**CENTRO PAULA SOUZA**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE JAHU**

**CURSO DE TECNOLOGIA EM DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA**

**DOCUMENTO DA APLICAÇÃO WEB**

**BORA RACHÃO**

**Jahu, SP**

**1º semestre / 2025**

**SUMÁRIO**

1 RESUMO DA APLICAÇÃO wEB 3

1.1 Objetivos 3

1.2 MÉTODOS DA PESQUISA 3

2 DOCUMENTO DE requisitos 4

2.1 REQUISITOS funcionais 4

RF1 – Exibir informações sobre a equipe do PI 4

RF2 – Realizar login 4

RF3 – Cadastrar usuário 4

2.2 requisitos não funcionais 5

2.3 modelo de casos de uso 5

2.4 DIAGRAMA DE CLASSES 5

3 Regras de negócio 6

4 Modelo de dados 7

5 Design 8

6 PROTÓTIPO 9

7 APLICAÇÃO 10

8 Banco de dados 11

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS 12

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 12

# RESUMO DA APLICAÇÃO wEB

Atualmente, muitas pessoas enfrentam dificuldades para organizar partidas esportivas por meio das redes sociais. É comum a criação de grupos no WhatsApp ou Facebook para marcar jogos, como de vôlei, por exemplo, mas a falta de comunicação eficaz muitas vezes impede que essas partidas realmente aconteçam.

Outro obstáculo é a limitação de acesso a dispositivos como celulares ou notebooks. Pensando nisso, nosso site foi desenvolvido para ser acessível a partir de qualquer dispositivo com acesso à internet, facilitando a participação dos usuários.

Além disso, muitos usuários enfrentam o desafio de não conhecer pessoas interessadas no mesmo esporte. A nossa plataforma também soluciona esse problema, permitindo que qualquer pessoa encontre e se conecte com outros jogadores que desejam praticar o mesmo esporte, mesmo que nunca tenham se conhecido antes.

## Objetivos

O objetivo do nosso site é facilitar a organização de partidas esportivas e promover a conexão entre pessoas com interesses em comum. A plataforma permite que os usuários encontrem outros jogadores para praticar esportes e compartilhar experiências.

De forma simples e intuitiva, o usuário pode acessar o site, visualizar as partidas disponíveis e se inscrever naquelas que despertarem seu interesse. Assim, incentivamos a prática esportiva, a socialização e a formação de novas amizades por meio do esporte.

## MÉTODOS DA PESQUISA

Que métodos irá utilizar?

Responde à pergunta: **Como? Com o que? Onde? Quando?**

# DOCUMENTO DE requisitos

Escrever um parágrafo explicando o que é um documento de requisitos de sistema.

## REQUISITOS funcionais

### - Exibir informações sobre a equipe do P.I

O site deve ter uma aba “Sobre” que mostra as informações dos integrantes do projeto, como: nome, informações de currículo, informações de contato (telefone e e-mail) e perfil do LinkedIn.

### **- Cadastrar** usuário

O sistema deve permitir o cadastro de usuários com os seguintes atributos: nome e sobrenome, nome de usuário, e-mail, senha, telefone.

### - Confirmar e-mail

O usuário deve confirmar o e-mail informado com o código enviado no email dele.

### - Confirmar telefone

O usuário deve confirmar o telefone informado com o código enviado no sms dele.

### - Realizar login

O sistema deve apresentar ao usuário uma tela para fazer o login com email, ou nome de usuário, e senha.

### - Inserir informações adicionais

O usuário, após fazer login, pode inserir informações adicionais no perfil, como: endereço, CPF, idade e gênero, foto de perfil e biografia.

### - Editar informações do usuário

O usuário pode editar as informações do seu perfil, como: nome de usuário, endereço de e-mail, senha, telefone, endereço, foto de perfil e biografia.

### - Listar partidas disponíveis

O sistema deve listar as partidas disponíveis que os usuários criaram, que estão disponíveis na região do usuário.

### - Criar partidas

O sistema deve ter um formulário para o usuário criar sua própria partida, atributos: Esporte; Nome da partida; Data e hora; Localização; Número de participantes; Idade mínima (opcional); Gênero (opcional); Descrição; Convidar amigos; Nível técnico;

### - Convidar amigos para a partidas

O usuário pode chamar os amigos para participar da partida depois que ela foi criada.

### - Receber convites de partidas

O usuário pode receber o convite para participar da partida no seu perfil.

### - Editar as partidas pendentes

O sistema permite o criador editar a partida, editar número de participantes e a descrição do evento.

### - Mandar pedidos de amizades

Os usuários podem enviar pedidos de amizade para outros usuários.

### - Receber pedidos de amizade

O usuário pode receber pedidos de amizades de outro usuário.

### - Listar perfil dos usuários

O sistema deve listar as informações do perfil do usuário, como por exemplo, partidas que ele participou ou criou, avaliações que recebeu, informações básicas como nome de usuário, data que ele ingressou no site.

### - Avaliar partidas finalizadas

Os usuários podem avaliar as partidas que ele participou depois que elas encerraram.

### - Cancelar partidas

Criador: O criador da partida pode cancelar a partida que ele criou, com um limite de tempo para essa ação.

Usuário: Os usuários podem cancelar sua participação nas partidas que ele se inscreveu.

### - Exibir página de políticas de privacidade

O sistema deve exibir uma página com as políticas de privacidade, para os usuários poderem ver como os dados deles são armazenados e utilizados pelo projeto.

### - Exibir página de termos de uso

O sistema deve exibir uma página com as políticas de privacidade, para os usuários poderem ver como os dados deles são armazenados e utilizados pelo projeto.

### - Exibir página de contato

O sistema deve exibir uma página com um formulário de contato para os usuários poderem enviar mensagens para a equipe.

## requisitos não funcionais

Escreva os requisitos não funcionais da aplicação (qualidade)

Requisitos de produto

Requisitos de organização

Requisitos de confiabilidade

Requisito de implementação

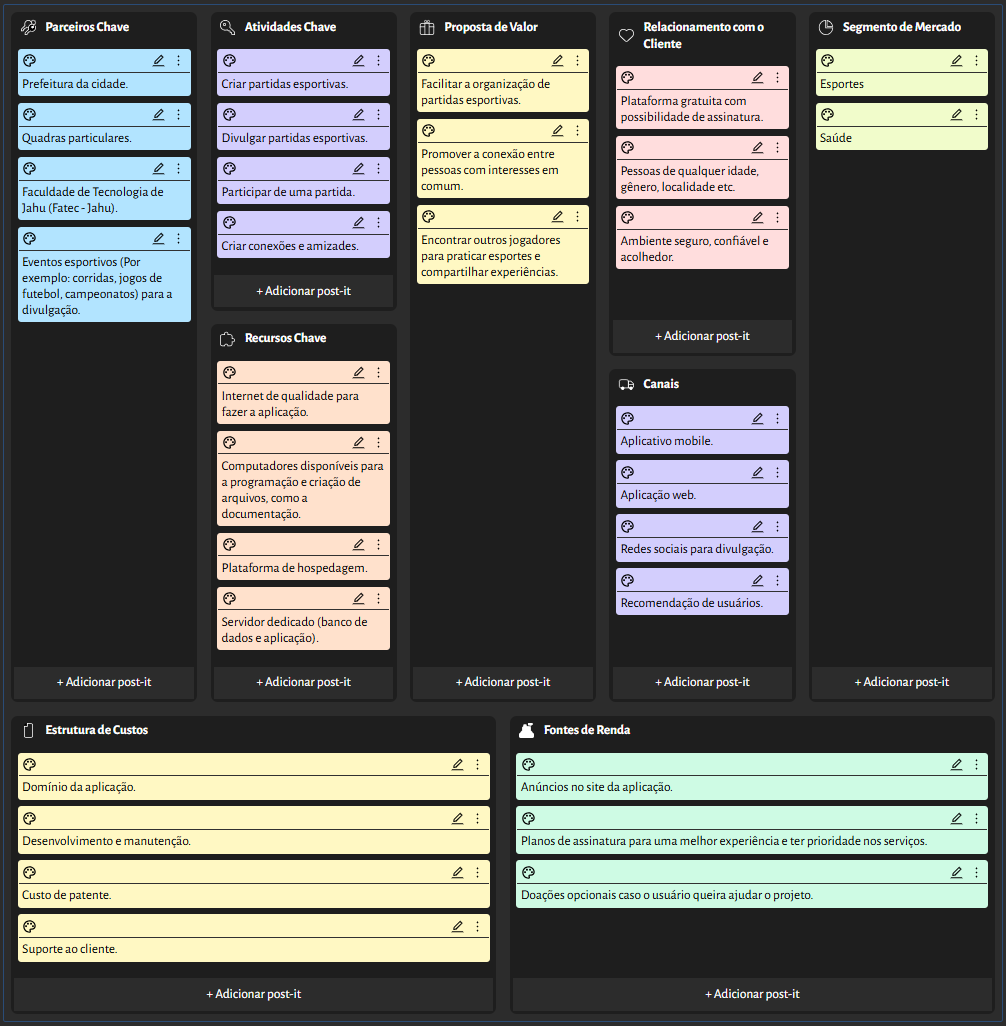
Requisito de padrões

Requisitos de interoperabilidade

## modelo de casos de uso

## DIAGRAMA DE CLASSES

# Regras de negócio



## O QUE SERá elaborado?

Proposta de valor:

Facilitar a organização de partidas esportivas;

Promover a conexão entre pessoas com interesses em comum;

Encontrar outros jogadores para praticar esportes e compartilhar experiências.

## COmo SERá elaborado?

Parceirias principais:

Prefeitura da cidade;

Quadras particulares;

Faculdade de Tecnologia de Jahu (Fatec - Jahu);

Eventos esportivos (por exemplo: corridas, jogos de futebol e campeonatos) para a divulgação.

Atividades principais:

Criar partidas esportivas;

Divulgar partidas esportivas;

Participar de uma partida;

Criar conexões e amizades.

Recursos principais:

Internet de qualidade para fazer a aplicação;

Computadores disponíveis para a programação e criação de arquivos, como a documentação;

Plataforma de hospedagem;

Servidor dedicado (banco de dados e aplicação).

## PARA quem será ELABORADO?

Segmento de mercado:

Esportes;

Saúde.

Relacionamento com o cliente:

Plataforma gratuita com possibilidade de assinatura;

Pessoas de qualquer idade, gênero, localidade etc.;

Ambiente seguro, confiável e acolhedor.

Canais:

Aplicativo mobile;

Aplicação web;

Redes sociais para divulgação;

Recomendação de usuários.

## Quanto custará?

Estrutura de custos:

Domínio da aplicação;

Desenvolvimento e manutenção;

Custo de patente;

Suporte ao cliente.

Fontes de renda:

Anúncios no site da aplicação;

Planos de assinatura para uma melhor experiência e ter prioridade nos serviços;

Doações opcionais caso o usuário queira ajudar o projeto.

# Modelo de dados

Modelo conceitual

Modelo lógico

Físico

# Design

Paleta de cor

Tipografia

Logo

Wireframe

Modelo de navegação

# PROTÓTIPO

Gere um protótipo funcional na ferramenta que se sentir mais confortável (Figma, por exemplo) e apresente aqui, indicando o link.

# APLICAÇÃO

Apresente o processo de desenvolvimento, as etapas, algumas telas da Aplicação, atualizadas agora com Banco de Dados.

# Banco de dados

(MODELO CONCEITUAL)

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Faça uma breve contextualização do processo de desenvolvimento da Aplicação, comente sobre limitações, dificuldades enfrentadas, contribuições da Aplicação etc.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS