

Projeto Final

Copa do Mundo Qatar 2022

Academia JAVA -
Atos & UFN

Aluno: Flávio Henrique Rosa Tatit Jr

INTRODUÇÃO

Academia
JAVA - Afos
& UFN

Foi desenvolvido um sistema onde os usuários poderão acompanhar as informações sobre a **Copa do Mundo do Qatar 2022**, utilizando os conhecimentos absorvidos durante a Academia Java.

OBJETIVO

O objetivo do sistema é dar acesso as informação sobre a Copa, como os grupos formados, datas dos jogos, locais das partidas, resultados dos jogos, além dos usuários poderem se cadastrar no sistema e poderem participar de um Bolão.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS

Academia
JAVA - Años
& UFN

Backend:

- Java
- Spring Boot
- Thymeleaf
- Spring Security,
- MySQL Connector,
- JPA

Frontend:

- HTML
- CSS
- Framework:
Bootstrap

IDE:

- Eclipse

Prototipação:

- Marvelapp

DESCRIÇÃO DOS ENVOLVIDOS

ADMINISTRADOR (admin):

- Manutenção do sistema;
- Inclusão/edição/exclusão de usuários;
- Alteração de perfil de acesso de usuários;
- Ativação de usuários;
- Inclusão/edição/exclusão dos jogos da Copa do Mundo;
- Alimentação dos resultados dos jogos durante a Copa do Mundo

USUÁRIO(user):

- O usuário pode se cadastrar para participar do Bolão;
- Cadastrar o resultado dos jogos da Copa do Mundo para envio ao Bolão.


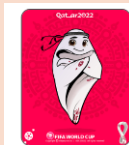


PÚBLICO

- Apenas navega nas páginas públicas do sistema.

REQUISITOS FUNCIONAIS

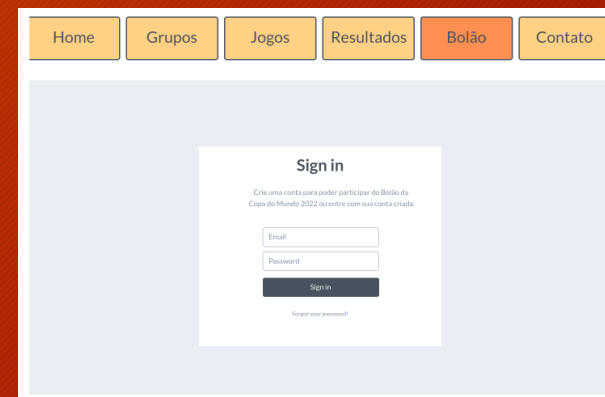
Nº	NOME	DESCRIÇÃO
RF-01	Cadastrar jogoss da Copa do Mundo	Administrador preencha os jogos da Copa do Mundo
RF-02	Cadastrar as informações dos jogos	Administrador preenche os horários, locais e data dos jogos
RF-03	Cadastro de usuários (nível admin)	Administrador efetua o cadastro de usuário no sistema
RF-04	Cadastro de usuários (nível user)	Usuário efetua seu cadastro no sistema
RF-05	Edição de usuários	Administrador edita/deleta informações de usuários
RF-06	Bando de dados	Permite que as informações inseridas sejam gravadas em um banco de dados
RF-07	Níveis de acesso ao sistema	As páginas de acesso devem ser configuradas de acordo com seu papel do usuário no sistema
RF-08	Login/Logout	Permite que os níveis "admin" e "user" consigam realizar o login/logout no sistema
RF-09	Validação de informações	Permite realizar uma validação das informações ao cadastrar um usuário ou jogo

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Nº	NOME	DESCRIÇÃO
RNF-01	Aplicação do logo e mascote da Copa do Qatar na Interface Gráfica do sistema	 
RNF-02	Uso da paleta de cores da Copa do Mundo do Qatar 2022 na Interface Gráfica do Sistema	 
RNF-03	Facilidade de Uso (usabilidade)	As interfaces de usuários devem ser o mais simples possível, apresentando exatamente a informação que o usuário precisa
RNF-04	Eficiência: uso de recursos e tempo de resposta da aplicação e retorno em relatório	O sistema deve exibir os dados registrados em até 4 segundos.
RNF-05	O sistema deve conectar com um banco de dados	O sistema irá enviar todas as informações ao banco de dados
RNF-06	Backend e Frontend	O back-end do sistema será desenvolvido em Java e o front-end em html+css com a utilização do framework Bootstrap

PROTOTIPAÇÃO DE TELA

Academia
JAVA - Años
& UFN



PERMISSÕES DOS USUÁRIOS

Administrador (admin):

- Gerenciamento do sistema;
- Logar no sistema;
- Poderá cadastrar, alterar e deletar os jogos da copa do mundo;
- Poderá cadastrar, editar e deletar os usuários participantes do bolão,
- Controla a lista de usuários ativos, e pode alterar o modo de permissão dos usuários;

Páginas públicas (sem cadastro):

- Não há responsabilidades no sistema.

Usuário (user):

- Poderá realizar cadastro no sistema;
- Logar no sistema;
- Poderá preencher os jogos bolão;

NAVEGAÇÃO DO SISTEMA

Academia
JAVA - Años
& UFN

Administrador (admin):

- Navegação de todo sistema;
- Pagina de preenchimento dos resultados dos jogos;
- Página de cadastro dos jogos;
- Página de cadastro de usuário;
- Página de listagem de usuários;
- Página para acompanhar os placares do bolão;

Páginas públicas (sem cadastro):

- Pagina de grupos formados;
- Sobre os estádios;
- calendário dos jogos;
- resultados dos jogos;
- Página de cadastramento para participar do bolão;
- Página de login.

Página usuário (user):

- Acesso as mesmas páginas públicas;
- Pagina de preenchimento dos resultados do bolão;
- Página para acompanhar os placares do bolão;
- Página de Login;

Github

Academia
JAVA - Afos
& UFN

- <https://github.com/ftatit/Projeto-Final-Copa-do-Mundo.git>