: 15/06/2011	Data Fim: 15/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: <i>Tela Home do Sistema; Menu Principal Relatório – Submenu Listar Atleta</i>

Requisito: Caso de Uso.
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Listar Atleta 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá exibir na tela o relatório de usuário quando existirem dados cadastrados no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.

Pré-Condição:
<p>ID: 1 – Administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
<p>ID: 2 – Usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema

Dados de Entrada:		
ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Relatórios, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface com a listagem dos relatórios disponíveis
	P2	O usuário seleciona a opção “Listar Atleta”
	V2	O sistema exibe a lista com os atletas cadastrados.
	P3	O usuário seleciona a opção “Voltar” para retornar a página inicial.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Visualizar Desempenho de Atleta	
Data Início: 15/06/2011	Data Fim: 15/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: Tela Home do Sistema; Menu Principal Relatório – Submenu Listar Atleta - Submenu Visualizar Desempenho de Atleta
--

Requisito: Caso de Uso.
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Listar Atleta 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá exibir na tela o relatório de usuário quando existirem dados cadastrados no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.

Pré-Condição:
<p>ID: 1 – Administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
<p>ID: 2 – Usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada:

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Relatórios, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface com a listagem dos relatórios disponíveis
	P2	O usuário seleciona a opção “Listar Atleta”
	V2	O sistema exibe a lista com os atletas cadastrados.
	P3	O usuário verifica o nome do atleta desejado
	P4	O usuário seleciona, na frente do nome do atleta, a opção “Visualizar Desempenho de Atleta”
	P5	O usuário seleciona a opção “Voltar” para retornar a página inicial.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo		Nome da Funcionalidade: Listar Usuários
Data Início: 16/06/2011	Data Fim: 16/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: *Tela Home do Sistema; Menu Principal Relatório – Submenu Listar Usuários*

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Listar Usuários 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá exibir na tela o relatório de usuário quando existirem dados cadastrados no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário: <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada:

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Relatórios, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface com a listagem dos relatórios disponíveis
	P2	O usuário seleciona a opção “Listar Usuários”
	V2	O sistema exibe a lista com os usuários cadastrados.
	P5	O usuário seleciona a opção “Voltar” para retornar a página inicial.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo		Nome da Funcionalidade: Listar Atletas – Posição
Data Início: 17/06/2011	Data Fim: 17/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: *Tela Home do Sistema; Menu Principal Relatório – Submenu Listar Atletas – Posição*

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Listar Atletas – Posição 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá exibir na tela o relatório de usuário quando existirem dados cadastrados no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário: <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada:

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Relatórios, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface com a listagem dos relatórios disponíveis
	P2	O usuário seleciona a opção “Listar Atletas - Posição”
	V2	O sistema exibe a lista de atletas cadastrados por posição.
	P5	O usuário seleciona a opção “Voltar” para retornar a página inicial.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Listar Campeonatos		
Data Início: 17/06/2011	Data Fim: 17/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: *Tela Home do Sistema; Menu Principal Relatório – Submenu Listar Campeonatos*

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Listar Campeonatos 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá exibir na tela o relatório de usuário quando existirem dados cadastrados no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário: <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada:

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Relatórios, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface com a listagem dos relatórios disponíveis
	P2	O usuário seleciona a opção “Listar Campeonatos”
	V2	O sistema exibe a lista com os campeonatos cadastrados.
	P5	O usuário seleciona a opção “Voltar” para retornar a página inicial.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	
--	--	--

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Listar Artilheiros		
Data Início: 17/06/2011	Data Fim: 17/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador		

Localização: *Tela Home do Sistema; Menu Principal Relatório – Submenu Listar Artilheiros*

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Listar Campeonatos 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá exibir na tela o relatório de usuário quando existirem dados cadastrados no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário: <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada:

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Relatórios, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface com a listagem dos relatórios disponíveis
	P2	O usuário seleciona a opção “Listar Artilheiros”
	V2	O sistema exibe a lista com os campeonatos cadastrados.
	P5	O usuário seleciona a opção “Voltar” para retornar a página inicial.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
--	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Consultar Partida		
Data Início: 17/06/2011	Data Fim: 17/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador		

Localização: *Tela Home do Sistema; Menu Principal Relatório – Submenu Consultar Partida*

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Consultar Partida 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá exibir na tela o relatório de usuário quando existirem dados cadastrados no sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário: <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada:

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Relatórios, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface “Consultar Partida”
	P2	Informar o campo “Data da Partida”
	P3	Selecionar a opção “Consultar”
	V2	O sistema exibe a lista com todos os detalhes do jogo.
	P5	O usuário seleciona a opção “Voltar” para retornar a página inicial.

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

Responsável: Nur Omar Shehadeh	Versão: 001	Página: 1 de 1
---------------------------------------	--------------------	-----------------------

 GAMA SISGPF	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Alterar Usuário		
Data Início: 12/06/2011	Data Fim: 18/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado com perfil de Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL

Requisito: Caso de Uso
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Alterar Usuário 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 4. O sistema deverá alterar o usuário quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:
<p>ID: 1 – Administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema

ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: Nome, email, função, telefone, nível do usuário, ativação do usuário.

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Usuário, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface de Manter Usuário
	P2	Informar "CPF" cadastrado no sistema
	V2	Validar CPF e exibir interface com as informações do usuário cadastrado.
	P3	Selecionar a opção "Alterar"
	P4	Alterar os campos desejados (Nome, Email, Telefone, Função, Ativação de Usuário e Nível de Usuário).
	P5	Selecionar a opção "Alterar"
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e alterar dados do atleta no sistema.
	P6	O ator seleciona a opção "OK"

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	
--	--	--

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo		Nome da Funcionalidade: Alterar Atleta
Data Início: 12/06/2011	Data Fim: 11/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL

Requisito: Caso de Uso.
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Manter Atleta 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 4. O sistema deverá alterar os atleta no sistema quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:

ID: 1 – Administrador:
<ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema

Dados de Entrada: Nome, apelido, data de nascimento, identidade, CPF, peso, altura, último clube, salário, email, posição, início do contrato, término do contrato, situação, informações adicionais																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #009640; color: white;"> <th style="padding: 2px;">ID</th> <th style="padding: 2px;">PASSO</th> <th style="padding: 2px;">Procedimento Pregoeiro/Auxiliar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="8" style="vertical-align: top; padding: 2px;">1</td> <td style="padding: 2px;">P1</td> <td style="padding: 2px;">Acessar o caso de uso pela opção Atleta, no menu principal.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">V1</td> <td style="padding: 2px;">O sistema deverá exibir a interface de Manter Atleta</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">P2</td> <td style="padding: 2px;">Informar Registro "CBF" cadastrado no sistema</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">V2</td> <td style="padding: 2px;">Validar "Registro CBF" e exibir interface com as informações do atleta cadastrado.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">P3</td> <td style="padding: 2px;">Selecionar a opção "Alterar"</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">P4</td> <td style="padding: 2px;">Alterar os campos desejados (Nome, apelido, data de nascimento, identidade, CPF, peso, altura, último clube, salário, email, posição, início do contrato, término do contrato, situação, informações adicionais).</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">P5</td> <td style="padding: 2px;">Selecionar a opção "Alterar"</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">V3</td> <td style="padding: 2px;">O sistema deverá validar as informações inseridas e alterar dados do atleta no sistema.</td> </tr> </tbody> </table>	ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar	1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Atleta, no menu principal.	V1	O sistema deverá exibir a interface de Manter Atleta	P2	Informar Registro "CBF" cadastrado no sistema	V2	Validar "Registro CBF" e exibir interface com as informações do atleta cadastrado.	P3	Selecionar a opção "Alterar"	P4	Alterar os campos desejados (Nome, apelido, data de nascimento, identidade, CPF, peso, altura, último clube, salário, email, posição, início do contrato, término do contrato, situação, informações adicionais).	P5	Selecionar a opção "Alterar"	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e alterar dados do atleta no sistema.
ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar																		
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Atleta, no menu principal.																		
	V1	O sistema deverá exibir a interface de Manter Atleta																		
	P2	Informar Registro "CBF" cadastrado no sistema																		
	V2	Validar "Registro CBF" e exibir interface com as informações do atleta cadastrado.																		
	P3	Selecionar a opção "Alterar"																		
	P4	Alterar os campos desejados (Nome, apelido, data de nascimento, identidade, CPF, peso, altura, último clube, salário, email, posição, início do contrato, término do contrato, situação, informações adicionais).																		
	P5	Selecionar a opção "Alterar"																		
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e alterar dados do atleta no sistema.																		

	P6	O ator seleciona a opção “OK”
Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.		

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Alterar Campeonatos		
Data Início: 12/06/2011	Data Fim: 18/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado com perfil de Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL

Requisito: Caso de Uso
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Alterar Campeonatos 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 4. O sistema deverá alterar o campeonato quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:
<p>ID: 1 – Administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema

ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: Informações Adicionais.

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Campeonatos, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface de Manter Campeonatos
	P2	Informar "Data de Início da Competição" cadastrada no sistema
	V2	Validar Data de Início da Competição e exibir interface com as informações do usuário cadastrado.
	P3	Selecionar a opção "Alterar"
	P4	Alterar o campo Informações Adicionais.
	P5	Selecionar a opção "Alterar"
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e alterar dados do atleta no sistema.
	P6	O ator seleciona a opção "OK"

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Alterar Campeonatos		
Data Início: 12/06/2011	Data Fim: 18/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado com perfil de Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL

Requisito: Caso de Uso
<p>Objeto de Teste:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Alterar Campeonatos 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a inserção de dados na interface. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 4. O sistema deverá alterar o campeonato quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:
<p>ID: 1 – Administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema

ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: Informações Adicionais.

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Campeonatos, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface de Manter Campeonatos
	P2	Informar "Data de Início da Competição" cadastrada no sistema
	V2	Validar Data de Início da Competição e exibir interface com as informações do usuário cadastrado.
	P3	Selecionar a opção "Alterar"
	P4	Alterar o campo Informações Adicionais.
	P5	Selecionar a opção "Alterar"
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e alterar dados do atleta no sistema.
	P6	O ator seleciona a opção "OK"

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	
--	--	--

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo Nome da Funcionalidade: Excluir Atleta		
Data Início: 12/06/2011	Data Fim: 11/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL – Submenu
--

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ul style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Excluir Atleta 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema deverá controlar a exclusão de dados do sistema. 2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos. 3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados. 4. O sistema deverá excluir os atleta no sistema quando as informações inseridas estiverem corretas.
Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema

ID: 2 – Usuário:
<ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: Data da Partida

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Atleta, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface de Manter Atleta
	P2	Informar Registro "CBF" cadastrado no sistema
	V2	Validar "Registro CBF" e exibir interface com as informações do atleta cadastrado.
	P3	Selecionar a opção "Excluir"
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e excluir o atleta do sistema.
	P6	O ator seleciona a opção "OK"

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

	<h1>Qualidade</h1> <h2>Roteiro de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
---	--	---

Roteiro de Teste

Tipo de Teste: Funcionalidade/Processo	Nome da Funcionalidade: Excluir Campeonato	
Data Início: 19/06/2011	Data Fim: 19/06/2011	Tempo Despendido (h): 4 Horas
Pré-Condição: O usuário deverá estar cadastrado no sistema com perfil de Usuário/Administrador.		

Localização: Menu PRINCIPAL – Submenu
--

Requisito: Caso de Uso.
Objeto de Teste: <ol style="list-style-type: none"> 1- Validar a funcionalidade Excluir Campeonato 2- Validar os campos da interface do sistema 3- Validar as mensagens da funcionalidade do sistema

Descrição do Caso de Teste:
1. O sistema deverá controlar a exclusão de dados do sistema.
2. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando os dados estiverem incorretos.
3. O sistema deverá informar somente uma mensagem quando não forem informados os dados.
4. O sistema deverá excluir o campeonato do sistema quando as informações inseridas estiverem corretas.

Pré-Condição:
ID: 1 – Administrador: <ul style="list-style-type: none"> - O administrador poderá executar todas as funções do processo; - O usuário deverá estar cadastrado como Administrador - O administrador deverá estar cadastrado no sistema
ID: 2 – Usuário: <ul style="list-style-type: none"> - O usuário poderá cadastrar, alterar e excluir dados de atletas, campeonatos e jogos, além de gerar relatórios. - O usuário deverá estar cadastrado no sistema
Dados de Entrada: Data de Inicio da Competição

ID	PASSO	Procedimento Pregoeiro/Auxiliar
1	P1	Acessar o caso de uso pela opção Atleta, no menu principal.
	V1	O sistema deverá exibir a interface de Manter Campeonato
	P2	Informar a “Data de Início da Competição” cadastrado no sistema
	V2	Validar “Data de Início da Competição” e exibir interface com as informações do campeonato cadastrado.
	P3	Selecionar a opção “Excluir”
	V3	O sistema deverá validar as informações inseridas e excluir o atleta do sistema.
	P6	O ator seleciona a opção “OK”

Resultado Esperado: Deve ser cumprido todas as regras licitadas acima.

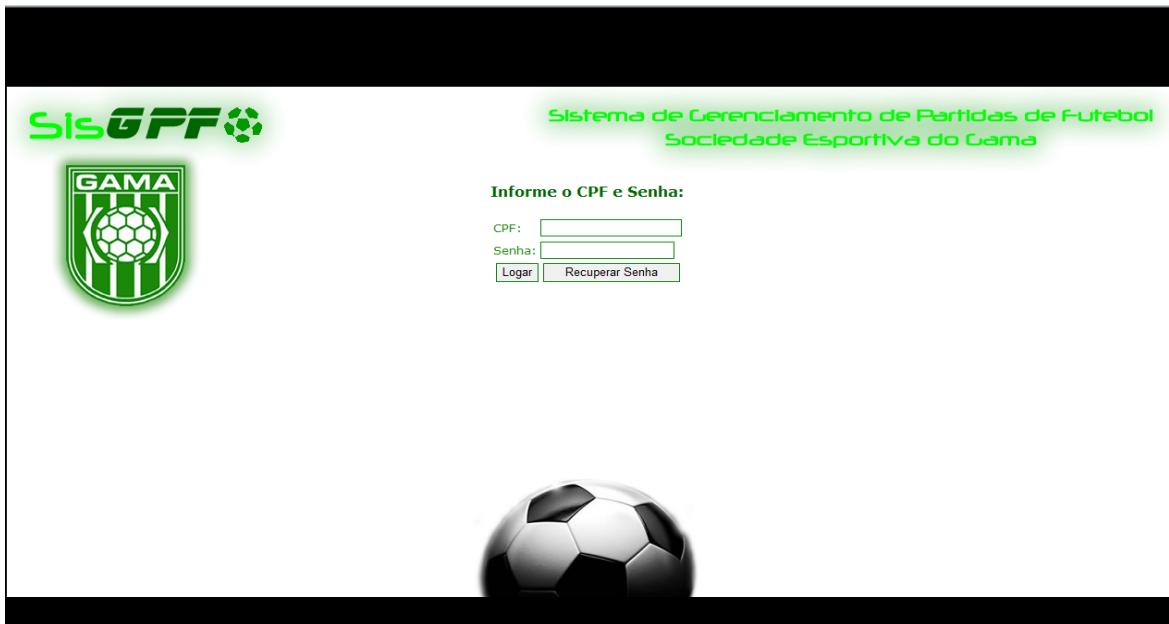
APÊNDICE “M” – EVIDÊNCIA DE TESTE

 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -	<h1>Qualidade</h1> <h2>Evidência de Teste</h2>	SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PARTIDAS DE FUTEBOL - SISGPF -
--	--	---

Nome: Efetuar Login

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

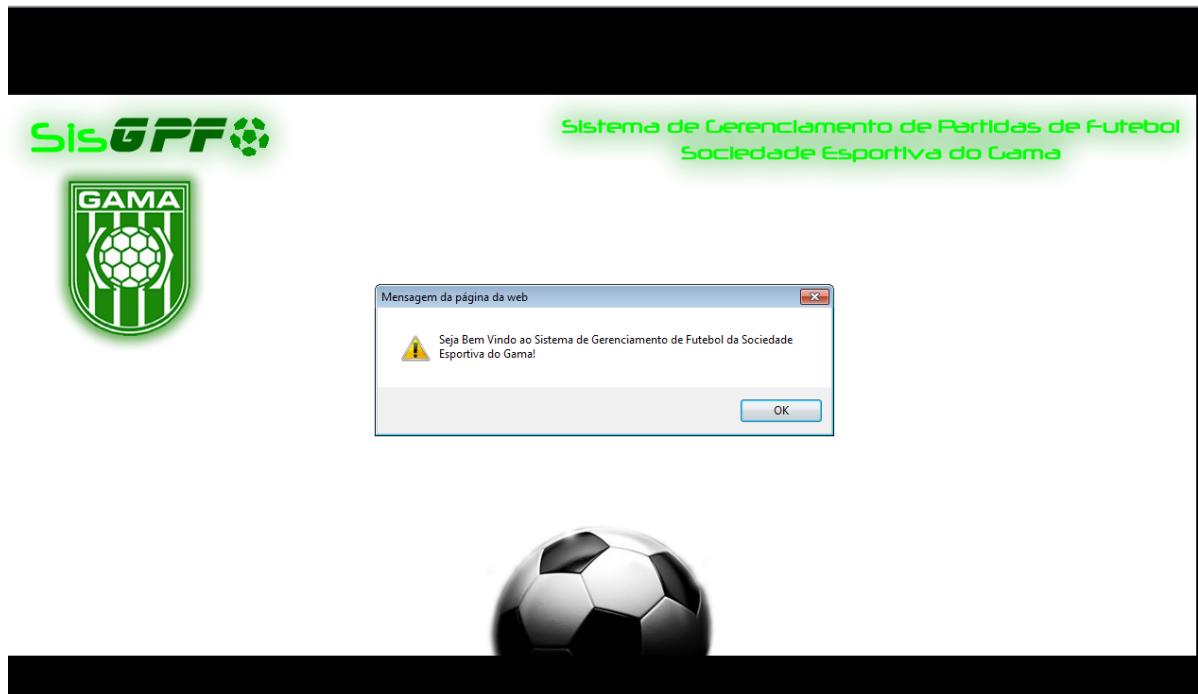
1º Passo: Acesso ao endereço do sistema



2º Passo: Informar CPF e Senha – (Clicar em “Logar”)



3º Passo: Mensagem de Boas Vindas



4º Passo: Acesso a Tela Principal do Sistema



Nome: Recuperar Senha**Executor de Teste:** Nur Omar Shehadeh**ID 01 – E-MAIL CADASTRADO NO SISTEMA.****1º Passo: Acesso ao endereço do sistema (Clicar Recuperar Senha)**

Sistema de Gerenciamento de Partidas de Futebol
Sociedade Esportiva do Gama

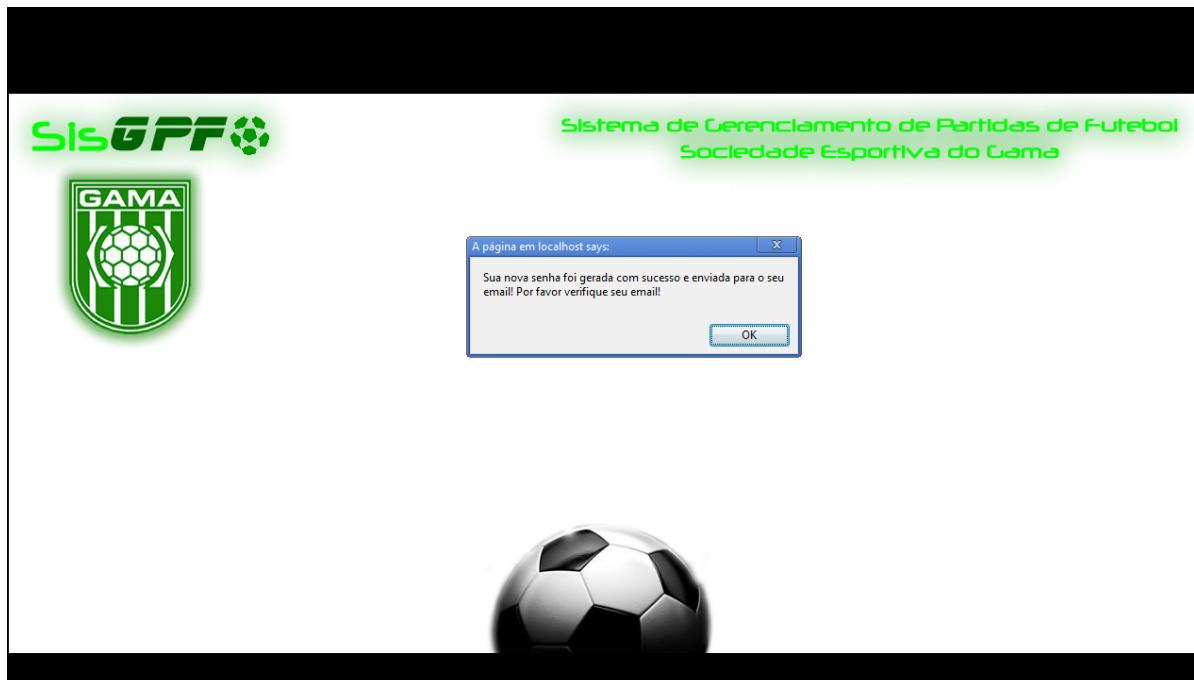
Informe o CPF e Senha:

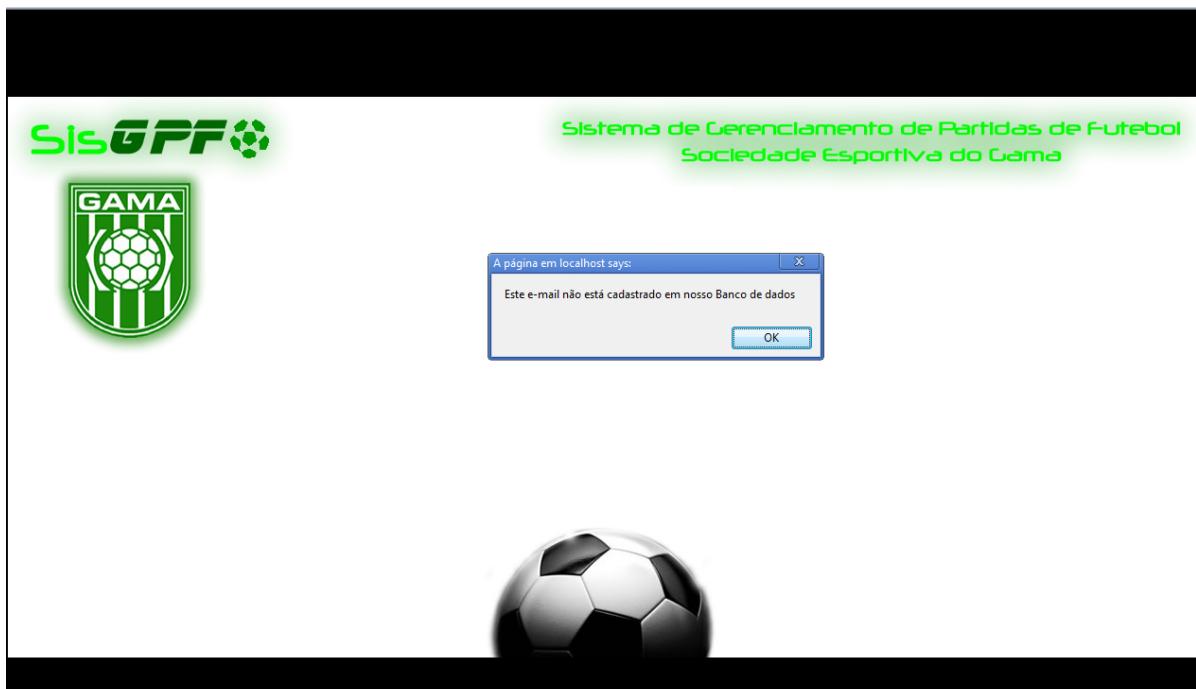
CPF:

Senha:

2º Passo: Informar e-mail válido (Clicar em “Enviar”)

INFORME O E-MAIL:

3º Passo: Mensagem de Confirmação de Envio de Senha (Clicar em OK)**ID 02 – E-MAIL NÃO CADASTRADO NO SISTEMA.****1º Passo: Informar e-mail incorreto (Clicar em “Enviar”)**

2º Passo: Mensagem de e-mail inválido (Clicar em OK)**3º Passo: Retorna a página de recuperação de senha**

Nome: Incluir Usuário

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Usuário no menu principal



The screenshot shows the main page of the GAMA Sociedade Esportiva do Gama website. At the top, there is a banner with the club's logo and text: "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama" and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". To the right of the banner is a large soccer ball graphic. Below the banner, on the left, is a sidebar menu with the following options: Inicial, Usuários (selected), Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. On the right, there is a form titled "Formulário de Cadastro de Usuário" with a text input field labeled "Informe o CPF:" containing the value "773.513.754-02", and two buttons: "Consultar" and "Listar Usuários".

2º Passo: Consultar Usuário (Informar CPF e selecionar Consultar)



This screenshot is identical to the one above, showing the same website layout and user interface. The difference is in the state of the "Formulário de Cadastro de Usuário" form. The text input field now contains the CPF value "773.513.754-02", and the "Consultar" button is highlighted with a red border, indicating it is the selected action.

3º Passo: Informar dados e selecionar a opção Incluir

The screenshot shows the GAMA Soccer Management System interface. At the top, there's a banner with the GAMA logo and text: "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama" and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". A soccer ball graphic is on the right.

The left sidebar has a navigation menu:

- ~ Inicial
- ~ Usuários
- ~ Atletas
- ~ Campeonatos
- ~ Jogos
- ~ Relatórios
- ~ SAIR

The main content area is titled "Formulário de Cadastro de Usuário". It contains the following fields:

CPF:	773.513.754-02		
Nome	Mauro Ramos	Email	nurdf2007@hotmail.com
Função:	Gerente de Futebol	Telefone:	(61) 3331-3333
Nível do Usuário:	<input type="button" value="Administrador"/>		
Ativação do Usuário: Ativado <input checked="" type="radio"/> Desativado <input type="radio"/>			
<input type="button" value="Incluir"/>			

4º Passo: Exibir mensagem de confirmação de cadastro

The screenshot shows the GAMA Soccer Management System interface again. The left sidebar is identical to the previous screenshot.

A modal dialog box is centered on the screen with the following message:

A página em localhost says:
Sua nova senha foi gerada com sucesso e enviada para o seu email! Por favor verifique seu email!

At the bottom left, there's a progress bar with the text "Aguardando localhost...".

Nome: Alterar Usuário

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Usuário no menu principal



The screenshot shows the main menu of the GAMA Sociedade Esportiva do Gama website. The menu on the left includes options like Inicial, Usuários (selected), Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. The central area displays a form titled "Formulário de Cadastro de Usuário" with a text input field labeled "Informe o CPF:" containing the value "773.513.754-02". Below the input field are two buttons: "Consultar" and "Listar Usuarios". The background features a green and white soccer ball graphic.

2º Passo: Consultar Usuário (Informar CPF e selecionar Consultar)



The screenshot shows the result of the user search. The "Consultar" button is highlighted in red, indicating it was selected. The "Listar Usuarios" button is also visible. The background features a green and white soccer ball graphic.

3º Passo: Selecionar a opção Alterar

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Consulta de Usuário

CPF:	773.513.754-02
Ativação de Usuário:	Ativado
Nível de Usuário:	Administrador
Nome:	Mauro Ramos
E-mail:	nurdf2007@hotmail.com
Telefone:	(61) 3331-3333
Função:	Gerente de Futebol

Alterar **Voltar**

4º Passo: Informar dados a serem alterados

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Informe os dados a serem alterados:

CPF:	773.513.754-02
Nome:	Mauro Ramos
E-mail:	nurdf2007@hotmail.com
Telefone:	(61) 3331-3333
Função:	Gerente de Futebol
Ativação de Usuário:	<input checked="" type="radio"/> Ativar <input type="radio"/> Desativar
Nível de Usuário:	<input checked="" type="radio"/> Administrador <input type="radio"/> Equipe

Alterar **Voltar**

5º Passo: Confirmar Alteração selecionando a opção Alterar

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

CPF:	773.513.754-02
Ativação de Usuário:	Aprovado
Nível de Usuário:	Administrador
Nome:	Mauro Ramos
E-mail:	nurdf2007@hotmail.com
Telefone:	(61) 3331-3333
Função:	Gerente de Futebol

Alterar **Voltar**

6º Passo: Exibir mensagem de confirmação de alteração

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

A página em localhost says:
Operação realizada com sucesso!

OK

Início
Usuários
Atletas
Campeonatos
Jogos
Relatórios
SAIR

Nome: Incluir Atleta

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Atleta no menu principal



The screenshot shows the homepage of the Sociedade Esportiva do Gama. The navigation menu on the left includes 'Inicial', 'Usuários', 'Atletas', 'Campeonatos', 'Jogos', 'Relatórios', and 'SAIR'. The 'Atletas' option is highlighted with a green border. The main content area is titled 'Formulário de Cadastro de Atleta' and contains a text input field labeled 'Informe o Código CBF:' with a placeholder value '125690'. Below the input field are three buttons: 'Consultar', 'Listar Atletas', and 'Escalar Atletas'.

2º Passo: Consultar Atleta (Informar registro CBF)



This screenshot is identical to the one above, showing the 'Atletas' section of the website. The 'Informe o Código CBF:' input field now contains the value '125690'. The three buttons at the bottom of the form are 'Consultar', 'Listar Atletas', and 'Escalar Atletas'.

3º Passo: Informar dados e selecionar a opção Incluir

The screenshot shows the 'Cadastro de Atleta' (Athlete Registration) form. The left sidebar has a navigation menu with items like Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. The main form contains fields for CBF (234789), Nome (Luis Carlos Bachin Júnior), Apelido (BACHIN), Data de Nascimento (12/10/1986), Identidade (2.439.176 SSP/SP), CPF (128 237 751-53), Peso (68 KG), Altura (1.69 M), Último Clube (INTER DE LIMEIRA), Salário (R\$ 6.000,00), Email (lbachin@hotmail.com), Posição (Atacante), and Situação (Contrato Definitivo). Below the form is a note: 'ATLETA HABILIDOSO, MAS COM UM RECENTE HISTÓRICO DE LESÕES.' At the bottom are 'Incluir' and 'Voltar' buttons.

4º Passo: Exibir mensagem de confirmação de cadastro



Nome: Alterar Atleta

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Atleta no menu principal

The screenshot shows the homepage of the Sociedade Esportiva do Gama. The top navigation bar includes links for Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. The main content area features a large soccer ball graphic and a search form titled "Formulário de Cadastro de Atleta" with a text input field labeled "Informe o Código CBF:" containing the value "125690". Below the input field are three buttons: Consultar, Listar Atletas, and Escalar Atletas.

2º Passo: Consultar Atleta (Informar registro CBF)

The screenshot shows the search results page for the entered CBF registration number. The results table has columns for ID, Nome, and Número. The first result is highlighted with a green background. The table includes a header row and several data rows. At the bottom of the page, there are buttons for Consultar, Listar Atletas, and Escalar Atletas.

3º Passo: Selecionar a opção Alterar

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Alteracao de Atleta

CBF:	125690
Nome:	FERNANDO VIZZOTO
Data de Nascimento:	03/03/1978
Identidade:	2222
CPF:	222.222.222-22
Peso:	83 K
Altura:	1,84m
Último Clube:	SAO BENTO/SP
Posição:	Goleiro
Inicio do Contrato:	01/01/2011
Termino do Contrato:	31/12/2011
Salário:	R\$
Email:	
Situação:	Contrato Definitivo
Informações Adicionais:	

Ações: Alterar, Excluir, Voltar

4º Passo: Alterar os dados

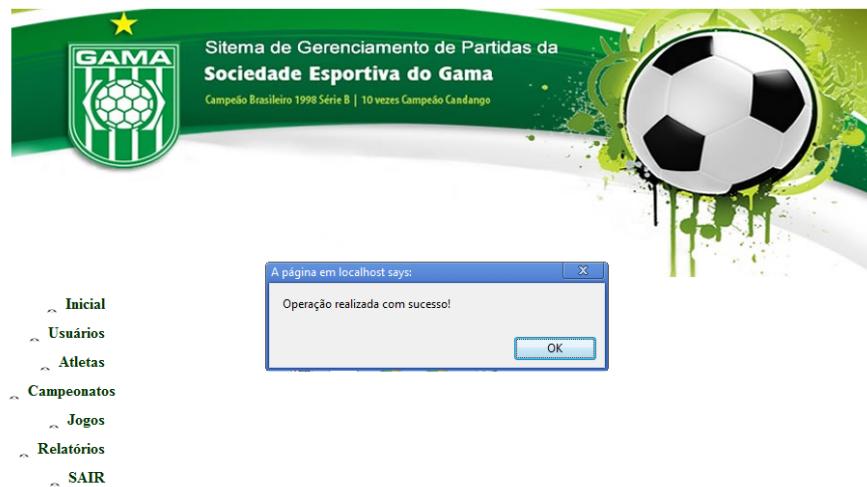
Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Informe os dados a serem alterados:

CBF:	125690
Nome:	FERNANDO VIZZOTO
Data de Nascimento:	03/03/1978
Identidade:	2222
CPF:	222.222.222-22
Peso:	83 K
Altura:	1,84m
Último Clube:	SAO BENTO/SP
Salário:	R\$
Email:	
Posição:	Goleiro
Inicio do Contrato:	01/01/2011
Termino do Contrato:	31/12/2011
Situação:	Contrato Definitivo
Informações Adicionais:	

Ações: Alterar, Voltar

5º Passo: Exibir mensagem de confirmação



Nome: Excluir Atleta

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Atleta no menu principal

Inicial

Usuários

Atletas

Campeonatos

Jogos

Relatórios

SAIR

Formulário de Cadastro de Atleta

Informe o Código CBF:

125690

Consultar Listar Atletas Escalar Atletas

2º Passo: Consultar Atleta (Informar registro CBF)

Formulário de Cadastro de Atleta

Informe o Código CBF:

125690

Consultar Listar Atletas Escalar Atletas

3º Passo: Selecionar a opção Excluir

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Alteracao de Atleta

CBF:	125690
Nome:	FERNANDO VIZZOTO
Data de Nascimento:	03/03/1978
Identidade:	2222
CPF:	222.222.222-22
Peso:	83 K
Altura:	1,84m
Último Clube:	SAO BENTO/SP
Posição:	Goleiro
Inicio do Contrato:	01/01/2011
Termino do Contrato:	31/12/2011
Salário:	R\$
Email:	
Situação:	Contrato Definitivo
Informações Adicionais:	

Alterar **Excluir** **Voltar**

4º Passo: Confirmar Exclusão de Atleta selecionando a opção OK

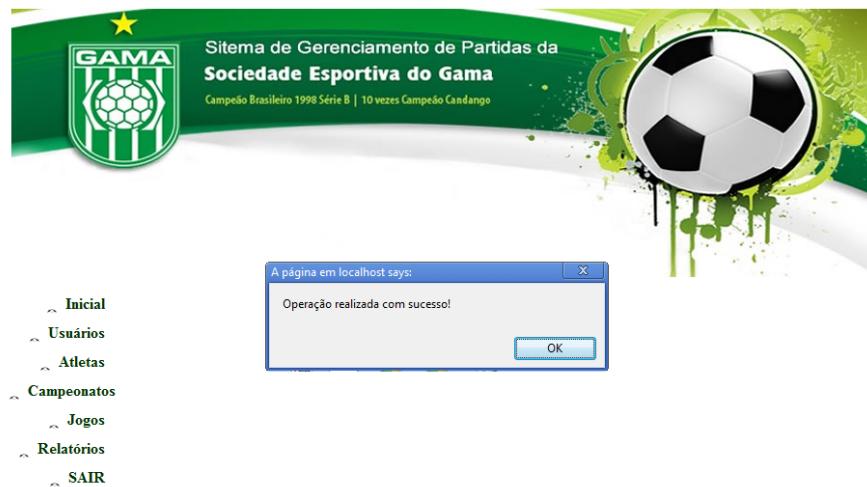
Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Confirma Exclusão de Atleta?

OK **Cancelar**

Alterar **Excluir** **Voltar**

5º Passo: Exibir mensagem de confirmação



Nome: Incluir Campeonato

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Campeonatos no menu principal

The screenshot shows the homepage of the GAMA Sociedade Esportiva do Gama website. The header features the club's logo and the text "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama" and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". Below the header is a large soccer ball graphic. The left sidebar contains a navigation menu with options: Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos (which is currently selected), Jogos, Relatórios, and SAIR. The main content area is titled "Cadastro de Campeonato" and contains a form with the placeholder text "Informe a Data de Início da Competição:" followed by a date input field containing "16/06/2011". There are two buttons at the bottom of the form: "Consultar" and "Listar Campeonatos".

2º Passo: Consultar Campeonato (Informar Data de Início da Competição e selecionar a opção Consultar)

This screenshot shows the results of the search for the championship starting on June 16, 2011. The interface is identical to the previous screenshot, with the "Campeonatos" option selected in the sidebar. The main content area displays a table with one row, indicating that no results were found for the specified date. The table has columns for "Competição" (Competition) and "Data de Início" (Start Date). The single row shows "Nenhuma" (None) under "Competição" and "16/06/2011" under "Data de Início".

Competição	Data de Início
Nenhuma	16/06/2011

3º Passo: Informar dados e selecionar a opção Incluir

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Cadastro de Campeonato

- ~ Inicial
- ~ Usuários
- ~ Atletas
- ~ **Campeonatos**
- ~ Jogos
- ~ Relatórios
- ~ SAIR

Competição: CAMPEONATO BRASILIENSE DE FUTEBOL

Informações Adicionais:
A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA EM TURNO E RETORNO, CLASSIFICANDO-SE OS QUATRO PRIMEIROS COLOCADOS QUE SE ENFRENTARÃO EM MATA-MATA ATÉ A GRANDE DECISÃO.

Início: 2011-06-16
Termino: 16/06/2012
Competição: CAMPEONATO BRASILIENSE DE FUTEBOL
Quantidade de Times: 10

Incluir **Voltar**

4º Passo: Exibir mensagem de confirmação de cadastro



Nome: Alterar Campeonato

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Campeonato no menu principal

The screenshot shows the homepage of the GAMA Sociedade Esportiva do Gama website. The header features the club's logo and the text "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama" and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". On the left, a sidebar menu lists: Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos (which is selected), Jogos, Relatórios, and SAIR. The main content area has a green border and contains a form titled "Cadastro de Campeonato" with the instruction "Informe a Data de Início da Competição:" followed by a text input field containing "16/06/2011". Below the input field are two buttons: "Consultar" and "Listar Campeonatos".

2º Passo: Consultar Campeonato (Informar Data de Início da Competição e selecionar a opção Consultar)

This screenshot shows the results of the search for the championship. The interface is identical to the previous screenshot, but the "Consultar" button has been clicked. The main content area now displays a message: "Campeonato encontrado com sucesso!" (Championship found successfully!) above a table listing the details of the found championship.

Campeonato	Data de Início	Ações
Campeonato 1	16/06/2011	Visualizar Alterar Excluir

3º Passo: Selecionar a Opção Alterar

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Início: 16/06/2011
Termino: 16/06/2012
Competição: CAMPEONATO BRASILIENSE DE FUTEBOL
Quantidade de Times: 10

Informações Adicionais:
A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA EM TURNO E RETORNO, CLASIFICANDO-SE OS QUATRO PRIMEIROS COLOCADOS QUE SE ENFRENTARÃO EM MATA-MATA ATÉ A GRANDE DECISÃO.

Alterar | **Excluir** | **Voltar**

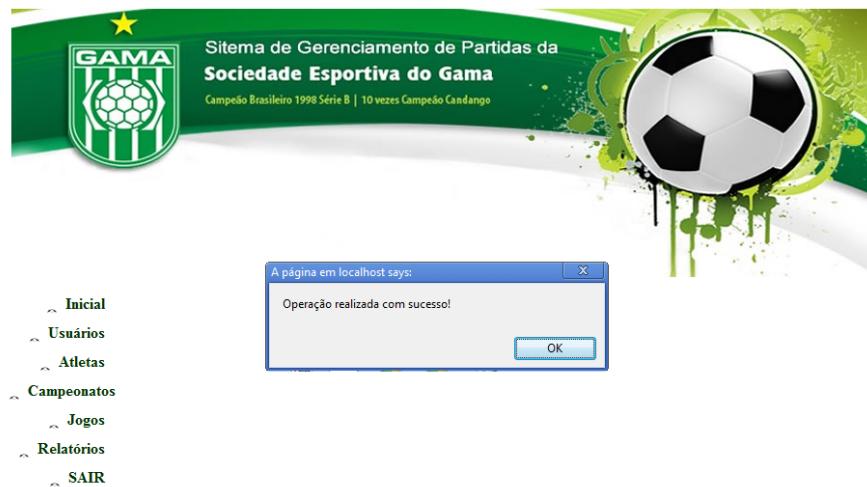
4º Passo: Informar dados a serem alterados (Apenas o campo Informações Adicionais pode ser alterado) e selecionar a opção Alterar.

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Informações Adicionais:
10 VEZES CAMPEÃO CANDANGO

Alterar | **Voltar**

5º Passo: Exibir mensagem de confirmação



Nome: Excluir Campeonato

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar a opção Campeonato no menu principal

The screenshot shows the homepage of the GAMA Sociedade Esportiva do Gama website. At the top, there is a banner with the club's logo and text: "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama" and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". Below the banner, there is a large soccer ball graphic. On the left side, there is a vertical navigation menu with the following options: Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos (which is highlighted with a green border), Jogos, Relatórios, and SAIR. To the right of the menu, there is a form titled "Cadastro de Campeonato" with the sub-instruction "Informe a Data de Início da Competição:". Below this is a text input field containing "16/06/2011" and two buttons: "Consultar" and "Listar Campeonatos".

2º Passo: Consultar Campeonato (Informar Data de Início da Competição) e selecionar a opção Consultar.

This screenshot is identical to the one above it, showing the same website interface and the 'Cadastro de Campeonato' form. The difference is in the state of the 'Consultar' button, which is now highlighted with a green border, indicating it has been selected or is the active button.

3º Passo: Selecionar a opção Excluir

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Alteracao de Campeonato

Inicio:	16/06/2011
Termino:	16/06/2012
Competição:	CAMPEONATO BRASILIENSE DE FUTEBOL
Quantidade de Times:	10
Informações Adicionais:	A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA EM TURNO E RETURNO, CLASSIFICANDO-SE OS QUATRO PRIMEIROS COLOCADOS QUE SE ENFRENTARÃO EM MATA-MATA ATÉ A GRANDE DECISÃO.

Alterar **Excluir** **Voltar**

4º Passo: Confirmar Exclusão de Campeonato selecionando a opção OK

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

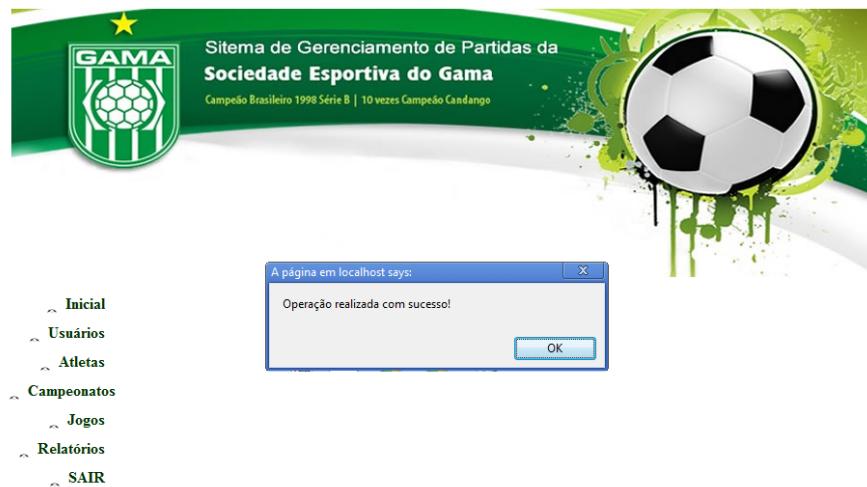
A página em localhost diz:

Confirma Exclusão de Campeonato?

OK **Cancelar**

Alterar **Excluir** **Voltar**

5º Passo: Exibir mensagem de confirmação



Nome: Incluir Jogo

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar Opção Jogos no menu principal

Início

Usuários

Atletas

Campeonatos

Jogos

Relatórios

SAIR

Formulário de Cadastro de Jogos

Informe a Data da Partida:

Consultar **Listar Jogos**

2º Passo: Consultar Jogo (Informar Data da partida e selecionar a opção Consultar)

Início

Usuários

Atletas

Campeonatos

Jogos

Relatórios

SAIR

Formulário de Cadastro de Jogos

Informe a Data da Partida:

Consultar **Listar Jogos**

3º Passo: Informar dados e selecionar a opção Incluir

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Cadastro de Jogos

Casa GAMA	2	1	Visitante FLAMENGO
Campeonato COPA DO BRASIL			
Data do Jogo 16/02/2011	Hora do Jogo 16:00	Estadio BEZERRÃO	
Arbitro Principal SANDRO RICCI	Auxiliar 01 ROGERIO BUENO	Auxiliar 02 MARUBSON MELO	

Incluir Voltar

4º Passo: Exibir mensagem de confirmação de cadastro

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

A página em localhost says:
Operação realizada com sucesso!

OK

Nome: Acompanhar Partida

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Após incluir a partida no sistema, selecionar os atletas que participarão do jogo.
Selecionar a opção Atletas (Menu Principal) seguido do submenu Escalar Atletas.

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Escalar Atletas

Informe o Código CBF:

Consultar **Listar Atletas** **Escalar Atletas**

- ~ Inicial
- ~ Usuários
- ~ Atletas
- Campeonatos**
- ~ Jogos
- ~ Relatórios
- ~ SAIR

2º Passo: Selecionar os atletas desejados e selecionar a opção Salvar

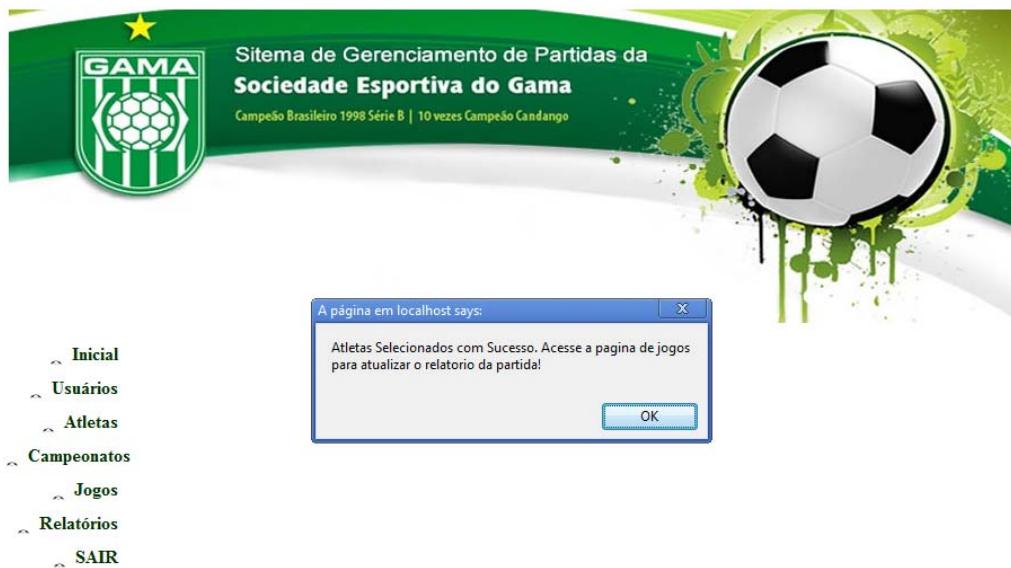
ESCALAÇÃO

Id	Atleta	Situação de Jogo		
1	LEO	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
2		<input checked="" type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
3	Diego	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
4	ANDRE	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
5	PEDRAO	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input checked="" type="radio"/> Reserva
6	ALAN	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
7	DA SILVA	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input checked="" type="radio"/> Reserva
8	CLAUDIO	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input checked="" type="radio"/> Reserva
9	DUDU	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
10	EVERTON	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input checked="" type="radio"/> Reserva
11	EDERSON	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
12	TIAGO GAUCHO	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
13	KABRINE	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input checked="" type="radio"/> Reserva
14	DUDU	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
15	ELIVELTO	<input checked="" type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
16	TALLYS	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
17	FERNANDO VIZZOTTO	<input checked="" type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
18	FABIO SILVA	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
19	KEKE	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input checked="" type="radio"/> Reserva
20	BACHIN	<input checked="" type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
21	HUGO	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input checked="" type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva
22	ANDERSON SHEIK	<input type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input checked="" type="radio"/> Reserva
23	BACHIN	<input checked="" type="radio"/> Nao Relacionado	<input type="radio"/> Titular	<input type="radio"/> Reserva

Salvar

- ~ Inicial
- ~ Usuários
- ~ Atletas
- Campeonatos**
- ~ Jogos
- ~ Relatórios
- ~ SAIR

3º Mensagem de Confirmação (Selecionar a opção OK)



4º Acessar o Menu Jogos e informar a data da partida (Que deve estar previamente cadastrada)



5º Alterar os dados da partida (Gols, Passes Errados, Substituições, Placar) e selecionar a opção Salvar. Ao concluir selecionar a opção Voltar.

Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

Campeonato

Alterar Placar

		Mandante 3 x 0 Visitante	
--	--	---------------------------------	--

EQUIPE TITULAR

Atleta	Cartão		F.C	F.R	P.E	Imped.	Gols	Opção
	AM	VM						
ALAN	0	0	1	2	1	0	0	Substituir
ANDRE	1	0	0	2	0	1	0	Substituir
EDERSON	0	0	1	0	1	0	0	Substituir
DUDU	0	1	0	2	1	0	0	Substituir
DUDU	0	0	2	2	0	2	0	Substituir
HUGO	1	0	1	1	0	2	0	Substituir
FABIO SILVA	0	0	0	2	1	5	1	Substituir
LEO	0	0	1	1	2	0	1	Substituir
TALLYS	0	0	2	3	3	0	2	Substituir
TIAGO GAUCHO	0	0	2	2	0	1	1	Substituir

Salvar

BANCO DE RESERVAS

Atleta	Cartão		F.C	F.R	P.E	Imped.	Gols	Opção
	AM	VM						
CLAUDIO	0	0	0	0	0	0	0	Titular
EVERTON	0	0	0	0	0	0	0	Titular
DA SILVA	0	0	0	0	0	0	0	Titular
KABRINE	0	0	0	0	0	0	0	Titular
KEKE	0	0	0	0	0	0	0	Titular
PEDRAO	0	0	0	0	0	0	0	Titular

Voltar

Nome: Relatório Atletas

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar a opção Relatórios no menu principal e selecionar a opção Listar Atletas.

2º Passo: Após verificar a listagem selecionar a opção Voltar (para voltar a página inicial) ou Imprimir (para imprimir a listagem ou Visualizar Impressão (mostrar como a impressão será feita)

N.	CBF	APELIDO	POSIÇÃO	ULT. CLUBE	OPÇÕES
1	156070	ALAN		Vitoria	
2	118527	ANDERSON SHEIK		AL SHALJAH / EAU	
3	187962	ANDRE		GAMA / DF	
4	146020	CLAUDIO		NOROESTE / SP	
5	333333	Diogo	Goleiro	Gama/df	
6	222222		Goleiro		
7	152739	EDERSON		ARAGUAÍNA / TO	
8	173830	DUDU		CFZ / DF	
9	370666	DUDU		GAMA / DF	
10	292062	ELIVELTO		GAMA / DF	
11	164342	EVERTON		RIO BRANCO / SP	
12	125690	FERNANDO VIZZOTTO		SAO BENTO/SP	
13	356851	HUGO		GAMA / DF	
14	180245	DA SILVA		PAYSANDU / PA	
15	144156	FABIO SILVA		CENTRAL / PE	
16	174185	KABRINE		CEILANDENSE / DF	
17	306151	KEKE		GAMA / DF	
18	306844	LEO	Goleiro	GAMA / DF	
19	234789	BACHIN		INTER DE LIMEIRA	
20	184878	BACHIN		GUARANI / SP	
21	165136	PEDRAO		GEL / ES	
22	171819	TALYS		IPATINGA / MG	
23	162386	TIAGO GAUCHO		AMERICA / SP	

Lista de Jogadores do Gama.

[Voltar](#) [Imprimir](#) [Visualizar Impressão](#)

Nome: Relatório Usuários

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar a opção Relatórios no menu principal e selecionar a opção Listar Usuários.

The screenshot shows the homepage of the GAMA Sociedade Esportiva do Gama. At the top left is the club's logo. In the center, the text "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama" and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". To the right is a large soccer ball graphic. Below the header is a navigation menu with links like Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. A horizontal bar below the menu contains several buttons: Listar Atletas, Listar Usuários, Listar Atletas - POSIÇÃO, Listar Campeonatos, Consultar Partida, and Listar Artilheiros. The "Listar Usuários" button is highlighted in green.

2º Passo: Após verificar a listagem selecionar a opção Voltar (para voltar a página inicial) ou Imprimir (para imprimir a listagem ou Visualizar Impressão (mostrar como a impressão será feita)

The screenshot shows the "Lista de Usuários" (User List) page. The table displays the following data:

CPF	Nome	Função	Telefone	E-mail	Opcão
000.911.911-65	Glauber	Admin	(99) 9999-9999	glauberasa@gmail.com	
128.237.751-53	Jamila Hamideh	Auxiliar Administrativa	(61) 3556-1594	nurdf@hotmail.com	
773.513.754-02	Mauro Ramos Junior	Gerente de Futebol	(61) 2221-2221	nurdf2007@hotmail.com	
291.681.801-44	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(61) 3556-1594	niviamvc@hotmail.com	
825.917.317-48	Nivia Maria Vieira da Costa	Auxiliar Administrativo	(99) 9999-9999	nur@gamagol.com.br	
022.648.401-70	Nur Omar	Auxiliar Administrativo	(61) 8607-2773	nur@gamagol.com.br	
632.512.435-94	Omar Shehadeh Muhd Husein	Administrativo	(51) 3556-1594	nur.fortium@gmail.com	

At the bottom of the table are three buttons: Voltar, Imprimir, and Visualizar Impressão.

Nome: Relatório Campeonatos

Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh

1º Passo: Selecionar a opção Relatórios no menu principal e selecionar a opção Listar Campeonatos.

2º Passo: Após verificar a listagem selecionar a opção Voltar (para voltar a página inicial) ou Imprimir (para imprimir a listagem ou Visualizar Impressão (mostrar como a impressão será feita)

Campeonato	Inicio	Termino	Qtd Times	Informações	Opção
CAMPEONATO BRASILEIRO SÉRIE D	12/01/2000	13/01/2000	40	Sociedade Esportiva do Gama	
CAMPEONATO BRASILEIRO SÉRIE D	17/07/2011	15/11/2011	40	MEDIA DE R\$ 750.000,00 REAIS PARA DISPUTAR A COMPETICAO.	
CAMPEONATO BRASILIENSE DE FUTEBOL	17/12/1988	17/12/1989	40	SOCIEDADE ESPORTIVA DO GAMA, O MAIOR E MELHOR CLUBE DE FUTEBOL DO DISTRITO FEDERAL.	

Listagem de Campeonato.

Voltar Imprimir Visualizar Impressão

Nome: Consultar Partidas	Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh
---------------------------------	---

1º Passo: Selecionar a opção Relatórios no menu principal e selecionar a opção Consultar Partida.

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

- ~ Inicial
- ~ Usuários
- ~ Atletas
- ~ Campeonatos
- ~ Jogos
- ~ Relatórios
- ~ SAIR

Listar Atletas	Listar Usuarios	Listar Atletas - POSIÇÃO
Listar Campeonatos	Consultar Partida	Listar Artilheiros

2º Passo: Informar a data da partida (A partida deve estar registrada no sistema)

Sistema de Gerenciamento de Partidas da
Sociedade Esportiva do Gama
Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango

- ~ Inicial
- ~ Usuários
- ~ Atletas
- ~ Campeonatos
- ~ Jogos
- ~ Relatórios
- ~ SAIR

Pesquisa de Jogo

Informe a Data da Partida:

Consultar

Voltar **Imprimir** **Visualizar Impressao**

3º Passo: Após verificar a listagem selecionar a opção Voltar (para voltar a página inicial) ou Imprimir (para imprimir a listagem ou Visualizar Impressão (mostrar como a impressão será feita)

The screenshot shows the GAMA Soccer Management System. At the top, there's a banner with the GAMA logo, the text "Sistema de Gerenciamento de Partidas da Sociedade Esportiva do Gama", and "Campeão Brasileiro 1998 Série B | 10 vezes Campeão Candango". To the right is a large soccer ball graphic.

The main menu on the left includes links for Inicial, Usuários, Atletas, Campeonatos, Jogos, Relatórios, and SAIR. The "Jogos" link is currently selected.

The central part of the screen displays a table titled "GAMA X BOTAFOGO-DF" for the match on "05/03/2011" at "BEZERRAO" at "16:00:00". The table has columns for Arbitro, Arbitro Auxiliar 01, Arbitro Auxiliar 02, and Campeonato. Below this is another table titled "TITULARES" with columns for Atleta, Cart. Amarelo, Cart. Vermelho, Faltas Comet., Faltas Receb., Impedimentos, Passes Errados, and Gols. The data for the players is as follows:

Atleta	Cart. Amarelo	Cart. Vermelho	Faltas Comet.	Faltas Receb.	Impedimentos	Passes Errados	Gols
EVERTON	0	0	3	2	7	4	0
FABIO SILVA	0	0	3	4	5	6	0
KEKE	0	0	0	0	0	0	0
KABRINE	0	0	0	0	0	0	0
DUDU	0	0	0	0	0	0	0
TALLYS	0	0	3	4	4	6	1
PEDRAO	0	0	3	4	5	7	6
CLAUDIO	0	0	2	3	5	4	1
ALAN	0	1	3	4	3	4	1
DA SILVA	0	0	3	4	5	1	0
HUGO	0	0	0	0	0	0	0
TIAGO GAUCHO	0	1	5	2	3	7	0
DUDU	0	0	0	0	0	0	0
Media	0,00	0,15	1,92	2,08	3,00	2,62	0,69

Below the tables, there are buttons for "Voltar", "Imprimir", and "Visualizar Impressao".

Nome: Relatório Artilheiros	Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh
------------------------------------	---

Nome: Relatório Atletas – Posição	Executor de Teste: Nur Omar Shehadeh
--	---

APÊNDICE “N” – CD/DVD COM IMPLEMENTAÇÃO

ANEXO A

Tabela salarial 1

CARGO	JUNIOR(R\$)
Administrador de banco de dados (DBA)	R\$ 3.922,33
Analista de Sistemas	R\$ 4.761,33
Programador PHP	R\$ 2.500,00

(Fonte: <http://info.abril.com.br/professional/salarios>).

Tabela salarial 2

CARGO	JUNIOR(R\$)
Administrador de banco de dados (DBA)	R\$ 4.655,00
Analista de Sistemas	R\$ 5.093,00
Programador PHP	R\$ 1.431,00

(Fonte: <http://www.apinfo.com/p10sal-df.htm>)

Tabela salarial 3

CARGO	JUNIOR(R\$)
Administrador de banco de dados (DBA)	R\$ 4.793,06
Analista de Sistemas	R\$ 4.002,66
Programador PHP	R\$ 2.950,35

(Fonte: <http://www.ceviu.com.br/salario/tabela-pretensao-salarial-informatica?gclid=COX6-YT5taUCFQNY2godPgw3ag>)

ANEXO B

Tela de Plano de Teste

Arquivo Editar Executar Opções Ajuda 0 / 40 □

Plano de Teste

Nome: Plano de Teste

Comentários:

Variáveis Definidas Pelo Usuário

Nome:	Valor

Adicionar Excluir

Executar Grupos de Usuários consecutivamente (ex: executar um grupo de cada vez)

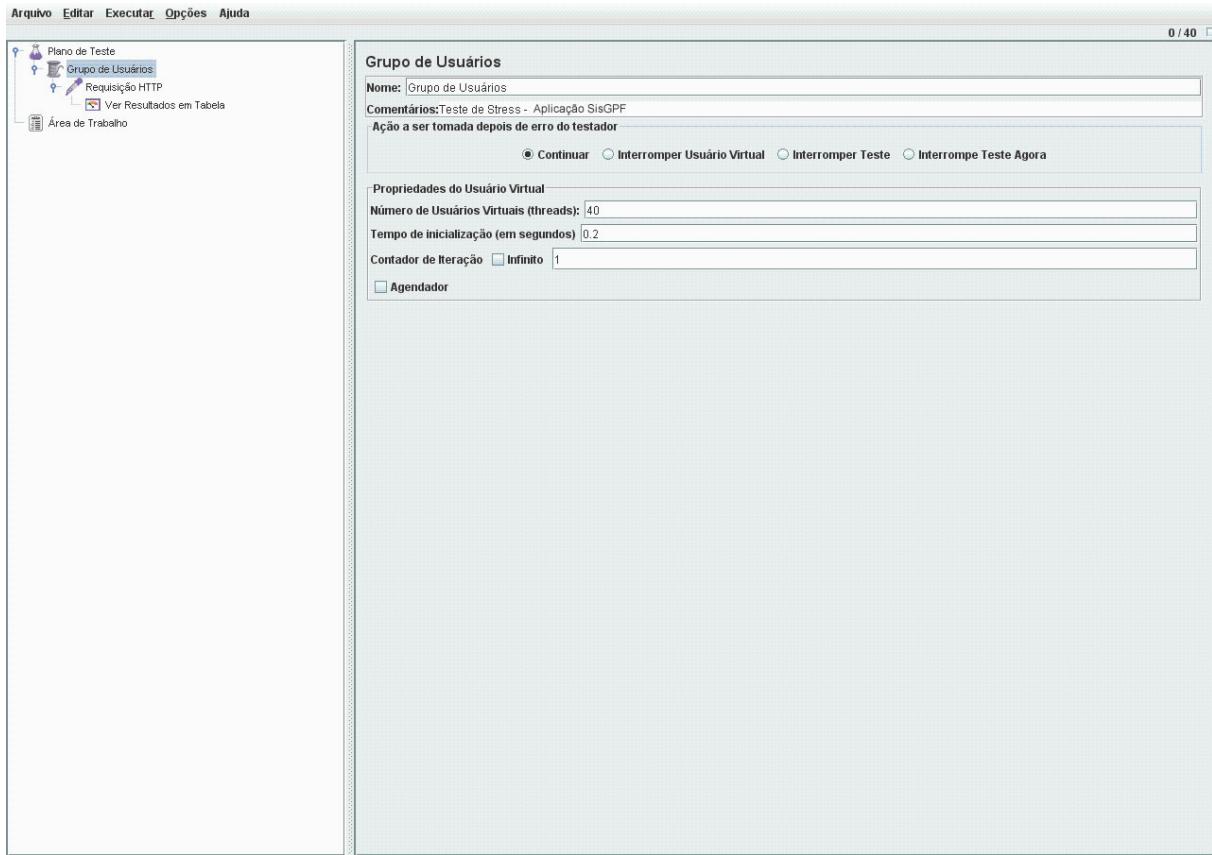
Modo de Teste Funcional (ex: salvar dados das respostas e dados dos testadores)

Selecionando Modo de Teste Funcional pode afetar o desempenho de modo adverso.

Adicionar diretório ou jar ao caminho de classes (classpath)

Biblioteca

Tela de Grupo de Usuários



Tela de Requisição HTTP

Arquivo Editar Executar Opções Ajuda 0 / 40

Requisição HTTP

Nome: Requisição HTTP
Comentários:

Servidor Web
Nome do Servidor ou IP: localhost Número da Porta: 80 Conectar: Resposta: Tempo limite (ms)

Requisição HTTP

Protocolo (padrão HTTP): Método: POST Codificação do conteúdo: Caminho: gama/SisGPF/cadastrar_atleta.php
 Redirecionar automaticamente Seguir redireções Usar Manter Ativo (KeepAlive) Usar multipart/form-data para HTTP POST

Enviar Parâmetros Com a Requisição

Nome:	Valor	Codificar?	Incluir Igual?
cadastrar_atleta	Teste	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Enviar Arquivos com a Requisição

Caminho do Arquivo: Nome do P... MIME Type:

Tarefas Opcionais

Recuperar todos recursos embutidos a partir de arquivos HTML Usar como Monitor Salvar respostas como chave MD5?
 URLs embutidas precisam combinar:

Ações

Adicionar Excluir

Tela de Resultados em Tabela

Arquivo Editar Executar Opções Ajuda

Plano de Teste
Grupo de Usuários Requisição HTTP Ver Resultados em Tabela Área de Trabalho

Ver Resultados em Tabela

Nome: Ver Resultados em Tabela

Comentários:

Escrever resultados para arquivo / Ler a partir do arquivo

Nome do arquivo	Procurar...	Apenas Logar/Exibir	<input type="checkbox"/> Erros	<input type="checkbox"/> Sucessos	Configurar	
Amostra #	Tempo de início	Nome do Usuário Virtual	Rótulo	Tempo da amostr...	Estado	Bytes
1	14:52:02.693	Grupo de Usuários 1-9	Requisição HTTP	1206		3318
2	14:52:02.576	Grupo de Usuários 1-1	Requisição HTTP	1371		3318
3	14:52:02.638	Grupo de Usuários 1-5	Requisição HTTP	1320		3318
4	14:52:02.615	Grupo de Usuários 1-3	Requisição HTTP	1362		3318
5	14:52:02.769	Grupo de Usuários 1-11	Requisição HTTP	1232		3318
6	14:52:02.784	Grupo de Usuários 1-15	Requisição HTTP	1260		3318
7	14:52:02.799	Grupo de Usuários 1-19	Requisição HTTP	1408		3318
8	14:52:02.780	Grupo de Usuários 1-10	Requisição HTTP	1453		3318
9	14:52:02.638	Grupo de Usuários 1-6	Requisição HTTP	1685		3318
10	14:52:02.610	Grupo de Usuários 1-2	Requisição HTTP	1798		3318
11	14:52:02.803	Grupo de Usuários 1-24	Requisição HTTP	1681		3318
12	14:52:02.806	Grupo de Usuários 1-21	Requisição HTTP	1707		3318
13	14:52:02.874	Grupo de Usuários 1-8	Requisição HTTP	1943		3318
14	14:52:02.823	Grupo de Usuários 1-17	Requisição HTTP	1908		3318
15	14:52:02.802	Grupo de Usuários 1-23	Requisição HTTP	1976		3318
16	14:52:02.828	Grupo de Usuários 1-20	Requisição HTTP	2064		3318
17	14:52:02.830	Grupo de Usuários 1-12	Requisição HTTP	2158		3318
18	14:52:02.815	Grupo de Usuários 1-27	Requisição HTTP	2174		3318
19	14:52:02.776	Grupo de Usuários 1-14	Requisição HTTP	2382		3318
20	14:52:02.822	Grupo de Usuários 1-22	Requisição HTTP	2428		3318
21	14:52:02.814	Grupo de Usuários 1-4	Requisição HTTP	2684		3318
22	14:52:02.797	Grupo de Usuários 1-18	Requisição HTTP	2536		3318
23	14:52:02.813	Grupo de Usuários 1-26	Requisição HTTP	2607		3318
24	14:52:02.819	Grupo de Usuários 1-25	Requisição HTTP	2794		3318
25	14:52:02.924	Grupo de Usuários 1-37	Requisição HTTP	2721		3318
26	14:52:02.916	Grupo de Usuários 1-35	Requisição HTTP	2687		3318
27	14:52:02.842	Grupo de Usuários 1-28	Requisição HTTP	3016		3318
28	14:52:02.934	Grupo de Usuários 1-36	Requisição HTTP	3044		3318
29	14:52:02.762	Grupo de Usuários 1-13	Requisição HTTP	3346		3318
30	14:52:02.796	Grupo de Usuários 1-16	Requisição HTTP	3450		3318
31	14:52:02.858	Grupo de Usuários 1-29	Requisição HTTP	3434		3318
32	14:52:02.866	Grupo de Usuários 1-7	Requisição HTTP	3630		3318
33	14:52:02.859	Grupo de Usuários 1-30	Requisição HTTP	3542		3318
34	14:52:02.959	Grupo de Usuários 1-40	Requisição HTTP	3495		3318
35	14:52:02.922	Grupo de Usuários 1-38	Requisição HTTP	3716		3318
36	14:52:02.901	Grupo de Usuários 1-32	Requisição HTTP	3893		3318
37	14:52:02.910	Grupo de Usuários 1-33	Requisição HTTP	4006		3318
38	14:52:02.910	Grupo de Usuários 1-34	Requisição HTTP	4143		3318
39	14:52:02.902	Grupo de Usuários 1-31	Requisição HTTP	4295		3318
40	14:52:02.933	Grupo de Usuários 1-39	Requisição HTTP	4389		3318

N.º de Amostras 40 Última Amostra 4389 Média 2552 Desvio 957

ANEXO C

Manual Implantação SisGPF

Execute a instalação do Apache.

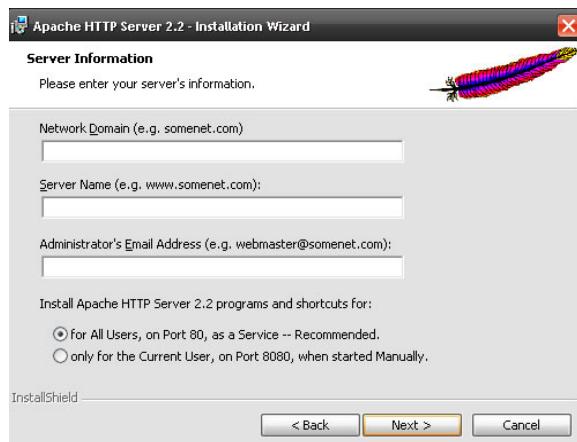
Com a tela inicial aberta, pressione Next.

A próxima tela exibe os termos e condições de uso do Apache.

Escolha “I accept the terms in the license agreement.” e pressione Next.

A tela seguinte nos dá algumas descrições do Apache. Pressione novamente Next.

Na tela de informações do servidor (Server Information), em que observamos as linhas: Network Domain, Server Name e Administrator's Email Address, digite respectivamente: localdomain, localhost e o seu endereço de email. Deixe selecionada a opção “for All Users, on Port 80, as a Service – Recommended.” e prossiga com a instalação pressionando Next.



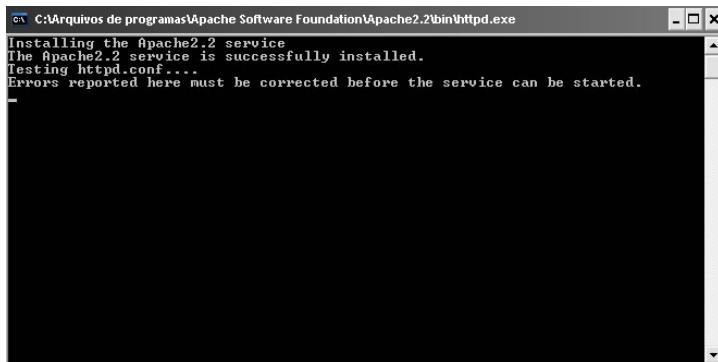
A tela de seleção da instalação será exibida. Deixe selecionada a opção Typical e pressione Next.

Na próxima tela, veremos o diretório em que o Apache será instalado. Mantenha o diretório padrão ou escolha outro para a instalação, clicando no botão Change e em OK.

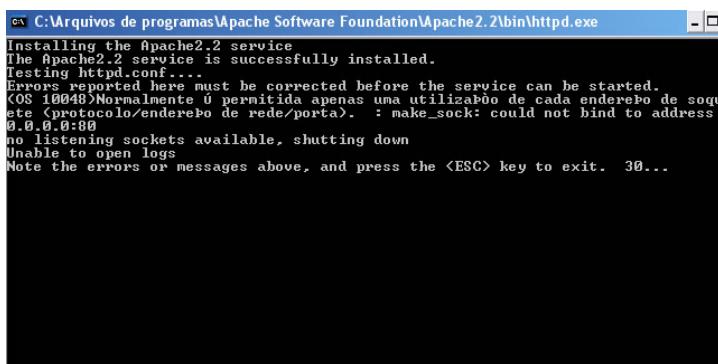
Para finalizar, clique em Next e, na próxima tela, em Install.

O progresso da instalação será mostrado. Uma tela do DOS aparecerá informando o sucesso da instalação, e logo após, será realizado o teste do servidor. Ao final, uma mensagem

orientando a corrigir possíveis erros encontrados surgirá. Quando fechar, clique no botão Finish.

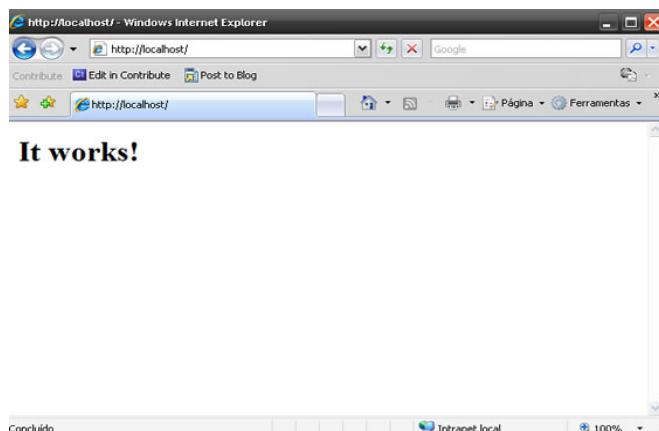


Caso ocorra algum erro durante o teste, outro servidor instalado, utilizando a porta 80, basta pressionar a tecla Esc do seu teclado e as janelas se fecharão. Na configuração do Apache, mostro como alterar para a porta desejada.



Para testar o Apache, abra o seu browser e digite, na barra de endereços: <http://localhost/>

Se tudo correu bem, você verá uma tela com a seguinte mensagem:



Configurando a PHP

Extraia todos os arquivos em uma pasta, o padrão é C:\php
 Vá até a pasta C:\php e copie o arquivo libmysql.dll para a pasta C:\Arquivos de
 programas\Apache Software Foundation\Apache2.2\bin

Renomeie o arquivo php.ini-recommended para php.ini

Abra o arquivo php.ini

Vá até a linha: short_open_tag = Off e altere para: short_open_tag = On

Procure a linha: ; Directory in which the loadable extensions (modules) reside.

Altere extension_dir = "./" para extension_dir = "C:\php\ext"

Descomente as seguintes extensões:

;extension=php_mbstring.dll

;extension=php_gd2.dll

;extension=php_mysql.dll

Para isso, basta tirar o caractere de ponto e vírgula do início da linha procure a linha:

;session.save_path = "N;/path"

Descomente-a e altere para: session.save_path = "C:\WINDOWS\Temp"

Salve o arquivo php.ini

Configurando o Apache

Abra o arquivo httpd, localizado em C:\Arquivos de programas\Apache Software Foundation\Apache2.2\conf

Com o arquivo aberto, localize a linha: DirectoryIndex index.html e altere para: DirectoryIndex index.html index.php

Caso queira alterar a pasta padrão onde suas páginas serão salvas, localize as linhas:

DocumentRoot "C:/Arquivos de programas/Apache Software Foundation/Apache2.2/htdocs"

<Directory "C:/Arquivos de programas/Apache Software Foundation/Apache2.2/htdocs">

altere o caminho da pasta, caso contrário, deixe como está, salvando dentro da pasta htdocs.

Se precisar mudar a porta do Apache, localize a linha Listen 80 e altere para a porta desejada. Caso tenha outro servidor instalado, utilizando a porta 80, mude esta linha para, por exemplo: Listen 8080

Vá até a última linha e insira os seguintes parâmetros:

LoadModule php5_module "C:/php/php5apache2_2.dll"

AddType application/x-htpd-php .php

PHPIniDir "C:/php"

Depois dessas alterações, salve o arquivo httpd

Editando a Variável do Sistema

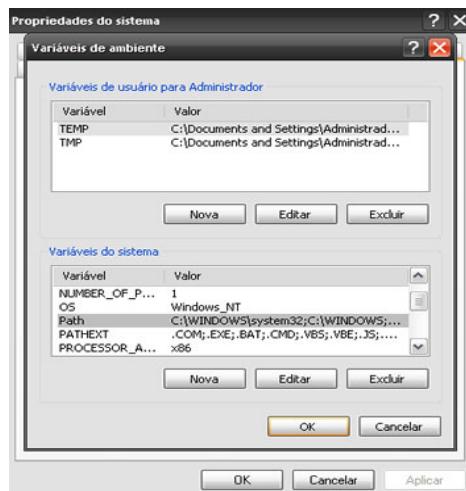
Agora clique em Iniciar

Com o botão direito do mouse, clique em Meu Computador e escolha Propriedades

Em Propriedades do sistema, abra a guia Avançado

Clique no botão Variáveis de ambiente

Em Variáveis do sistema, selecione a variável Path e clique no botão Editar



Em Valor da variável, digite no final: ;C:\php



Instalando o MySQL

Execute o arquivo Setup.exe para iniciar a instalação.

Com a tela inicial aberta, pressione Next.

Na próxima tela, escolha a instalação Custom e clique em Next.

A tela seguinte mostra o diretório em que o MySQL será instalado. Instale com as configurações padrão ou escolha outro diretório para a instalação, clicando no botão Change e alterando para o local desejado. Clique em OK.

Clique em Next e, na próxima tela, em Install.

Após a instalação, marque a opção Skip Sign-Up e clique em Next.

Para finalizar, marque a opção Configure the MySQL Server now e clique em Finish.

A próxima tela mostra o MySQL Server Instance Configuration Wizard. Pressione Next.

Marque a opção Standard Configuration. Pressione novamente Next.

Na tela que surgir, marque as opções: Install As Windows Service, Launch the MySQL Server automatically e Include Bin Directory in Windows PATH. Em Service Name, escolha a expressão MySQL e pressione Next.

Agora, defina a senha padrão do MySQL. Preencha e confirme. Deixe marcada a opção Enable root access from remote machines e pressione Next.



Para concluir, clique no botão Execute. Aguarde a aplicação das configurações. Se uma mensagem de erro aparecer, clique no botão Retry para reiniciar o teste. Clique em Finish.

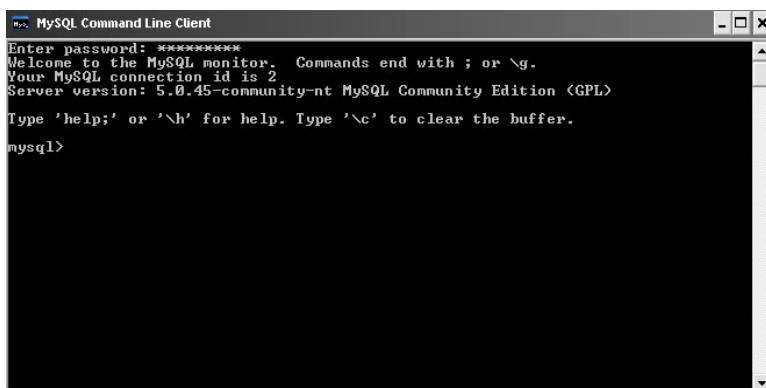
Testando o MySQL

Vá em Iniciar > Todos os programas > MySQL > MySQL Server 5.0 > MySQL Command Line Client.

No Prompt de comando, digite sua senha criada durante a instalação e dê Enter.

Se tudo correr bem, você estará dentro do prompt do MySQL, aparecerá uma tela de boas vindas e a versão do MySQL.

Feche a janela do MySQL Command Line Client.



Configurando o phpMyAdmin

Para manipular o MySQL sem recorrer à digitação de códigos no prompt do DOS, vamos descompactar o phpMyAdmin-2.11.1-all-languages-utf-8-only.zip

Descompacte os arquivos em C:\Arquivos de programas\Apache Software Foundation\Apache2.2\htdocs

Depois renomeie a pasta phpMyAdmin-2.11.1-all-languages-utf-8-only para phpMyAdmin

Abra o arquivo config.default.php localizado em C:\Arquivos de programas\Apache Software Foundation\Apache2.2\htdocs\phpMyAdmin\libraries

Procure a linha 39:

```
$cfg['PmaAbsoluteUri'] = ""; e altere para: $cfg['PmaAbsoluteUri'] = 'http://localhost/phpmyadmin';
```

Procure a linha 158:

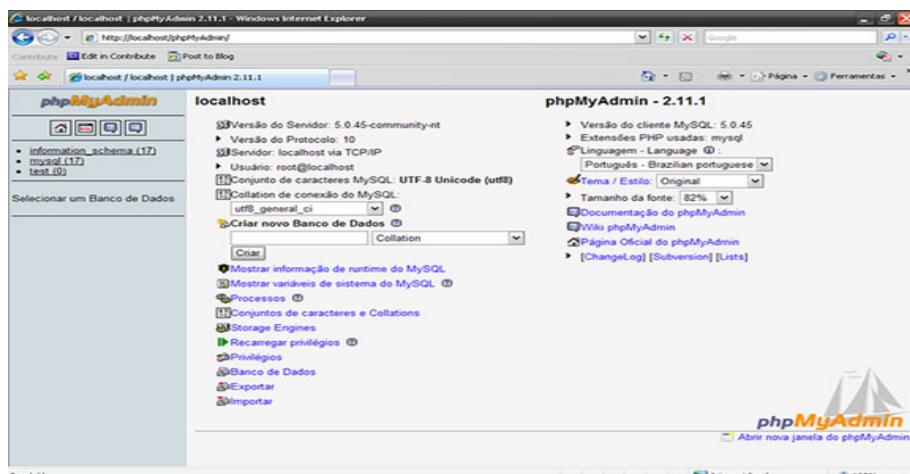
```
$cfg['Servers'][$i]['password'] = ""; e coloque sua senha criada na instalação do MySQL: $cfg['Servers'][$i]['password'] = 'sua_senha';
```

Salve o arquivo config.default.php

Para iniciar o phpMyAdmin, abra o browser e digite, na barra de endereços: <http://localhost/phpmyadmin>

Caso tenha configurado o Apache para outra porta, porta 8080,

digite: <http://localhost:8080/> phpmyadmin



Pronto, agora você está com tudo instalado e funcionando...

Importando Banco de dados:

Cria um banco de dados chamado “gama” e depois importar o arquivo existente “gama.SQL”

Lembrando que os arquivos fontes devem ficar no diretório "C:/Arquivos de programas/Apache Software Foundation/Apache2.2/htdocs/gama