

ESCOLA SENAI

“PROF. DR. EURYCLIDES DE JESUS ZERBINI”

Barbara Letícia da Silva

Julia Cristina de Souza Valente

Luiz Estevão Meneses

Raphael Bellagama Ferracioli

Trinity Sports:

Mudando vidas através do esporte.

Campinas SP

2020

Barbara Letícia da Silva
Julia Cristina de Souza Valente
Luiz Estevão Meneses
Raphael Bellagama Ferracioli

Trinity Sports:

Mudando vidas através do esporte.

Projeto apresentado à Escola SENAI “Prof. Dr. Euryclides de Jesus Zerbini” para obtenção do certificado de conclusão do Curso Técnico de Desenvolvimento de Sistemas .

Orientador: Paulo Henrique Pansani e Fernando José Ignácio

Campinas SP

2020

Barbara Letícia da Silva
Julia Cristina de Souza Valente
Luiz Estevão Meneses
Raphael Bellagama Ferracioli

Trinity Sports:

Mudando vidas através do esporte.

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de técnico, do curso Técnico de Desenvolvimento de Sistemas da Escola SENAI "Prof. Dr. Euryclides de Jesus Zerbini".

BANCA EXAMINADORA

1º Examinador

2º Examinador

3º Examinador

Campinas SP

2020

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse trabalho aos docentes e coordenadores que nos ensinaram e auxiliaram durante todo o período do curso e nos tornaram capacitados para desenvolver esse projeto. Dedicamos também aos nossos pais e familiares que nos deram apoio nessa jornada tão árdua. E principalmente a Deus que não nos abandonou e não nos deixou fraquejar nesse trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus que nos deu força e saúde para ultrapassar todos os obstáculos que apareceram no caminho.

Aos nossos pais e familiares que nos incentivaram e apoiaram nos momentos difíceis.

Aos professores e a instituição que nos deram suporte e auxílio para realizar todas as atividades e desenvolver esse projeto, visando sempre o melhor desempenho de seus alunos.

EPÍGRAFE

“Sonhos determinam o que você quer. Ação determina o que você conquista.”

(Aldo Novak)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	JUSTIFICATIVA	12
3	OBJETIVOS.....	13
3.1.	Objetivos Gerais	13
3.2.	Objetivos Específicos.....	13
4	PRODUCT BACKLOG	14
5	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	14
6	PREMISSAS.....	15
7	RESTRIÇÕES	16
8	ANÁLISE DE RISCOS DE UM PROJETO	17
8.1.	Nível e Planos de Ação para os Riscos	17
8.2.	Planos de ação	18
9	SPRINTS.....	19
9.1.	Primeiro Sprint.....	19
9.1.1.	Product Backlog.....	19
9.1.2.	Sprint Backlog.....	19
9.1.3.	Burn Down Chart	20
9.1.4.	Diagramas.....	20
9.1.5.	Plano de testes	22
9.1.5.1.	Resultados.....	24
9.1.6.	Kanban e Retrospectiva	25
9.2.	Segundo Sprint	25
9.2.1	Product Bakclog.....	26
9.2.2	Sprint Backlog	26
9.2.3	Burn Down Chart	26
9.2.4	Diagramas	26
9.2.5	Plano de testes	31
9.2.6	Resultados.....	34
9.2.7	Kanban e Retrospectiva	34
9.3	Terceiro Sprint.....	35
9.3.1	Product Bakclog.....	35

9.3.2 Sprint Backlog	35
9.3.3 Burn Down Chart	35
9.3.4 Diagramas	36
9.4 Quarto Sprint	41
9.4.1 Product Bakclog.....	41
9.4.2 Sprint Backlog	42
9.4.3 Burn Down Chart	42
9.4.4 Diagramas	42
9.4.5 Plano de testes	46
9.4.6 Resultados.....	47
9.4.7 Kanban e Retrospectiva	48
9.5 Quinto Sprint.....	48
9.5.1 Product Bakclog.....	49
9.5.2 Sprint Backlog	49
9.5.3 Burn Down Chart	49
9.5.4 Diagramas	49
9.5.5 Plano de testes	49
9.5.6 Resultados.....	51
9.5.7 Kanban e Retrospectiva	51
9.6 Sexto Sprint	52
9.6.1 Product Bakclog.....	52
9.6.2 Sprint Backlog	52
9.6.3 Burn Down Chart	52
9.6.4 Diagramas	53
9.6.5 Plano de testes	53
9.6.6 Resultados.....	54
9.6.7 Kanban e Retrospectiva	55
10 MODELO DE DADOS.....	55
10.1. Diagrama de Entidade e Relacionamento.....	56
10.2. Modelo lógico do banco de dados	56
10.3. Dicionário de dados	57
11 PRINCIPAIS TELAS DO SISTEMA.....	62
12 CONCLUSÃO.....	72
12.1. Escreva os resultados obtidos	72

12.2.	Constatações	72
12.3.	Sugestões de possíveis aperfeiçoamentos técnicos	72
13	REFERÊNCIAS.....	73
14	GLOSSÁRIO	74
15	ANEXOS	75

1 INTRODUÇÃO

Muitos dons e talentos têm sido descobertos através da internet. Sendo de fácil acesso a muitas pessoas, dispositivos como celulares e computadores facilitam a vida de diversas pessoas devidas suas variadas funções.

Hoje em dia muitos jovens atletas encontram dificuldades para ingressar e se profissionalizar no ramo do esporte e apesar de diversos clubes promoverem as famosas “peneiras” em instituições especializadas nas áreas de cada esporte, jovens de baixa renda e os que não estão matriculados em nenhuma escola de esportes específicos sofrem as consequências e tem seus sonhos de se tornarem atletas destruídos e o seu futuro no esporte prejudicado. Jovens com sonhos gigantes entram nessa difícil jornada em busca de oportunidades para se tornarem atletas famosos e acabam abdicando de diversas coisas e nem sempre conseguem o resultado que querem.

Pensando nisso, nossa plataforma web tem a finalidade de facilitar a busca de novos talentos nos esportes em geral, os atletas poderão exhibir suas habilidades em um lugar centralizado e os clubes terão acesso a ficha desses atletas com vídeos e fotos e poderão entrar em contato com os mesmos. Nosso website tem como intuito também, auxiliar clubes com a administração de seus jogadores.

Visando assessorar clubes e jogadores, nossa plataforma é simples e ágil facilitando assim o seu uso e atendendo as suas expectativas. Trinity Sports dá mais visibilidade aos atletas que pretendem ingressar no ramo esportivo e fornece assistência aos clubes.

2 JUSTIFICATIVA

Devido à dificuldade que vemos hoje em dia de jovens atletas conseguirem se profissionalizar no esporte, muitos desistem de seguir carreira por não ter mais oportunidades de ser visto e mostrar seu talento. Portanto fez-se necessário a criação da plataforma web (site), que tem como principal objetivo ajudar na inserção do atleta no esporte, com intuito de facilitar a busca por atletas pelos olheiros, não precisando fazer longas viagens atrás de bons profissionais do esporte atingindo um público alvo maior e aumentar a possibilidade de jovens atletas se tornarem profissionais, já que há talentos que ainda não foram descobertos por falta de acessibilidade e divulgação.

3 OBJETIVOS

O sistema desenvolvido tem como objetivo facilitar contratações, comunicação entre atletas e clubes e auxiliar na administração dos jogadores dos clubes.

3.1. Objetivos Gerais

Desenvolver um sistema de transferência de jogadores entre clubes e uma “rede social” para a admiração do trabalho de outros atletas.

3.2. Objetivos Específicos

- Desenvolver um banco de dados web;
- Interligar o banco de dados com o sistema;
- Construir uma interface web para interagir com o usuário;
- Testar o software para finalização do projeto;
- Documentar toda estrutura e funcionamento do software;
- Demonstrar o software em funcionamento para a banca.

4 PRODUCT BACKLOG

O product backlog refere-se as funcionalidades que o software deverá possuir, de forma a atender as necessidades analisadas.

Plataforma Web

- Realizar cadastro de Atleta e Clube;
- Realizar login;
- Realizar cadastro de eventos;
- Realizar transferência de Jogadores Atuentes para outros Clubes;
- Realizar notificação de interesse do clube no jogador;
- Realizar pesquisa através de filtros como: Posição do jogador, nome do jogador e modalidade da qual participa;
- Realizar visualização de perfil com fotos e vídeos.

Plataforma Mobile

- Realizar cadastro de Atleta e Clube;
- Realizar cadastro de eventos;
- Realizar login;
- Realizar transferência de Jogadores para outros Clubes;
- Criar uma caixa de mensagens para o clube e jogador;
- Realizar notificação de interesse do clube no Jogador;
- Realizar visualização de perfil com foto e vídeos;
- Realizar feed interativo com desafios para os jogadores.

5 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

É o conjunto de requisitos mínimos que definem propriedades e restrições do sistema desenvolvido, são eles:

- Utilizando um servidor web;
- Site escrito em C#, HTML e CSS;
- Desenvolver layout simples e prático;
- Desenvolver um logo e inseri-lo nas plataformas;
- Desenvolver *feed* prático.

6 PREMISSAS

Premissas são os fatores associados ao escopo do projeto que, para fins de planejamento, são assumidos como verdadeiros, reais ou certos sem a necessidade de prova ou demonstração. Ou seja, são hipóteses ou pressupostos.

- O projeto será realizado por quatro pessoas;
- Será disponibilizado um computador por aluno;
- O sistema mobile será desenvolvido em Android;
- Será utilizado o Visual Studio para programação em C# do sistema web;
- Será utilizado o Android Studio para o desenvolvimento do sistema Android;
- Será utilizado o SQL Server para criação e manutenção do banco de dados;
- O sistema depende de conexão à internet;
- O sistema depende da ligação ao banco de dados;

7 RESTRIÇÕES

Restrições são limitações impostas interna ou externamente ao projeto. Restrições podem ser a obrigatoriedade de se executar determinadas ferramentas e a forma de trabalho da equipe.

Banco de dados:

- Os testes deverão acontecer todos os dias aos finais da aula;
- O banco de dados deve ser desenvolvido através da plataforma *SQL Server*
- O teste final do banco de dados deve ser desenvolvido no final do tempo determinado para o projeto;

Plataforma Mobile

- O aplicativo mobile deverá ser desenvolvido na plataforma Android Studio;
- Para o *Front-End* deve ser utilizado a linguagem XML;
- Java deverá ser usada para o desenvolvimento do *Back-End*.

Plataforma Web:

- O sistema web deverá ser desenvolvido no Visual Studio;
- Para o *Front-End* deve ser utilizada a linguagem *CSS, HTML*;
- A linguagem *C#* deve ser usada para o desenvolvimento do *Back-End*.

Restrições Administrativas:

- A documentação será feita utilizando o programa Microsoft *Word*;
- Sempre verificar o desenvolvimento e as tarefas do projeto na plataforma OneDrive;
- O projeto deverá ser apresentado nas primeiras semanas de julho.

8 ANÁLISE DE RISCOS DE UM PROJETO

Na análise de risco são listados todos os prováveis riscos que possam acontecer durante o projeto. Em qual processo, qual é a ameaça, o impacto que o mesmo pode causar no desenvolvimento do projeto, sua probabilidade de acontecer e o risco (produto da multiplicação de “Impacto” com “Probabilidade”)

TABELA DE RISCOS GERAIS					
PROCESSOS	ID	AMEAÇA	IMPACTO	PROBABILIDADE	RISCO
HARDWARE	1	Falta de Energia	5	2	10
	2	Falta de Internet	3	1	3
DOCUMENTAÇÃO	3	Atraso na elaboração do projeto	5	3	15
APRESENTAÇÃO	4	Perca de Dados	4	2	8
	5	Falha no projetor	5	3	15
OUTROS	6	Ausencia de um integrante	4	4	16
	7	Eventos do SENAI	5	3	15
	8	Problemas de saúde ou familiares	4	3	12
	9	Feriados	4	4	16
	10	Abandono do curso	5	1	5

8.1. Nível e Planos de Ação para os Riscos

Definimos uma hierarquia do nível dos riscos, do mais grave para o menos grave. Assim, damos uma maior atenção às ameaças com maior impacto e probabilidade de acontecer.

IMPACTO	
NÍVEL	
5	CRÍTICO
4	SÉRIO
3	MODERADO
2	LEVE
1	MUITO LEVE

(Tabela: Níveis de Impacto)

PROBABILIDADE	
NÍVEL	
5	ALTAMENTE PROVÁVEL
4	MUITO PROVÁVEL
3	PROVÁVEL
2	POUCO PROVÁVEL
1	IMPROVÁVEL

(Tabela: Níveis de Probabilidade)

NÍVEL DE RISCOS	
ID	RISCO
6	16
9	16
3	15
5	15
7	15
8	12
1	10
4	8
10	5
2	3

(Tabela: Níveis de Risco)

8.2. Planos de ação

Planos de ação para os riscos referente à tabela de riscos gerais

- RISCO 01 – Falta de Energia.
- PLANO 01 – Reorganização do cronograma, de modo que não atrase o projeto.
- RISCO 02 – Falta de Internet.
- PLANO 02 - Realizar as atividades off-line.
- RISCO 03 – Atraso na elaboração do projeto.
- PLANO 03 - Reorganizar o cronograma e adiantar a atividade fora do horário de aula.
- RISCO 04 – Perda de dados.
- PLANO 04 – Recorrer ao backup, ou refazer o que foi perdido.
- RISCO 05 – Falha no projetor.
- PLANO 05 – Buscar nova sala para apresentação.
- RISCO 06 – Ausência de um integrante.

- PLANO 06 – O integrante ausente deverá realizar sua tarefa em casa.
- RISCO 07 – Eventos do SENAI.
- PLANO 07 – Reorganizar o cronograma e adiantar a atividade fora do horário de aula.
- RISCO 08 – Problemas de saúde ou familiares.
- PLANO 08 – O integrante ausente deverá realizar sua tarefa em casa.
- RISCO 09 – Feriados.
- PLANO 09 – Reorganizar o cronograma e adiantar a atividade fora do horário de aula.
- RISCO 10 – Abandono do curso.
- PLANO 10 – Reajuste de funções e cronogramas.

9 SPRINTS

Apresenta-se nesta seção a documentação referente ao desenvolvimento do software.

9.1. Primeiro Sprint

Durante o primeiro Sprint, tivemos como foco o adiantamento do layout do sistema web e da plataforma mobile. Conseguimos realizar também a modelagem do banco de dados para testes de algumas telas.

9.1.1. Product Backlog

Não houve modificações no product backlog no primeiro Sprint.

9.1.2. Sprint Backlog

- Realizar cadastro de atleta mobile;
- Realizar cadastro de atleta web;

9.1.3. Burn Down Chart

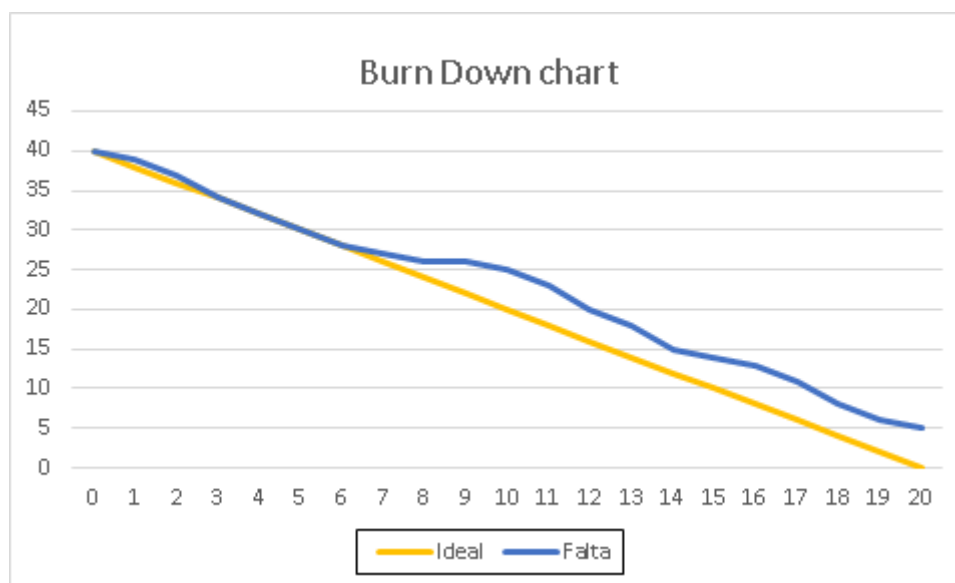


Figura x – Burn Down Chart “Primeiro Sprint”

9.1.4. Diagramas

Apresenta os principais diagramas realizados.

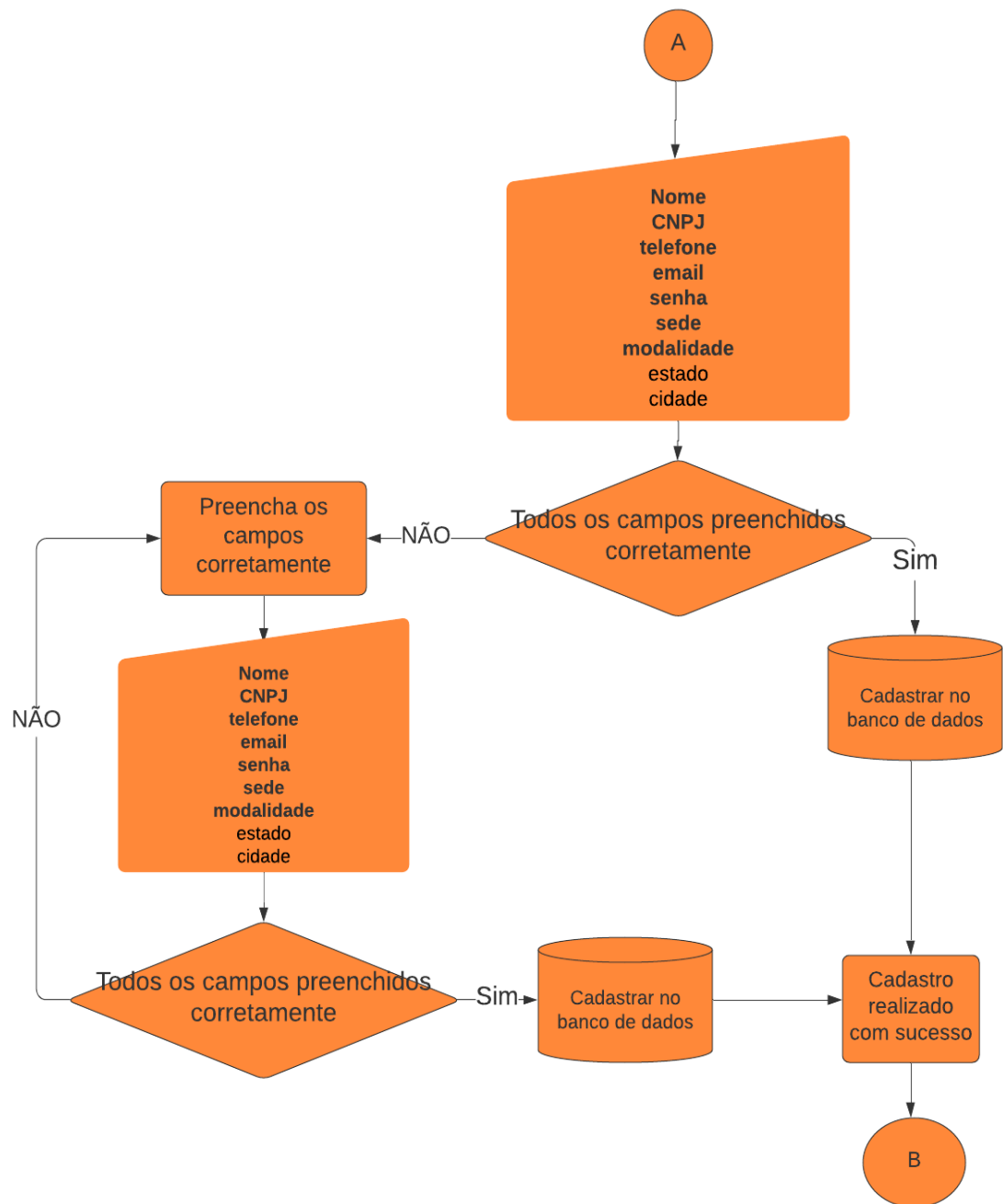


Figura x – Fluxograma “Cadastro Clube”

9.1.5. Plano de testes

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se o sistema tem acesso entre telas.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Pressionar todos os botões no menu	
Campos Utilizados		
Testes		
Executor	Data	Resultado
Julia	10/03/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Testes “Tela Inicial web”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar a tela inicial da plataforma mobile.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma mobile	
2	Verificar se os campos estão nos lugares corretos	
Campos Utilizados		
Testes		
Executor	Data	Resultado
Barbara	10/03/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Testes “Tela Inicial mobile”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se a tela "Sobre" tem informações sobre a plataforma.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Pressionar botão "Sobre"	
Campos Utilizados		
Testes		
Executor	Data	Resultado
Julia	15/03/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Testes Tela “Sobre”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se a tela "Quem Somos" tem informações sobre os desenvolvedores.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Pressionar botão "Quem Somos"	
Campos Utilizados		
Testes		
Executor	Data	Resultado
Julia	16/03/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Testes tela “Quem Somos”

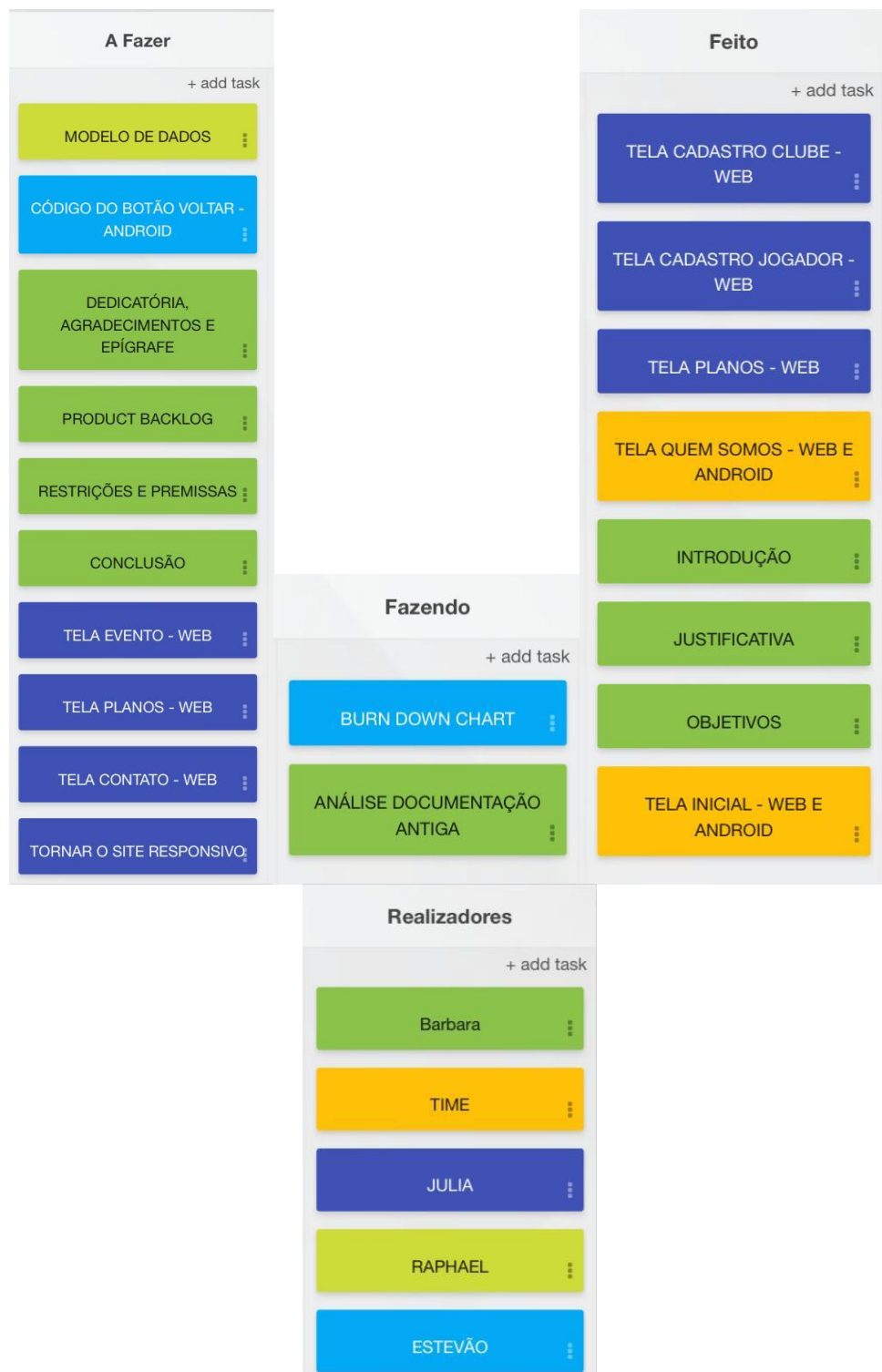
PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se a tela de "Planos" apresenta os pacotes promocionais para os clubes		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Pressionar botão tela "Planos"	
Campos Utilizados		
Executor	Data	Resultado
Julia/Raphael	23/03/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Testes tela “Planos”

9.1.5.1. Resultados

Esses planos de teste tinham como função verificar se todas as telas tinham conectividade entre elas, depois de alguns testes obtivemos sucesso.

9.1.6. Kanban e Retrospectiva



9.2. Segundo Sprint

Durante o segundo Sprint, tivemos ainda como prioridade a finalização do layout tanto do sistema web quanto da plataforma mobile. Começamos realizar o back-

end das primeiras telas, sendo elas Contato, Cadastro Clube e Cadastro Jogador. E começamos a conectar o banco de dados na plataforma.

9.2.1 Product Backlog

Não houve modificações no product backlog nesse Sprint.

9.2.2 Sprint Backlog

- Realizar cadastro de atleta mobile;
- Realizar cadastro de atleta web;
- Realizar cadastro de clube web;

9.2.3 Burn Down Chart

Apresenta o burn down chart do Sprint.

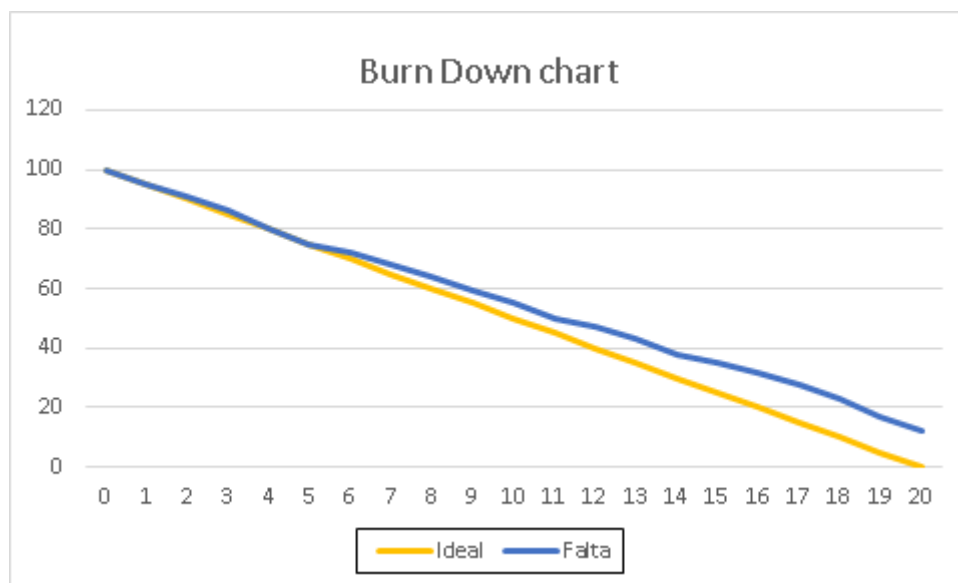


Figura x – Burn Down Chart “Segundo Sprint”

9.2.4 Diagramas

Apresenta os principais diagramas realizados.

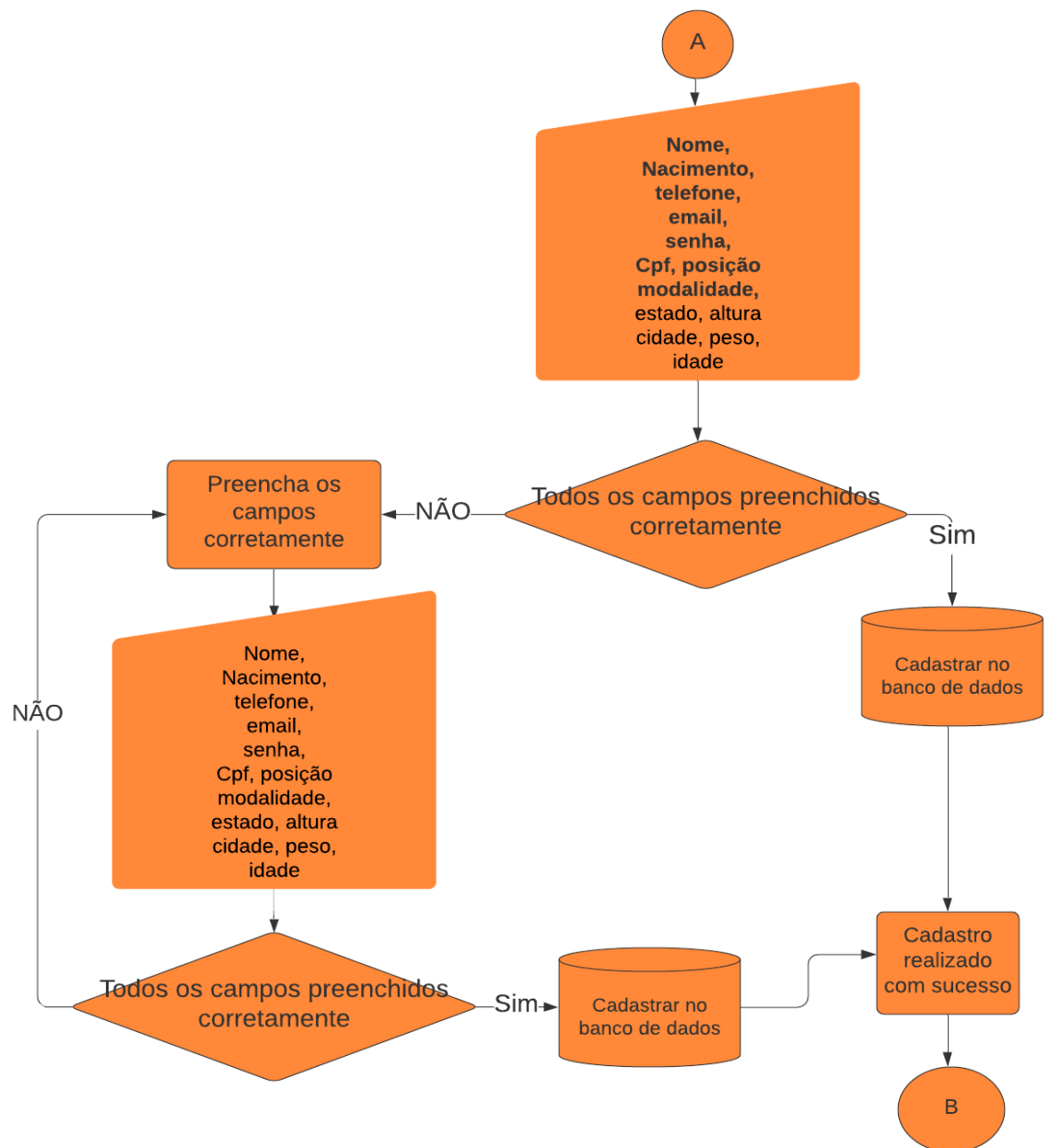


Figura x – Fluxograma “Cadastro Jogador”

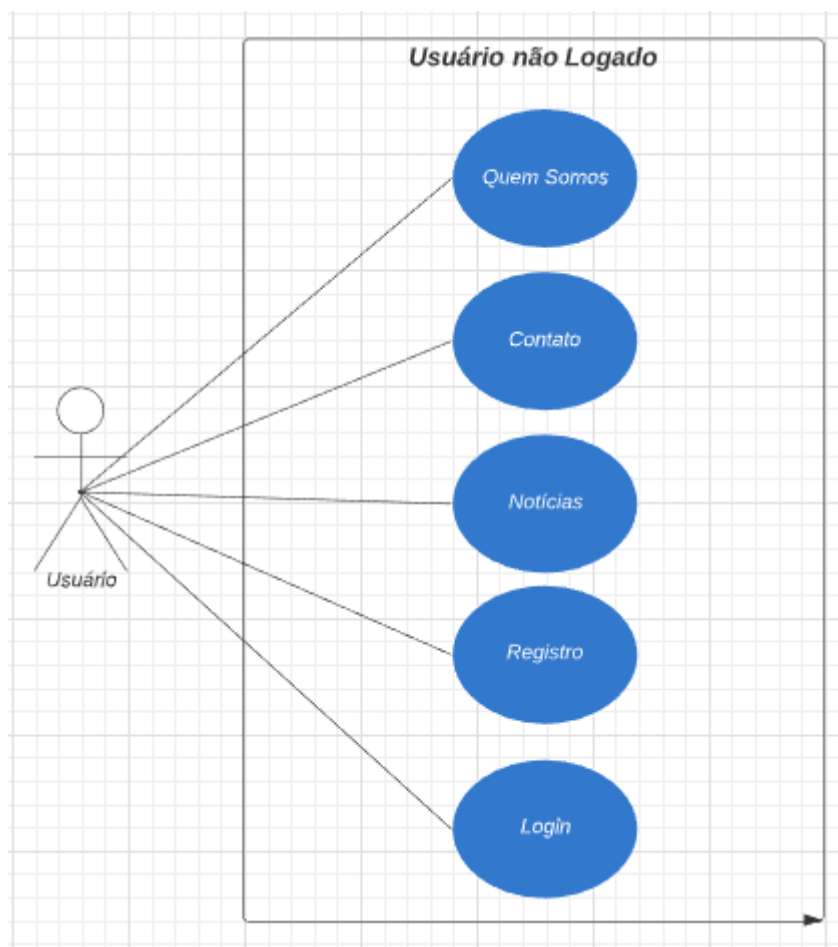


Figura x – Caso de uso “Usuário não Logado”



Figura x – Caso de uso “Jogador logado”



Figura x – Caso de uso “Clube logado”

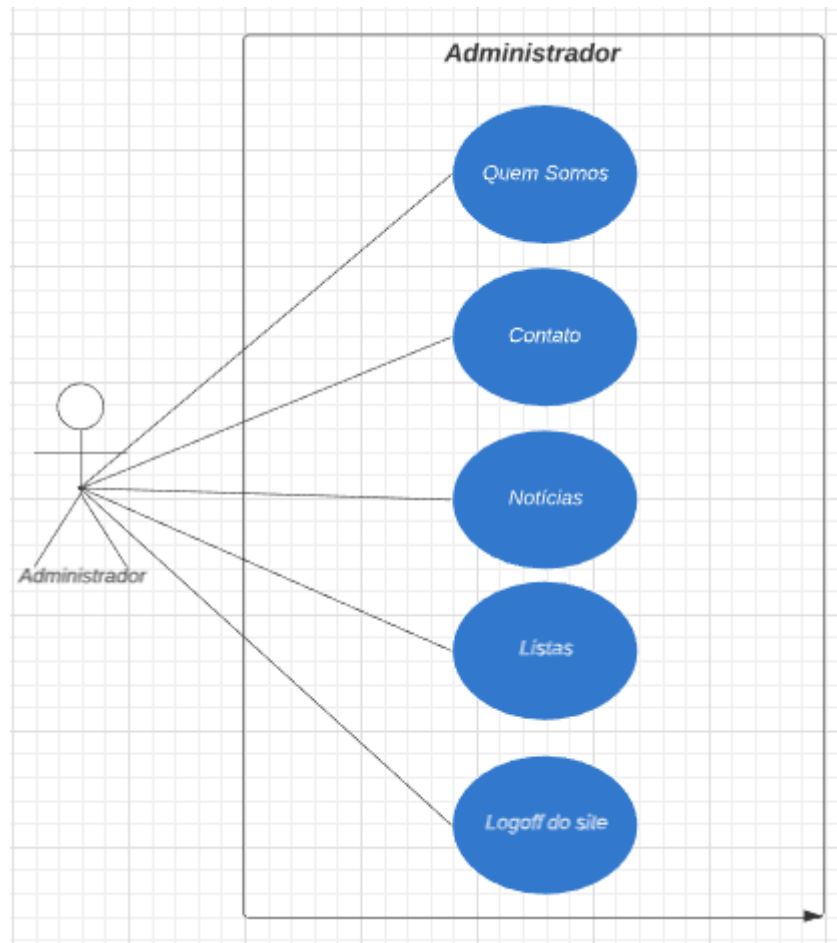


Figura x – Caso de uso “Administrador”

9.2.5 Plano de testes

O plano de teste é uma maneira de encontrar defeitos e bugs no sistema para serem futuramente corrigidos. Mesmo que durante a programação sempre foram realizados alguns, ainda sim no plano são realizados testes finais passo a passo.

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Contato" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Contato"	
Campos Utilizados		
nome	teste	
email	testes@teste.com	
mensagem	teste	
Testes		
Executor	Data	Resultado
Julia	12/04/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste tela “Contato”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Cadastro Jogador Novo" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Cadastro Jogador Novo"	
Campos Utilizados		
nomeJogadorNovo	teste	
nascimentoJogadorNovo	28/03/2002	
emailJogadorNovo	testes@teste.com	
cpfJogadorNovo	1234567865	
telefoneJogadorNovo	1234567654	
modelidadeJogadorNovo	futebol	
posicaoJogadorNovo	teste	
estadoJogadorNovo	sp	
cidadeJogadorNovo	campinas	
pesoJogadorNovo	90	
alturaJogadorNovo	1,9	
idadeJogadorNovo	18	
Executor	Data	Resultado
Julia	20/04/2020	Os dados não foram inseridos no banco de dados

Figura x –Plano de Teste “Cadastro Jogador Novo”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Cadastro Clube" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Cadastro Clube"	
Campos Utilizados		
nomeClube	teste	
cnpjClube	12345667654	
emailClube	testes@teste.com	
estadoClube	sp	
cidadeClube	campinas	
sedeClube	teste	
modelidadeClube	futebol	
Executor	Data	Resultado
Julia	24/04/2020	Os dados não foram inseridos no banco de dados

Figura x – Plano de teste “Cadastro Clube”

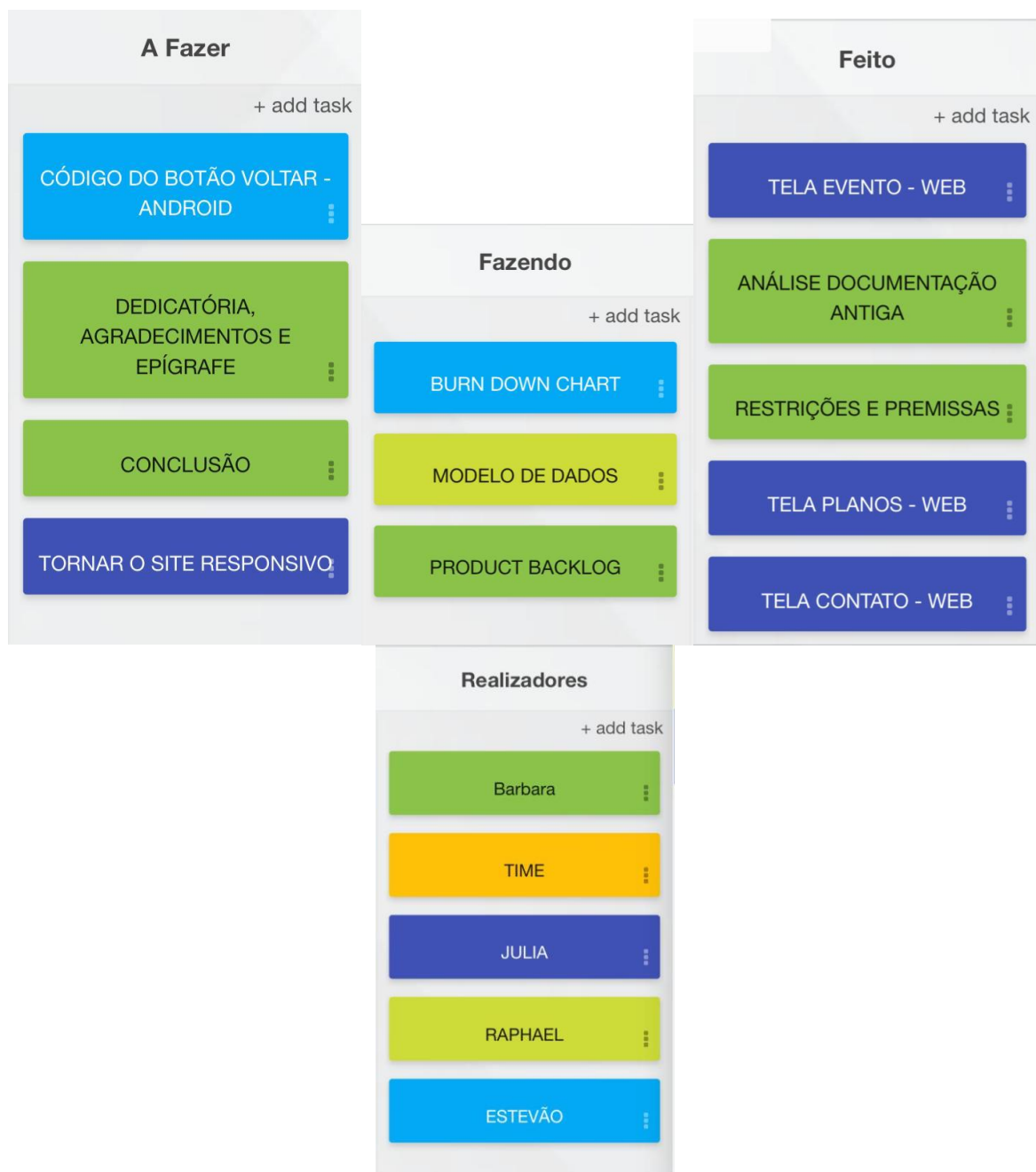
PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Cadastro Jogador Ramo" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Cadastro Jogador Ramo"	
Campos Utilizados		
nomeJogadorRamo	teste	
nascimentoJogadorRamo	28/03/2002	
emailJogadorRamo	testes@teste.com	
cpfJogadorRamo	1234567865	
telefoneJogadorRamo	1234567654	
modelidadeJogadorRamo	futebol	
posicaoJogadorRamo	teste	
estadoJogadorRamo	sp	
cidadeJogadorRamo	campinas	
pesoJogadorRamo	90	
alturaJogadorRamo	1,9	
idadeJogadorRamo	18	
clubeJogadorRamo	teste	
Executor	Data	Resultado
Julia	25/04/2020	Os dados não foram inseridos no banco de dados

Figura x – Plano de Teste “Cadastro Jogador Ramo”

9.2.6 Resultados

Esses testes tinham como objetivo testar a funcionalidade de alguns cadastros e testar suas conexões com o banco de dados. No cadastro da tela “Contato” obtivemos sucesso, já no cadastro Clube, Jogador Ramo e Jogador Novo percebemos que as informações não foram inseridas no banco de dados.

9.2.7 Kanban e Retrospectiva



9.3 Terceiro Sprint

Durante o terceiro Sprint, demos continuidade ao back-end das telas de cadastro clube e cadastro jogador. Começamos a produção do front-end da tela de login e revisamos a documentação para fazer as devidas correções. Devido problemas removemos a plataforma mobile dos nossos objetivos.

9.3.1 Product Backlog

- Realizar cadastro de Atleta e Clube;
- Realizar login;
- Realizar cadastro de eventos;
- Realizar pesquisa através de filtros como: Posição do jogador, nome do jogador e modalidade da qual participa;

9.3.2 Sprint Backlog

- Realiza cadastro de clube;
- Realizar cadastro de atleta;
- Realizar login.

9.3.3 Burn Down Chart

Apresenta o burn down chart do Sprint.

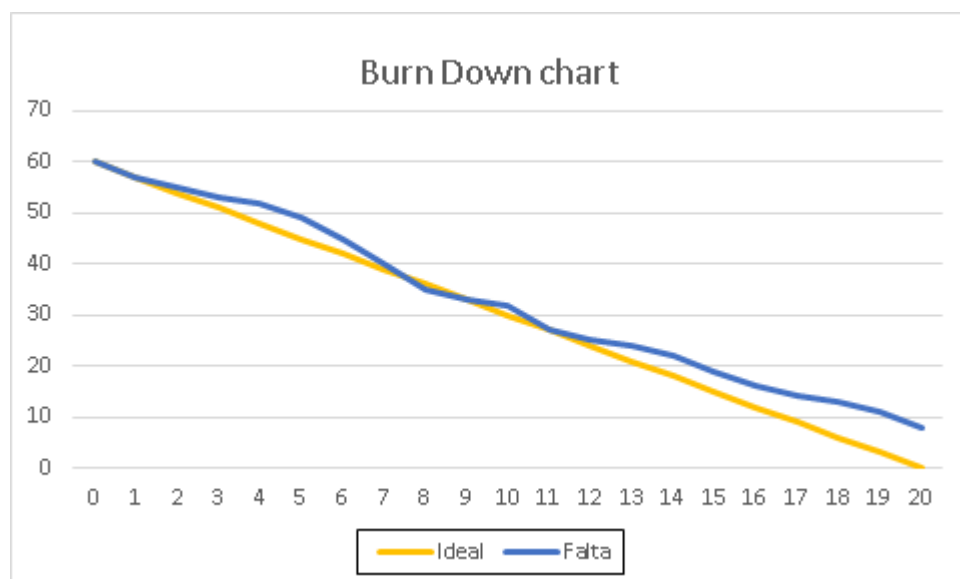


Figura x – Burn Down Chart do “Terceiro Sprint”

9.3.4 Diagramas

Apresenta os principais diagramas realizados.

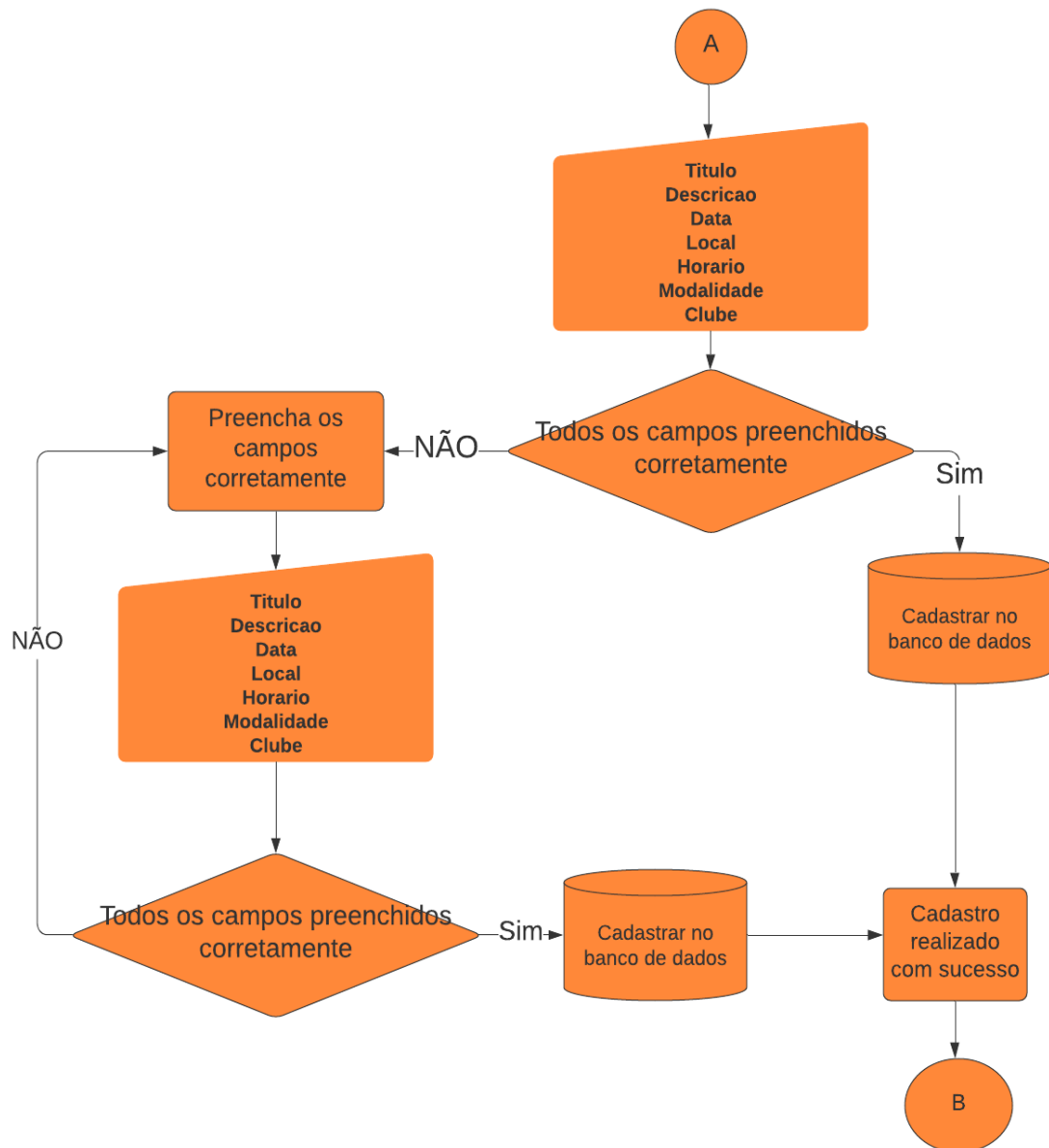


Figura x – Fluxograma “Cadastro de Eventos”

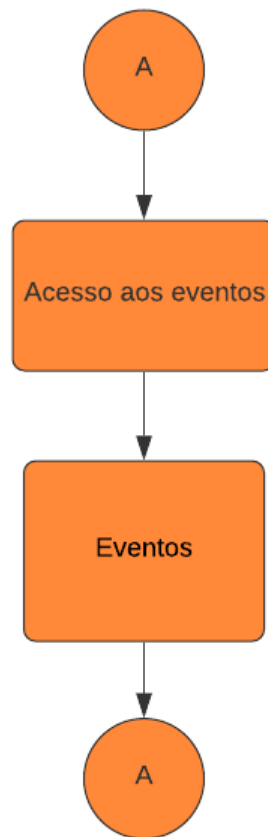


Figura x – Fluxograma de “Acesso do usuário aos Eventos”

9.3.5 Plano de Testes

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Cadastro Jogador Novo" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Cadastro Jogador Novo"	
Campos Utilizados		
nomeJogadorNovo	teste	
nascimentoJogadorNovo	28/03/2002	
emailJogadorNovo	testes@teste.com	
cpfJogadorNovo	1234567865	
telefoneJogadorNovo	1234567654	
modelidadeJogadorNovo	futebol	
posicaoJogadorNovo	teste	
estadoJogadorNovo	sp	
cidadeJogadorNovo	campinas	
pesoJogadorNovo	90	
alturaJogadorNovo	1,9	
idadeJogadorNovo	18	
Executor	Data	Resultado
Julia	07/05/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Cadastro Jogador Novo”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Cadastro Jogador Ramo" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Cadastro Jogador Ramo"	
Campos Utilizados		
nomeJogadorRamo	teste	
nascimentoJogadorRamo	28/03/2002	
emailJogadorRamo	teste@teste.com	
cpfJogadorRamo	1234567865	
telefoneJogadorRamo	1234567654	
modelidadeJogadorRamo	futebol	
posicaoJogadorRamo	teste	
estadoJogadorRamo	sp	
cidadeJogadorRamo	campinas	
pesoJogadorRamo	90	
alturaJogadorRamo	1,9	
idadeJogadorRamo	18	
clubeJogadorRamo	teste	
Executor	Data	Resultado
Julia	17/05/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Cadastro Jogador Ramo”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Login" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Login"	
Campos Utilizados		
email	teste@teste.com	
senha	12345	
tipo	clube	
Executor	Data	Resultado
Julia	18/05/2020	Não inseriu as informações no banco de dados

Figura x – Plano de Teste “Login”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Cadastro Clube" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Cadastro Clube"	
Campos Utilizados		
nomeClube	teste	
cnpjClube	12345789876	
emailClube	testes@teste.com	
estadoClube	sp	
cidadeClube	campinas	
sedeClube	teste	
modalidadeClube	futebol	
Executor	Data	Resultado
Julia	25/05/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Cadastro Clube”

9.3.6 Resultados

Nos testes do terceiro Sprint, conseguimos concluir o cadastro Clube, Jogador Ramo e Jogador Novo e as informações foram inseridas no banco de dados. Na tela “Login” não obtivemos sucesso ao inserir as informações no banco de dados.

9.3.7 Kanban e Retrospectiva



9.4 Quarto Sprint

Durante o quarto Sprint, tivemos como foco o desenvolvimento do back-end da tela de login. Começamos a desenvolver o front-end da tela de eventos.

9.4.1 Product Backlog

Não houve modificações no product backlog nesse Sprint.

9.4.2 Sprint Backlog

- Realizar login;
- Realizar cadastro de eventos.

9.4.3 Burn Down Chart

Apresenta o burn down chart do Sprint.

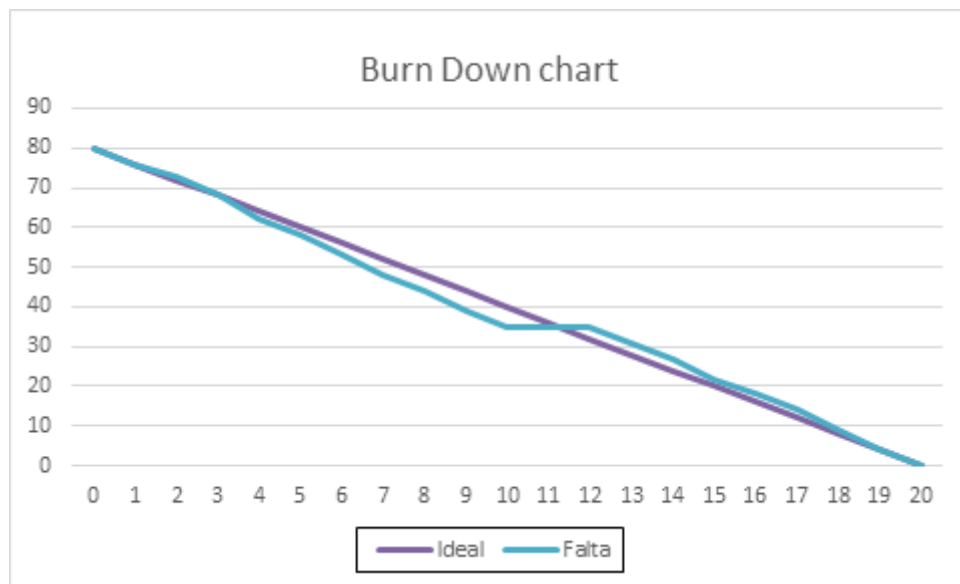


Figura x – Burn Down Chart “Quarto Sprint”

9.4.4 Diagramas

Apresenta os principais diagramas realizados.

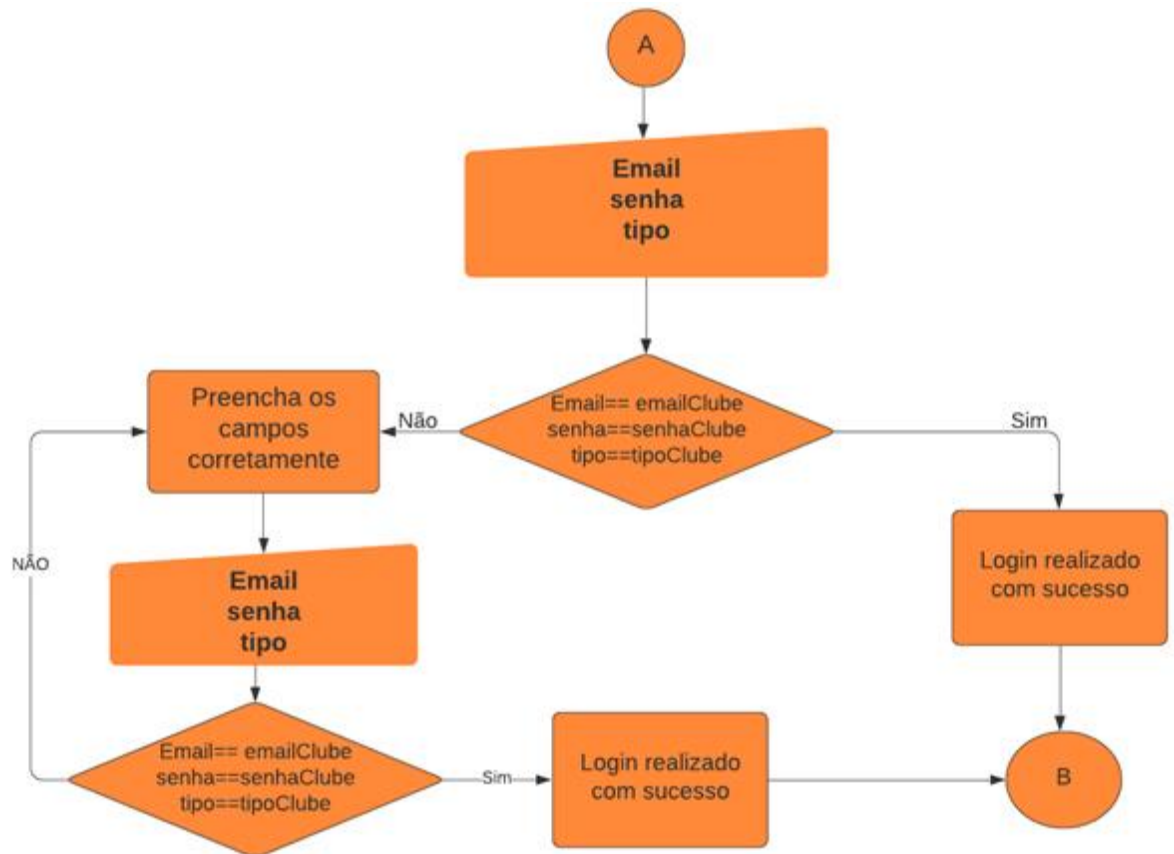


Figura x – Fluxograma “Login Clube”

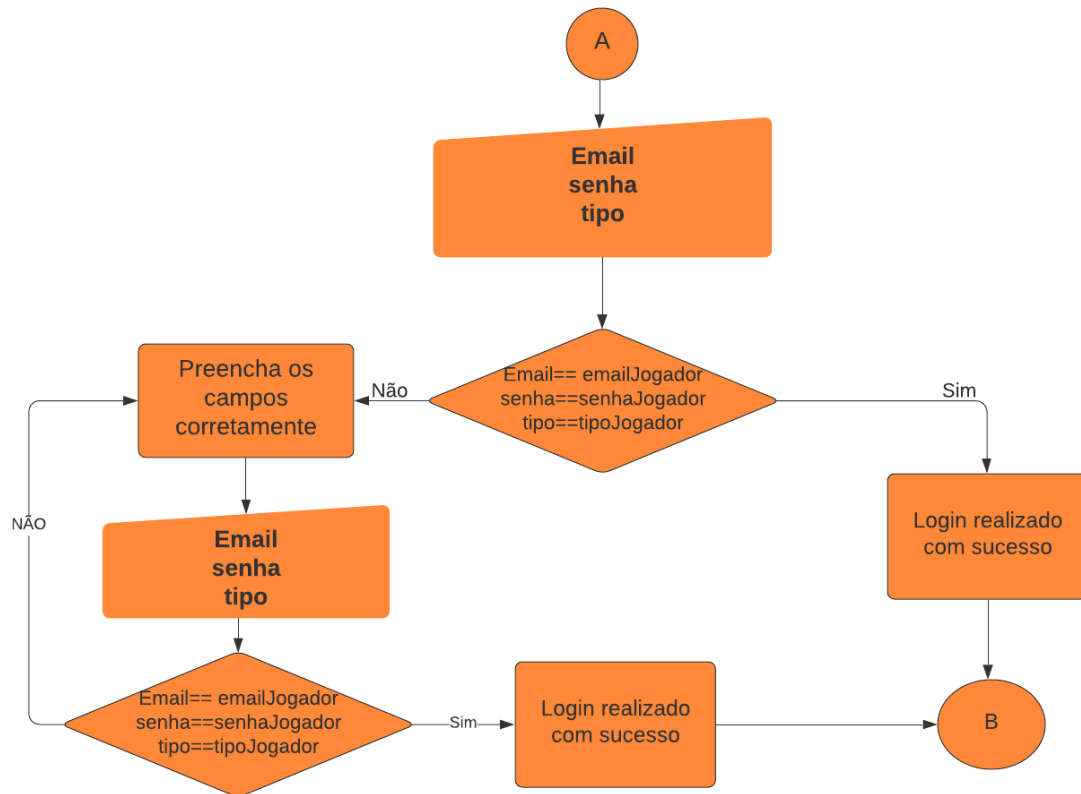


Figura x – Fluxograma “Login Jogador”

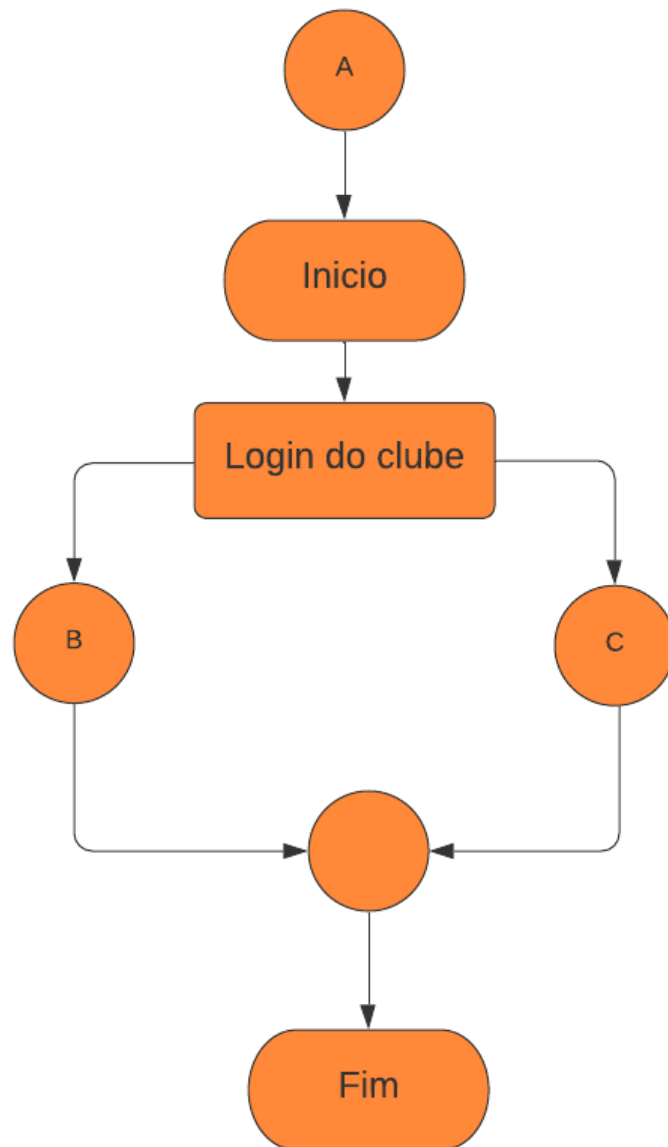


Figura x – Fluxograma “Login Clube”

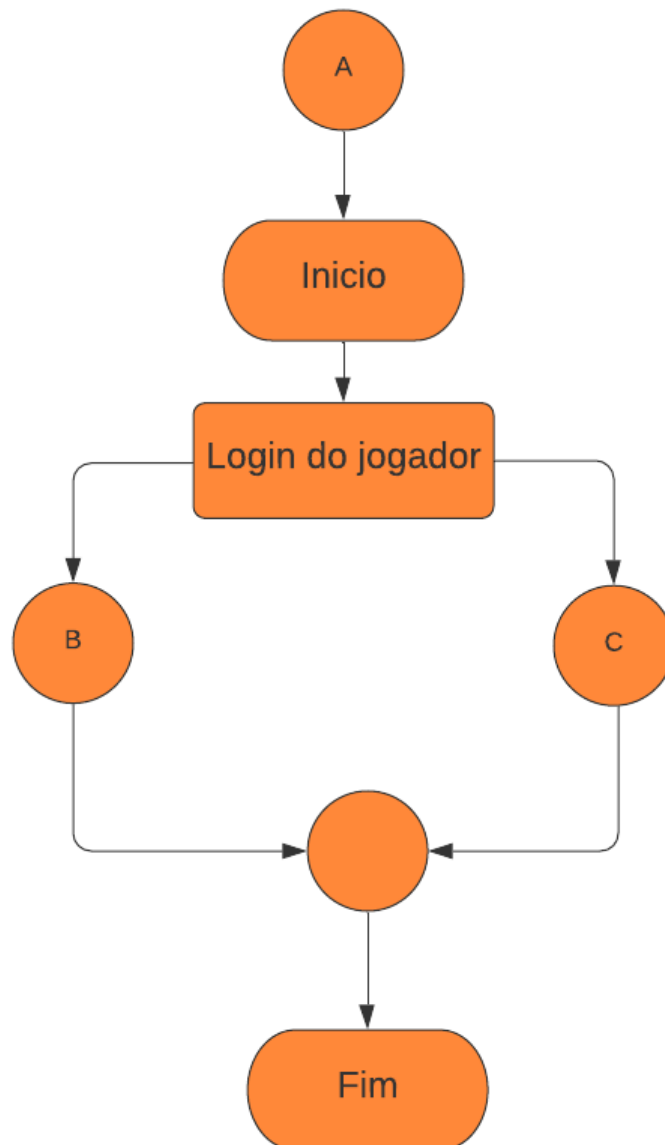


Figura x – Fluxograma “Login Jogador”

9.4.5 Plano de testes

O plano de teste é uma maneira de encontrar defeitos e bugs no sistema para serem futuramente corrigidos. Mesmo que durante a programação sempre foram realizados alguns, ainda sim no plano são realizados testes finais passo a passo.

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Login" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Login"	
Campos Utilizados		
email	teste@teste.com	
senha	12345	
tipo	jogador	
Executor	Data	Resultado
Julia	01/06/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Login”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Eventos" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Eventos"	
Campos Utilizados		
titulo	teste	
descricao	teste	
data	08/jun	
local	campinas	
horario	14:00	
modalidade	futebol	
clube	teste	
Executor	Data	Resultado
Raphael	08/06/2020	Não inseriu as informações no banco de dados

Figura x – Plano de Teste “Eventos”

9.4.6 Resultados

Nos testes do quarto Sprint, retomamos a tela de “Login” e resolvemos o problema da inserção de informações no banco de dados. Já no teste da tela de

“Eventos” observamos que as informações não foram inseridas no banco de dados.

9.4.7 Kanban e Retrospectiva



9.5 Quinto Sprint

Durante o quinto Sprint, continuamos a fazer o back-end da tela de login e realizar o controle de acesso de usuários às web-pages. Começamos a desenvolver o back-end da tela de eventos.

9.5.1 Product Backlog

Não houve modificações no product backlog nesse Sprint.

9.5.2 Sprint Backlog

- Realizar login;
- Realizar cadastro de eventos.

9.5.3 Burn Down Chart

Apresenta o burn down chart do Sprint.

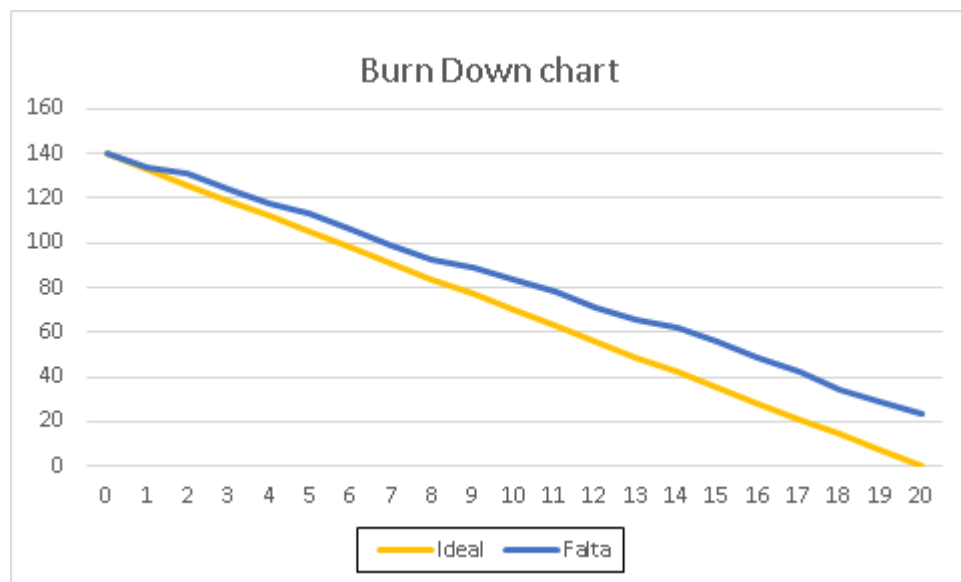


Figura x – Burn Down Chart “Quinto Sprint”

9.5.4 Diagramas

Apresenta os principais diagramas realizados.

Não Fizemos uso de diagramas para esse sprint

9.5.5 Plano de testes

O plano de teste é uma maneira de encontrar defeitos e bugs no sistema para serem futuramente corrigidos. Mesmo que durante a programação sempre foram realizados alguns, ainda sim no plano são realizados testes finais passo a passo.

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar se na tela "Eventos" contém os campos necessários e se os dados vão para o banco de dados.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Eventos"	
Campos Utilizados		
titulo	teste	
descricao	teste	
data	15/jun	
local	campinas	
horario	14:00	
modalidade	futebol	
clube	teste	
Executor	Data	Resultado
Raphael	15/06/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Eventos”

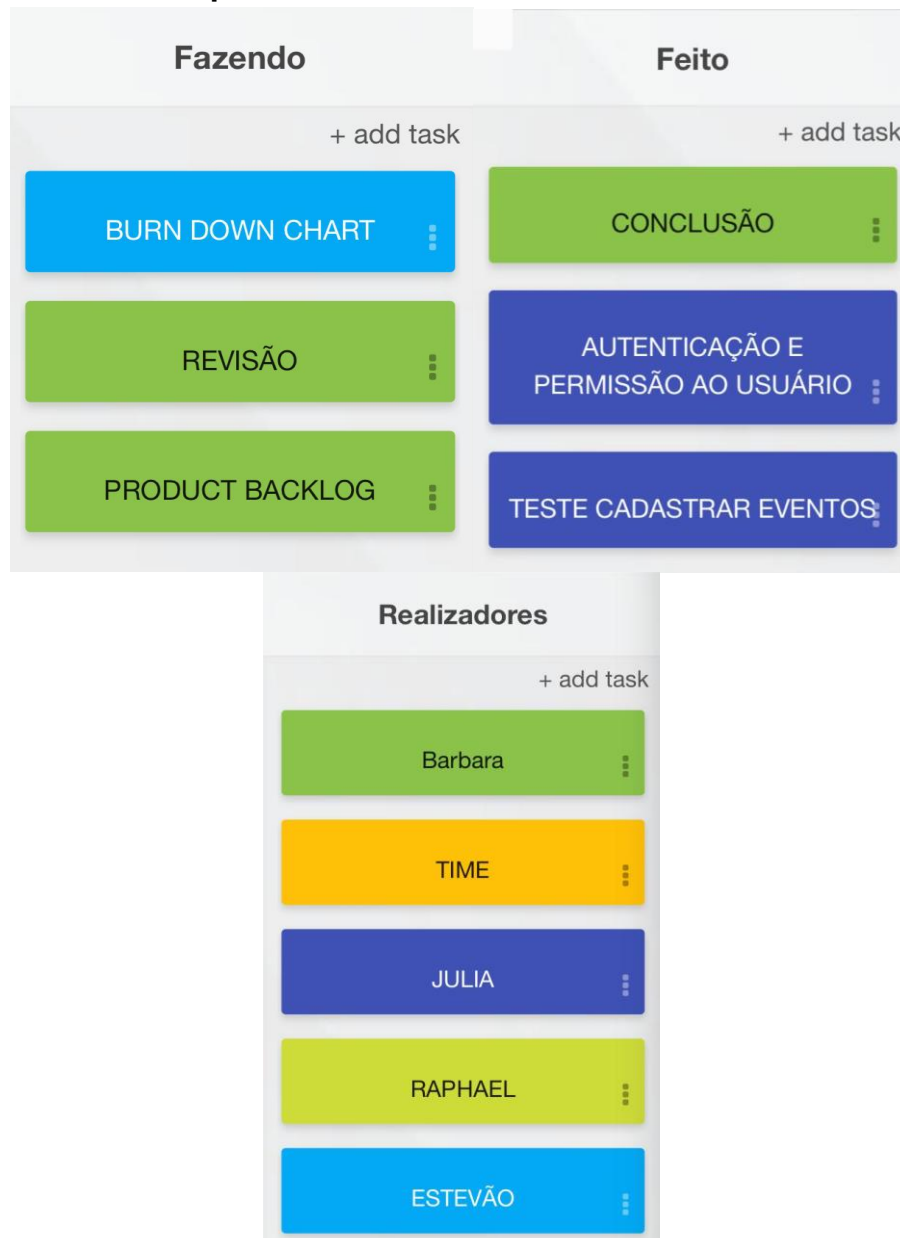
PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar autenticação do sistema de Login.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Login"	
Campos Utilizados		
email	teste@teste.com	
senha	123	
tipo	clube	
Executor	Data	Resultado
Julia	22/06/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Login”

9.5.6 Resultados

Nos testes do quinto Sprint, resolvemos o problema na inserção dos dados da tela “Eventos” no banco. E fizemos testes para autenticar e controlar usuários e obtivemos sucesso.

9.5.7 Kanban e Retrospectiva



9.6 Sexto Sprint

Durante o sexto Sprint, devido diversos problemas na documentação, demos foco total no desenvolvimento da mesma e continuamos a aperfeiçoar o back-end da tela de login.

9.6.1 Product Backlog

- Realizar cadastro de Atleta e Clube;
- Realizar login;
- Realizar cadastro de eventos;
- Realizar pesquisa através de filtros.

9.6.2 Sprint Backlog

- Realizar login;
- Realizar pesquisa através de filtros.

9.6.3 Burn Down Chart

Apresenta o burn down chart do Sprint.

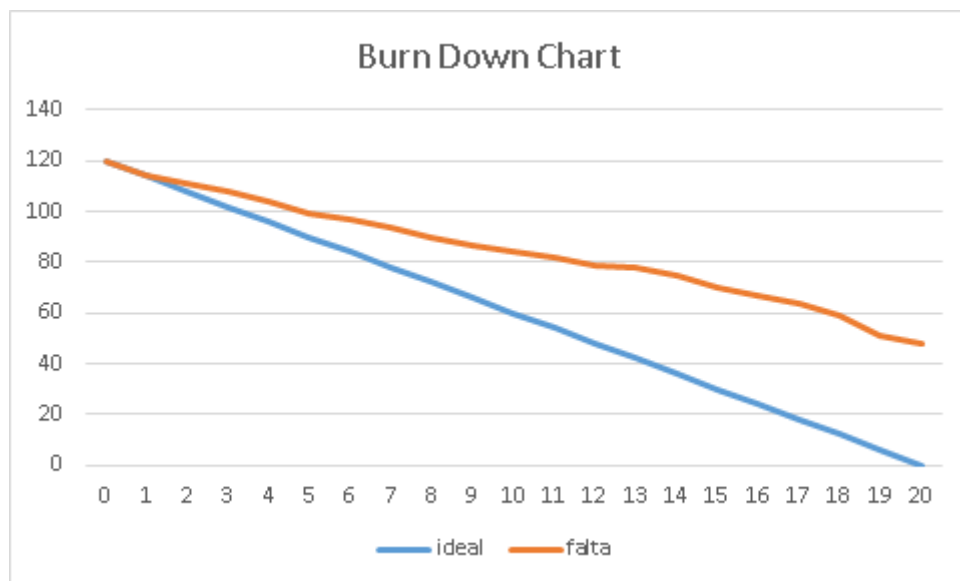


Figura x – Burn Down Chart “Sexto Sprint”

9.6.4 Diagramas

Apresenta os principais diagramas realizados.

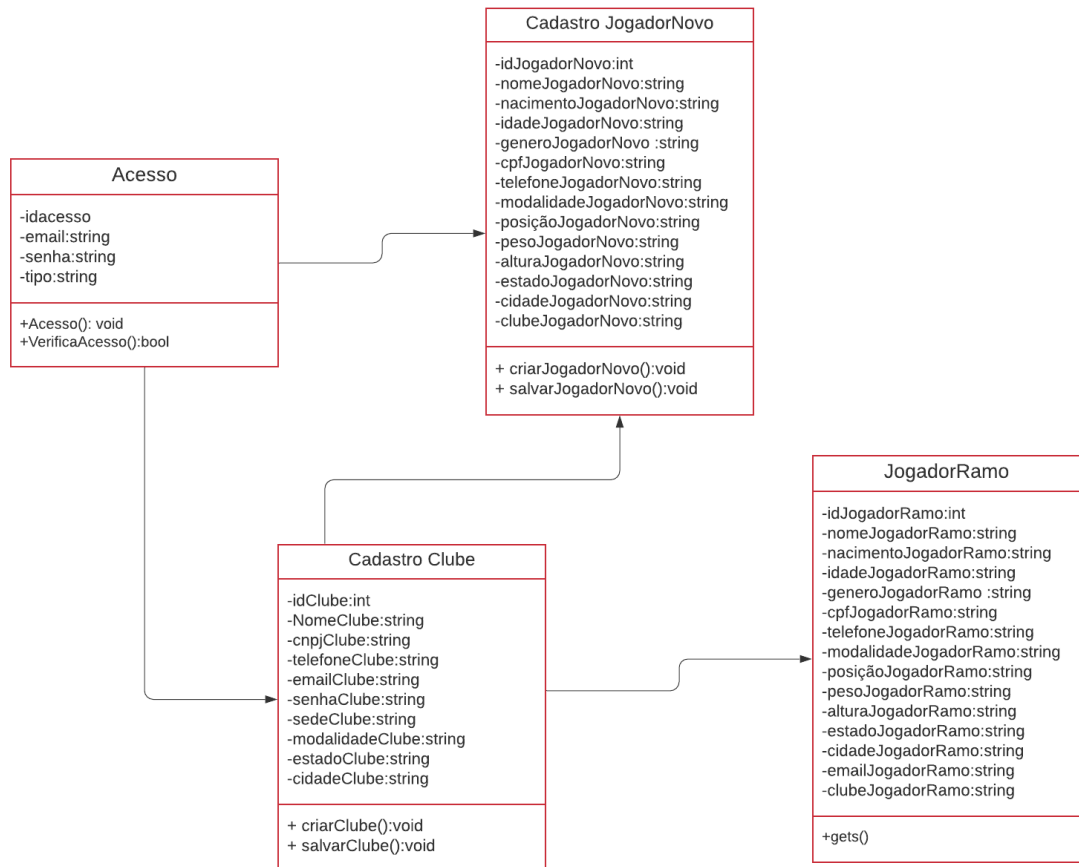


Figura x – Diagrama de Classe

9.6.5 Plano de testes

O plano de teste é uma maneira de encontrar defeitos e bugs no sistema para serem futuramente corrigidos. Mesmo que durante a programação sempre foram realizados alguns, ainda sim no plano são realizados testes finais passo a passo.

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar sistema de login com a autenticação novamente.		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Preencher campos da tela "Login"	
Campos Utilizados		
email	teste@teste.com	
senha	123	
tipo	jogador	
Executor	Data	Resultado
Julia	06/07/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Sistema Login”

PLANO DE TESTES		
Objetivo: Verificar funcionamento do filtro		
Passos	Ações	
1	Abrir a plataforma web	
2	Cadastrar e verificar filtro na lista	
Campos Utilizados		
Executor	Data	Resultado
Julia	06/07/2020	Sucesso

Figura x – Plano de Teste “Filtro”

9.6.6 Resultados

O teste da aplicação do filtro e o sistema de login foram concluídos com sucesso.

9.6.7 Kanban e Retrospectiva



10 MODELO DE DADOS

Esta parte do planejamento traz informações necessárias para a construção de um banco de dados para o Sistema de Gerenciamento de Acessos.

10.1. Diagrama de Entidade e Relacionamento

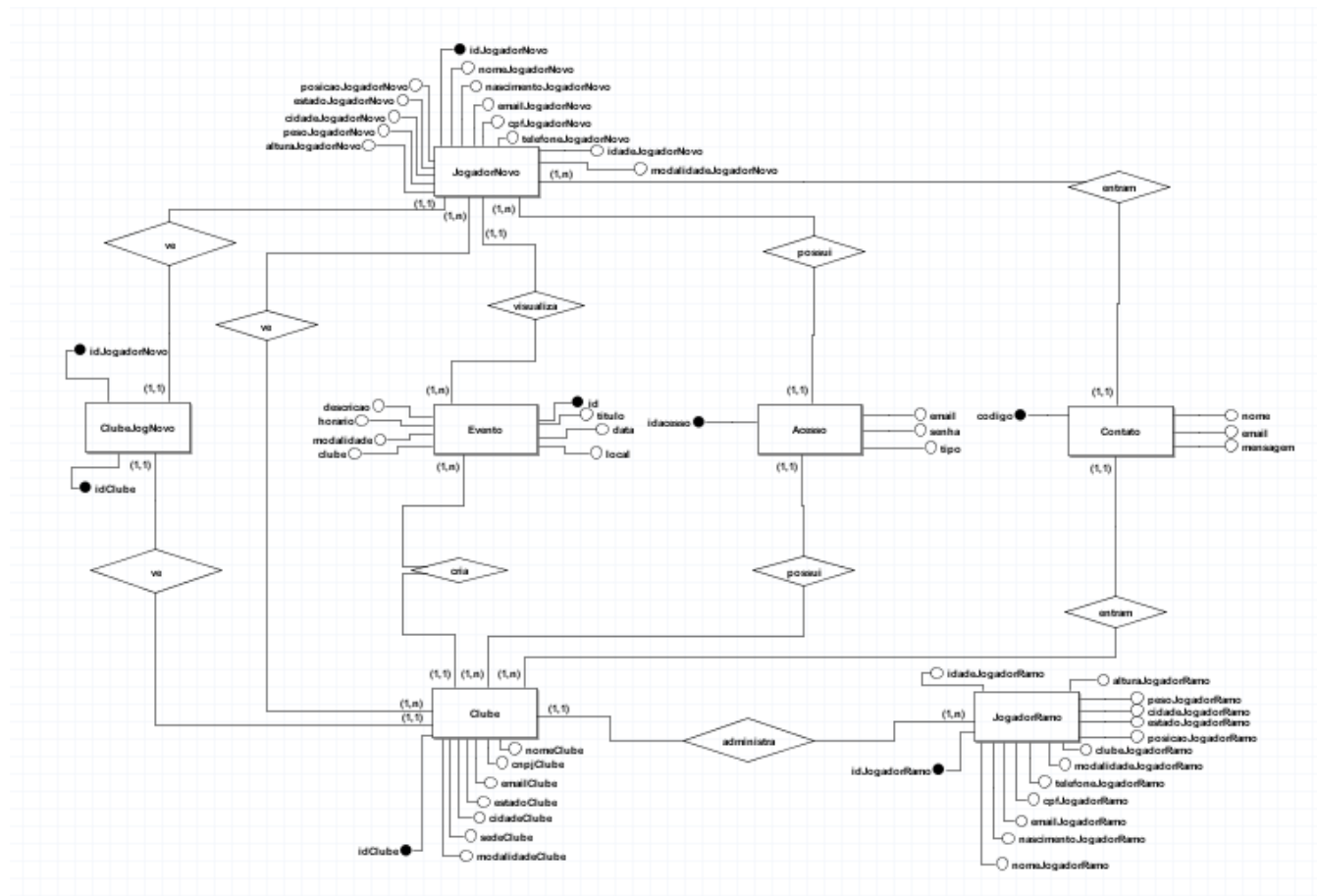


Figura x – Diagrama de Entidade e Relacionamento

Nessa etapa se define: as entidades necessárias para a construção do Banco de Dados; os relacionamentos e o seu grau, ou seja, a quantidade de entidades que estão ligadas ao relacionamento.

10.2. Modelo lógico do banco de dados

Nessa etapa se define: os atributos pertencentes a cada entidade; as chaves primárias e estrangeiras; o tipo de cada campo e valor de determinados campos.

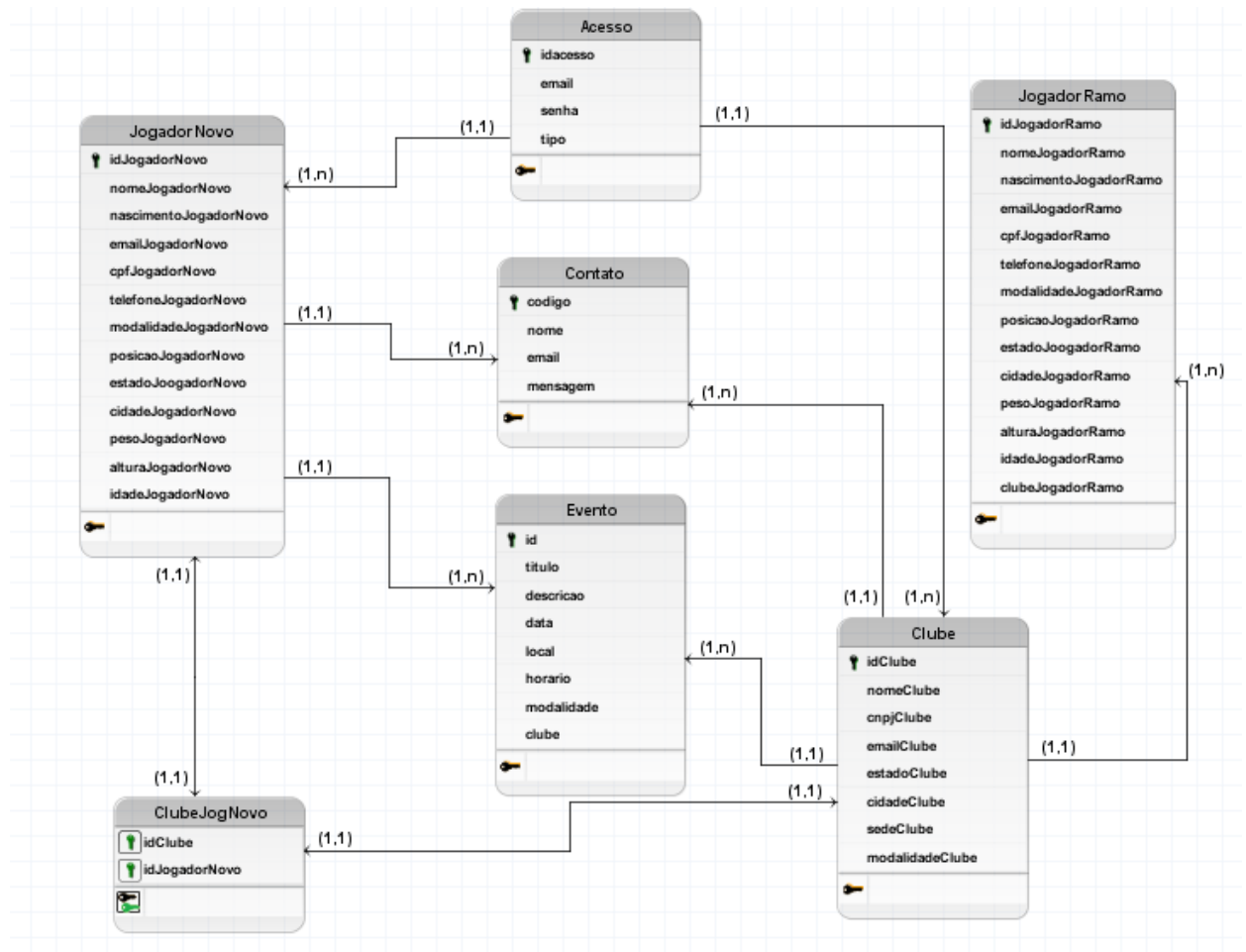


Figura x – Modelo Lógico do banco de dados

10.3. Dicionário de dados

Nessa etapa é elaborada uma organização básica dos dados do banco. Aqui são informadas as entidades, com seus respectivos campos, tipos e descrições. O banco foi desenvolvido no servidor de banco de dados SQL Server 2012.

ATRIBUTOS: Contato				
Atributo	Tipo de dados	Comprimento	Restrições	Descrição
codigo	int	11 bits	PK	codigo do contato, número da mensagem
nome	varchar	50 bits	not null	nome de quem mandou a mensagem
email	varchar	35 bits	not null	email de quem mandou a mensagem
mensagem	varchar	255 bits	not null	mensagem de dúvida, reclamação, sugestão,etc

Figura x – Tabela de Contato

ATRIBUTOS: Evento				
Atributo	Tipo de dados	Comprimento	Restrições	Descrição
id	int	11 bits	PK	id usado para numerar os eventos
titulo	varchar	35 bits	not null	titulo do evento
descricao	varchar	200 bits	not null	descrição do evento
data	varchar	10 bits	not null	data do evento
local	varchar	50 bits	not null	local do eventos
horario	varchar	25 bits	not null	hórario do eventos
modalidade	varchar	35 bits	not null	modalidade do evento
clubes	varchar	50 bits	not null	clubes responsavel pelo evento

Figura x – Tabela de Eventos

ATRIBUTOS: Acesso				
Atributo	Tipo de dados	Comprimento	Restrições	Descrição
idacesso	int	11 bits	PK	codigo de identificação do usuário
email	varchar	50 bits	not null	email do usuario para acesso
senha	varchar	25 bits	not null	senha do usuário
tipo	varchar	35 bits	not null	tipo de usuário: Clube, Jogador, Administrador

Figura x – Tabela de Acesso

ATRIBUTOS: Clube				
Atributo	Tipo de dados	Comprimento	Restrições	Descrição
idClube	int	11 bits	PK	id usado para numerar os clubes
nomeClube	varchar	50 bits	not null	nome do clube
cnpjClube	varchar	25 bits	not null	CNPJ para termos certeza que realmente é um clube
emailClube	varchar	50 bits	not null	email para contato
estadoClube	varchar	35 bits	not null	estado da sede
cidadeClube	varchar	35 bits	not null	cidade da sede
sedeClube	varchar	50 bits	not null	rua e número da sede
modalidadeClube	varchar	35 bits	not null	modalidade que o clube pretende buscar jogadores

Figura x – Tabela de Clube

ATRIBUTOS: JogadorNovo				
Atributo	Tipo de dados	Comprimento	Restrições	Descrição
idJogadorNovo	int	11 bits	PK	id usado para numerar o jogador
nomeJogadorNovo	varchar	50 bits	not null	nome do jogador
nascimentoJogadorNovo	varchar	15 bits	not null	data de nascimento do jogador
emailJogadorNovo	varchar	50 bits	not null	email do jogador
cpfJogadorNovo	varchar	25 bits	not null	CPF do jogador
telefoneJogadorNovo	varchar	25 bits	not null	telefone do jogador
modalidadeJogadorNovo	varchar	35 bits	not null	modalidade do jogador
posicaoJogadorNovo	varchar	25 bits	not null	posição do jogador
estadoJogadorNovo	varchar	35 bits	not null	estado do jogador
cidadeJogadorNovo	varchar	35 bits	not null	cidade do jogador
pesoJogadorNovo	varchar	10 bits	not null	peso do jogador
alturaJogadorNovo	varchar	10 bits	not null	altura do jogador
idadeJogadorNovo	varchar	15 bits	not null	idade do jogador

Figura x – Tabela de Jogador Novo

ATRIBUTOS: JogadorRamo				
Atributo	Tipo de dados	Comprimento	Restrições	Descrição
idJogadorRamo	int	11 bits	PK	id usado para numerar o jogador
nomeJogadorRamo	varchar	50 bits	not null	nome do jogador
nascimentoJogadorRamo	varchar	15 bits	not null	data de nascimento do jogador
emailJogadorRamo	varchar	50 bits	not null	email do jogador
cpfJogadorRamo	varchar	25 bits	not null	CPF do jogador
telefoneJogadorRamo	varchar	25 bits	not null	telefone do jogador
modalidadeJogadorRamo	varchar	35 bits	not null	modalidade do jogador
posicaoJogadorRamo	varchar	25 bits	not null	posição do jogador
estadoJogadorRamo	varchar	35 bits	not null	estado do jogador
cidadeJogadorRamo	varchar	35 bits	not null	cidade do jogador
pesoJogadorRamo	varchar	10 bits	not null	peso do jogador
alturaJogadorRamo	varchar	10 bits	not null	altura do jogador
idadeJogadorRamo	varchar	15 bits	not null	idade do jogador
clubeJogadorRamo	varchar	50 bits	not null	clube que o jogador pertence

Figura x – Tabela de Jogador Ramo

11 PRINCIPAIS TELAS DO SISTEMA

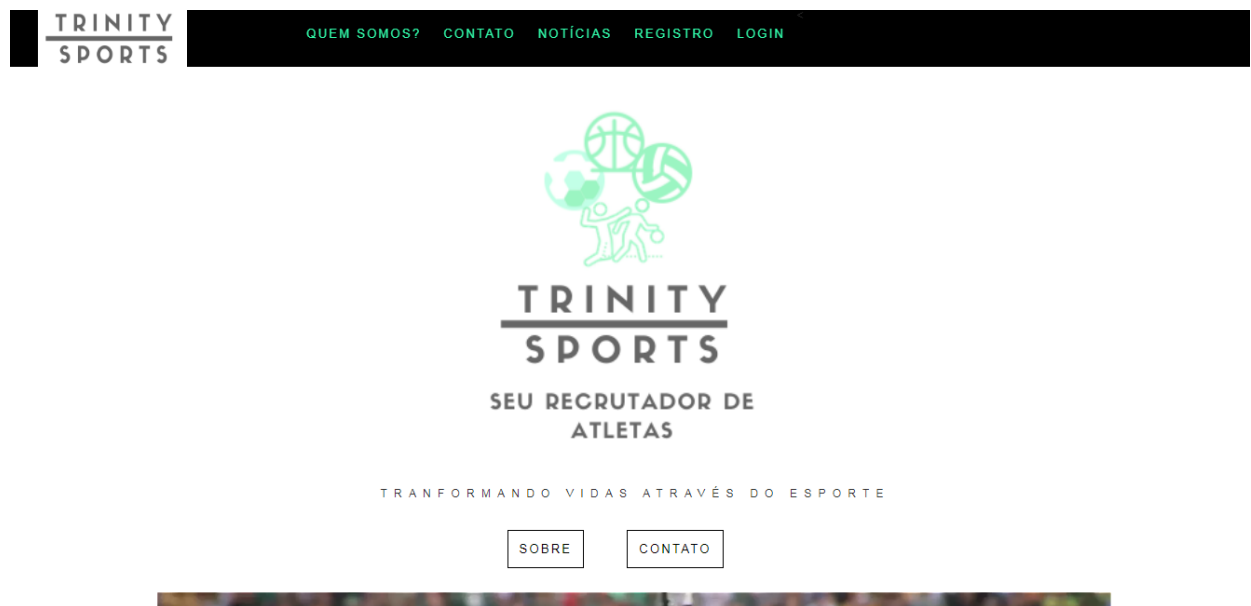


Figura x – Tela Inicial Web

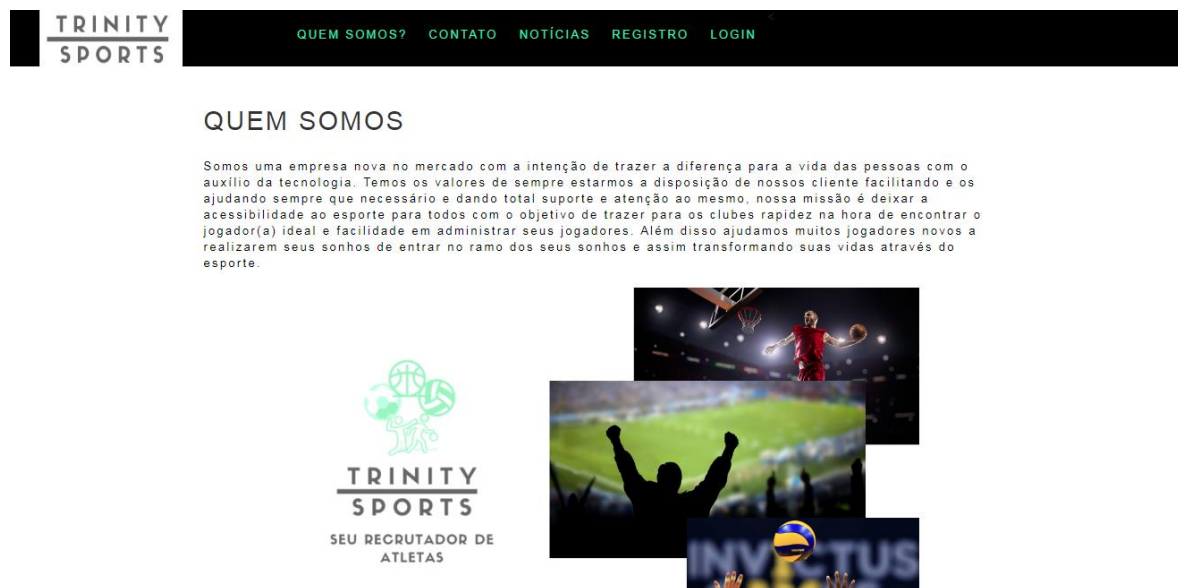



Figura x – Tela “Quem Somos” Web

SOBRE

TrinitySports é uma plataforma revolucionária que facilita o mundo do esporte. Com diversas funcionalidades o web foi projetado para simplificar a forma de administrar e recrutar jogadores, fazendo com que novos jogadores tenham oportunidades de crescer no ramo esportivo e jogadores já atuantes sejam recrutados com mais facilidade por outros clubes assim otimizando o tempo para que a contratação seja mais rápida e ágil. Já o mobile foi programado para exibir as listas de jogadores novos e atuantes para o clube ter maior visualização com menor gasto de tempo e menos estresse. Ambas plataformas o usuário consegue ter acesso a eventos, modificação de seu perfil e acompanhar jogadores.



Figura x – Tela “Sobre” Web



[QUEM SOMOS?](#)
[CONTATO](#)
[NOTÍCIAS](#)
[REGISTRO](#)
[LOGIN](#)

Contato

Contato


Nome

Email

Mensagem

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela “Contato” Web




[QUEM SOMOS?](#)
[CONTATO](#)
[NOTÍCIAS](#)
[CADASTROS+](#)
[PLANOS](#)
[EVENTOS](#)
[LISTAS+](#)
[SAIR](#)

Cadastro de Eventos

Evento

Título:

Descrição:

Data: 

Local:

Horário:

Modalidade:

Clube:

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela “Cadastro de Eventos” Web



[QUEM SOMOS?](#)
[CONTATO](#)
[NOTÍCIAS](#)
[CADASTROS+](#)
[PLANOS](#)
[EVENTOS](#)
[LISTAS+](#)
[SAIR](#)

TRANSFORMANDO VIDAS ATRAVÉS DO ESPORTE

PACOTE
Trinity
SPORTS

PARA CLUBES

R\$ 200,00 / MÊS

NÓS OFERECEMOS:

ACESSO AOS NOVOS JOGADORES, JOGADORES JÁ ATUANTES DE OUTROS CLUBES, ADICIONAR EVENTOS, ADMINISTRAR SEUS JOGADORES, COLOCAR DESAFIOS ONLINE, VER EVENTOS E DESAFIOS, TRANSFERIR JOGADORES PARA OUTROS CLUBES, COMPRAR JOGADORES (TANTO NOVOS QUANTO ATUANTES NO ESPORTE JÁ).

TRINITYSPORTSOFICIAL@GMAIL.COM

TRANSFORMANDO VIDAS ATRAVÉS DO ESPORTE

PACOTE
Trinity
SPORTS

PARA CLUBES

10% DE DESCONTO

R\$ 2.160,00 / ANO

NÓS OFERECEMOS:

ACESSO AOS NOVOS JOGADORES, JOGADORES JÁ ATUANTES DE OUTROS CLUBES, ADICIONAR EVENTOS, ADMINISTRAR SEUS JOGADORES, COLOCAR DESAFIOS ONLINE, VER EVENTOS E DESAFIOS, TRANSFERIR JOGADORES PARA OUTROS CLUBES, COMPRAR JOGADORES (TANTO NOVOS QUANTO ATUANTES NO ESPORTE JÁ).

TRINITYSPORTSOFICIAL@GMAIL.COM

Figura x – Tela “Planos” Web

TRINITY SPORTS

QUEM SOMOS? CONTATO NOTÍCIAS REGISTRO LOGIN

Registro

Acesso

Email

Senha

Tipo

Clube ou Jogador

Registrar

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela “Registro” para usuários Web

TRINITY SPORTS

QUEM SOMOS? CONTATO NOTÍCIAS REGISTRO LOGIN

Logar

Acesso

Email

Senha

Tipo

Clube ou Jogador

Logar

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela “Logar” para usuários Web

TRINITY SPORTS

QUEM SOMOS? CONTATO NOTÍCIAS LISTAS+ SAIR

- Evento
- Contato
- Usuários
- Clubes
- Jogadores Novos
- Jogadores Atuales

TRINITY SPORTS

SEU RECRUTADOR DE ATLETAS

TRANSFORMANDO VIDAS ATRAVÉS DO ESPORTE

SOBRE CONTATO

Figura x – Tela pós Login Administrador Web

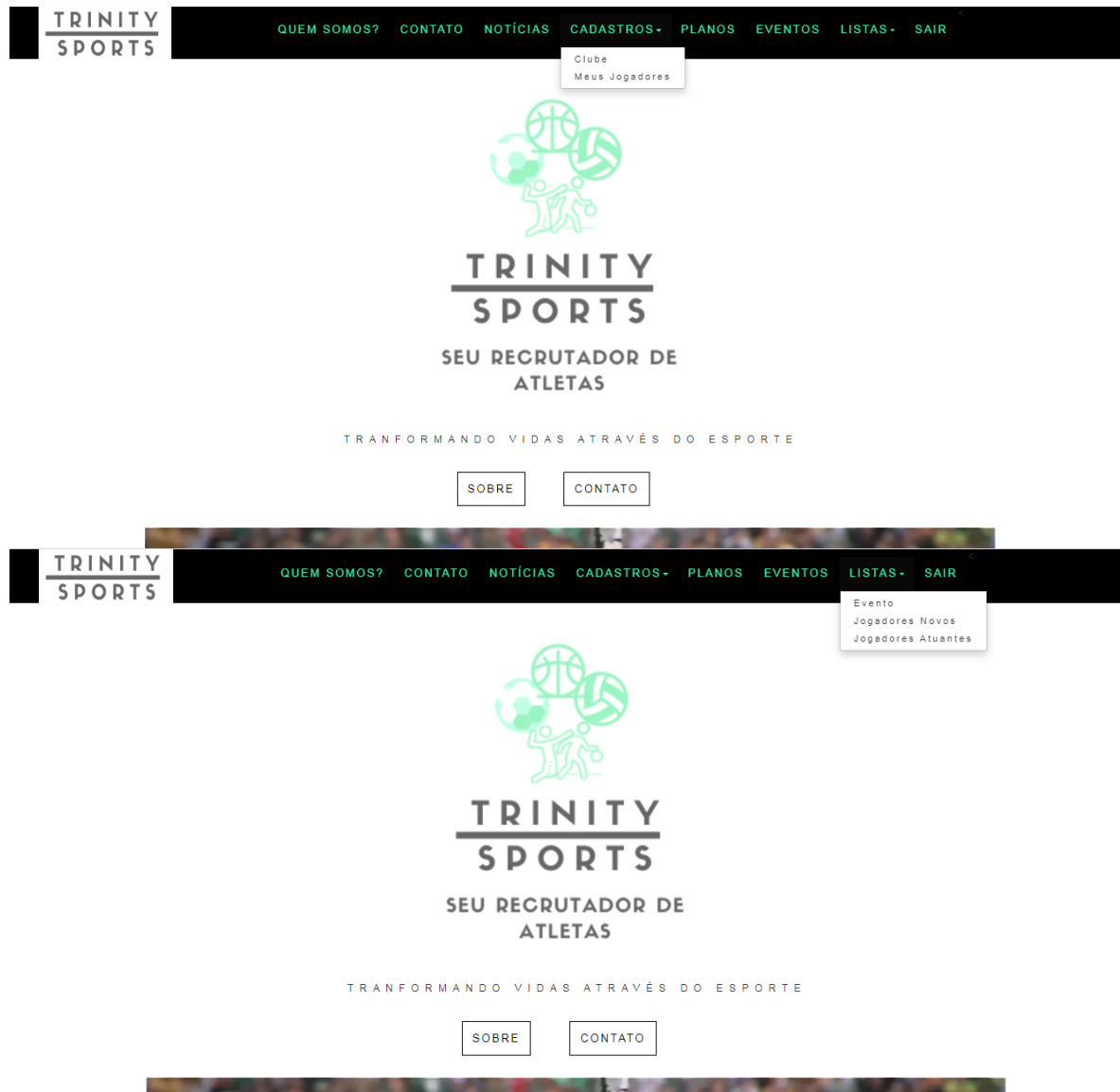



Figura x – Tela pós Login Clube Web



Figura x – Tela pós Login Jogadores Web



[QUEM SOMOS?](#)
[CONTATO](#)
[NOTÍCIAS](#)
[CADASTROS-](#)
[PLANOS](#)
[EVENTOS](#)
[LISTAS-](#)
[SAIR](#)

Cadastrar Clube

CadastroClube

Nome do Clube:

Cnpj:

E-mail:

Estado:


Cidade:

Sede:

Modalidade:

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela “Cadastro Clube” Web




[QUEM SOMOS?](#)
[CONTATO](#)
[NOTÍCIAS](#)
[CADASTROS-](#)
[LISTAS-](#)
[SAIR](#)

Cadastrar Jogador

Jogador Novo

Nome:

Nascimento: 

Email:

Cpf:

Telefone:

Modalidade:

Posição:

Estado:

Cidade:


Peso:

Altura:

Idade:

Foto: Nenhum arquivo selecionado

Figura x – Tela “Cadastro Jogador Novo” Web




[QUEM SOMOS?](#)
[CONTATO](#)
[NOTÍCIAS](#)
[CADASTROS](#)
[PLANOS](#)
[EVENTOS](#)
[LISTAS](#)
[SAIR](#)

Cadastrar Jogadores

Cadastro Jogador

Nome:

Nascimento: 

Email:

Cpf:

Telefone:

Modalidade:

Posição:

Estado:

Cidade:

Peso:


Altura:

Idade:

Clube:

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela “Cadastro Jogador Ramo” Web



[QUEM SOMOS?](#)
[CONTATO](#)
[NOTÍCIAS](#)
[LISTAS](#)
[SAIR](#)

Lista de Eventos

Título:	Descrição:	Data:	Local:	Horário:	Modalidade:	Clube:	
aa	aa	aa	aa	aa	aa	aa	Detalhes Delete
AAAAAAAAAAAAA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	Detalhes Delete
s	s	2020-07-22	s	s	s	s	Detalhes Delete

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela Lista “Eventos” Web

TRINITYSPORTS

QUEM SOMOS?CONTATONOTÍCIASLISTAS-SAIR

Lista de Jogadores

Pesquise por ids.

ID:	Nome:	Nascimento:	Email:	Cpf:	Telefone:	Modalidade:	Posição:	Estado:	Cidade:	Peso:	Altura:	Idade:	
1	d	d	d	d	d	d	d	d	d	d	d	d	Gostei Detalhes
2	heitor	2002-03-28	heitor@heitor.com	333.333-333-22	1234-1234	Futebol	Lateral	SP	Campinas	100	1,85	18	Gostei Detalhes

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela Lista “Jogador Novo” Web

TRINITYSPORTS

QUEM SOMOS?CONTATONOTÍCIASLISTAS-SAIR

Lista de Jogadores

Pesquise por ids.

ID:	Nome:	Nascimento:	Email:	Cpf:	Telefone:	Modalidade:	Posição:	Estado:	Cidade:	Peso:	Altura:	Idade:	Clube:
1	kkkkk	kkkkk	kkkkkkk	kkkkkk	kkkkkkk	kkkkkkkk	kkkkkkkk	kkkkkkkkkk	kkkkkkkk	kkkkkkkkk	kkkkkkkkk	kkkkkkkkk	Transferir Detalhes
2	João	2002-03-28	joao.g@gmail.com	333.333.333-33	1234-2123	Futebol	Goleiro	SP	Campinas	90	1,90	18	Ponte Preta Transferir Detalhes

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela Lista “Cadastro Jogador Ramo” Web

TRINITYSPORTS

QUEM SOMOS?CONTATONOTÍCIASLISTAS-SAIR

Lista de Clubes

Pesquise por ids.

ID:	Nome do Clube:	Cnpj:	E-mail	Estado:	Cidade:	Sede:	Modalidade:	
1	G	G	G	G	G	G	G	Detalhes
2	C	C	C	C	C	C	C	Detalhes
3	SCLUBE	123456556E	CLUBE@CLUBE.COM	SP	Campinas	aaa	Futebol	Detalhes
4	DD	A	A	A	A	AA	A	Detalhes
5	jjj	jjjj	jjjj	jjjj	jjjj	jjjj	jjjj	Detalhes
6	DClube	99.999.999/9999-99	dcClube@dc.com	SP	Campinas	DcRegion	Basquete	Detalhes

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela Lista “Cadastro Clube” Web

TRINITYSPORTS

QUEM SOMOS?CONTATONOTÍCIASLISTAS-SAIR

Lista de Contato

Pesquise por nomes.

Nome	Email	Mensagem	Codigo	
Julia	julia@julia.com	Teste	1	Detalhes Deletar
gerald	gerald@g.com	ooi	2	Detalhes Deletar
Iarissa	Iarissa@Iari.com	tudo bem?	3	Detalhes Deletar

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela Lista “Contato” Web

TRINITYSPORTS

[QUEM SOMOS?](#)[CONTATO](#)[NOTÍCIAS](#)[LISTAS -](#)[SAIR](#)

Lista de Usuários

Pesquise por emails..

Email	Senha	Tipo	Mais Tipo	
A	A	A	<input type="checkbox"/>	Detalhes Deletar
julia@julia.com	123	Clube	<input type="checkbox"/>	Detalhes Deletar
heitor@heitor.com	1234	Jogador	<input type="checkbox"/>	Detalhes Deletar
Adm@adm.com	1234	trinityAdm	<input type="checkbox"/>	Detalhes Deletar
paulo@gmail.com	paulo	Clube	<input type="checkbox"/>	Detalhes Deletar

© 2020 > TRINITYSPORTS

Figura x – Tela Lista “Acesso/Usuário” Web

12 CONCLUSÃO

12.1. Escreva os resultados obtidos

O desenvolvimento do presente software abordou a questão do processo de ingressar em clubes esportivos no Brasil. Neste trabalho, buscamos esboçar alguns tópicos de relevante questão no procedimento anteriormente citado, dentre eles, o problema de locomoção ao local da peneira.

Num segundo momento desta pesquisa, abordou-se sobre a relação de burocracia e demora na troca de jogadores entre clubes, seus requisitos, formalidades do processo, seus efeitos e recursos.

Do exposto conclui-se que um jovem periférico, sozinho, não possui oportunidades de ingressar em um clube do seu esporte de desejo. E também, ainda nesse tópico, foi relevante ressaltar que os caminhos percorridos e o desejo dos clubes na nossa plataforma tornam-se de grande importância. Destaca-se o fato de que a interação entre os jogadores, apresenta no software não deve ser visto como uma válvula de escape e sim como aperfeiçoamento de suas práticas. Tal oportunidade deve ser analisada sob dois prismas: como meio de ascensão na área.

Conclui-se que a plataforma é uma grande oportunidade de recrutar novos talentos, com diversidade e promovendo representatividade e acessibilidade para todos.

12.2. Constatações

Constatações

12.3. Sugestões de possíveis aperfeiçoamentos técnicos

Criação de uma plataforma mobile interativa com o usuário, visando maior visibilidade para nosso projeto.

13 REFERÊNCIAS

DEVMIDIA. **Desenvolvimento de Software Dirigido por Caso de Uso**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/desenvolvimento-de-software-dirigido-por-caso-de-uso/9148>. Acesso em: 20 mai. 2020.

LUCIDCHART. **LUCIDCHART DIAGRAMAS DE CASO DE USO UML**. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml>. Acesso em: 11 mai. 2020.

MICROSOFT. **Mascarar CNPJ em C# MVC 3**. Disponível em: <https://social.msdn.microsoft.com/Forums/pt-BR/81a02ad0-3408-44b6-b8c6-20f276175836/mascarar-cnpj-em-c-mvc-3>. Acesso em: 1 jul. 2020.

REVIDE. **Com inspiração em atletas da região, meninos sonham em ser jogadores de futebol**. Disponível em: <https://www.revide.com.br/noticias/esporte/com-inspiracao-em-atletas-da-regiao-meninos-sonham-em-se-tornarem-jogadores-de-futebol/>. Acesso em: 2 mar. 2020.

TUA CARREIRA. **Introduções de TCC**. Disponível em: <https://www.tuacarreira.com/introducao-de-tcc>. Acesso em: 6 mar. 2020.

VEJA ABRIL. **SONHOS DE MUITOS, CHANCES PARA MUITO POUCOS**. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/esporte/sonho-de-muitos-chance-para-muito-poucos/>. Acesso em: 3 abr. 2020.

VIA CARREIRA. **Slide de apresentação de tcc pronto**. Disponível em: <https://viacarreira.com/slide-de-apresentacao-de-tcc-pronto/>. Acesso em: 1 jul. 2020.

W3SCHOOLS. **How TO - Filter/Search Table**. Disponível em: https://www.w3schools.com/howto/howto_js_filter_table.asp. Acesso em: 6 jul. 2020.

14 GLOSSÁRIO

Web - Designa, de forma geral, sistemas de informática projetados para utilização através de um navegador, internet ou aplicativos, utilizando tecnologias web HTML, Java Script e CSS.

Backlog - Lista de tarefas, de pendências ou repositório de requisitos necessários para dar suporte a um plano estratégico maior. Contém uma lista priorizada de itens nos quais a equipe concordou em trabalhar.

Feed - Fluxo de conteúdo que você pode percorrer. O conteúdo é exibido em blocos de aparência semelhante que se repetem um após o outro, podendo aparecer em qualquer lugar na página.

Android - É o nome do sistema operacional que funciona em celulares (smartphones), notebooks e tablets.

Back-end - Cuida das engrenagens de uma aplicação web, criando códigos para que as funções do site sejam executadas, é um trabalho de bastidores. Além de envolver linguagens de programações distintas, aqui também são envolvidos bancos de dados, que são responsáveis por processar as informações recebidas.

Front-end - Trabalha com a parte da aplicação que interage diretamente com o usuário e sua experiência, com um foco maior na camada da interface da aplicação que chegará ao usuário.

15 ANEXOS

Se houver necessidade