



Beach Tennis Manager

O objetivo deste projeto é transformar o protótipo inicial em um ecossistema digital de alta performance para gestão de torneios em tempo real.



Stack Tecnológica (A Base da Escalabilidade)

- **Frontend:** React + Vite (Interface ultra veloz).
- **Backend/Database:** Firebase Realtime Database (Sincronização instantânea entre celular e TV).
- **Infraestrutura:** Vercel (Hospedagem profissional com alta disponibilidade).
- **Mobile:** Progressive Web App (PWA) para instalação direta no celular sem depender de lojas de aplicativos.



Cronograma de Desenvolvimento (Sprints)

Dividiremos os 10 dias de prazo em 4 sprints focadas em entrega de valor contínuo:

Sprint 1: Fundação e Cadastro (Dias 1-3)

- **Foco:** Estrutura de dados e interface do organizador.
- **Entregáveis:** * Configuração do ambiente de banco de dados no Firebase.
 - Módulo de Cadastro de Atletas (Nome, Telefone, Categoria).
 - Lista de Atletas com busca e edição.
 - Deploy da versão Alpha para visualização inicial.

Sprint 2: A Central do Árbitro (Dias 4-6)

- **Foco:** Controle operacional do torneio.
- **Entregáveis:**
 - Painel de Gestão de Quadras (Status: Livre, Em Jogo, Manutenção).

- Interface de Lançamento de Placar (UX focada em toques rápidos no celular).
- Lógica de início e fim de partida com salvamento automático.

Sprint 3: O Painel da Arena - "Modo Aeroporto" (Dias 7-8)

- **Foco:** Experiência da Audiência e Visualização.
- **Entregáveis:**
 - Desenvolvimento da tela de transmissão para TVs/Monitores.
 - Implementação do "Realtime Sync" (A TV atualiza sozinha quando o árbitro pontua).
 - Design de alto contraste para leitura à distância.

Sprint 4: Polimento e Over-delivery (Dias 9-10)

- **Foco:** Qualidade final e entrega surpresa.
- **Entregáveis:**
 - Ajustes de responsividade (Mobile First).
 - **Over-delivery:** Implementação de um sistema de "Chaveamento Simples" para facilitar o início das rodadas.
 - Treinamento rápido (vídeo ou guia) de como operar o sistema.