

Avaliação: **Trabalho Final**

Data: **Até**
18/06/2025

Curso: **ADS-SEMI**

Disciplina: **Programação para Internet**

Professor: **Renato**

Nome: _____ R.A.: _____ Termo: _____ Turma: _____ Nota: _____

Campeonato amador de Voleibol

Um campeonato amador de voleibol, ou torneio amador, é uma competição de voleibol onde a participação é aberta a atletas que não são profissionais, ou seja, não recebem remuneração pela prática do esporte. Esses campeonatos são organizados para fins recreativos, de lazer e socialização, e podem ter diferentes formatos, desde torneios de duplas ou trios até campeonatos com várias equipes.

Sabendo disso, imagine que foi contratado para desenvolver uma aplicação web para ajudar na organização de um campeonato amador de vôlei, permitindo que equipes e seus jogadores sejam cadastradas. Para isso desenvolva esse serviço conforme orientações a seguir:

Desenvolva um sistema web para o controle de equipe x jogadores que atenda aos seguintes requisitos:

- Cadastro de equipe: Deve ser possível cadastrar as equipes (times), incluindo nome da equipe, nome e telefone do técnico responsável pela equipe.
- Cadastro de jogador: Deve ser possível cadastrar até seis jogadores em suas respectivas equipes;
- Login e logout: Deve ser possível fazer login e logout no sistema.

Requisitos técnicos

- O sistema deve ser desenvolvido utilizando as tecnologias Node.js, Express, cookies e sessão.
- O sistema deve ser acessível a partir de qualquer dispositivo com acesso à internet.

Entrega

O trabalho deve ser entregue até o dia 18 de junho de 2025.

Observações

- O trabalho deve ser desenvolvido individualmente.

Comportamento do sistema:

- O usuário somente poderá ter acesso ao menu do sistema depois de realizar o login.
- O menu do sistema deverá apresentar as seguintes opções:
 - Cadastro de equipes (times);
 - Cadastro de jogadores;
- Caso o usuário do sistema selecione a opção de “cadastro de equipe”, o sistema deverá exibir um formulário de cadastro para permitir que uma equipe seja cadastrada. O formulário de cadastro deverá conter os seguintes campos:
 - nome da equipe
 - nome do técnico responsável
 - telefone do técnico responsável

Todos os campos são de preenchimento obrigatório, **devendo a validação dos dados ocorrer no lado do servidor.**

Ao término de cada inclusão, o sistema deverá apresentar uma lista de equipes já cadastradas, possibilitando, a partir dessa tela, que o usuário volte para a tela de cadastro ou visualize novamente o menu do sistema.

- Caso o usuário do sistema selecione a opção de “cadastro de jogadores”, o sistema deverá exibir um formulário de cadastro para permitir que um jogador seja cadastrado. O formulário de cadastro deverá conter os seguintes campos:
 - nome do jogador
 - número do jogador (nº da camisa)
 - data de nascimento
 - altura em cm
 - gênero (sexo)
 - posição
 - equipe

Todos os campos são de preenchimento obrigatório, devendo a validação dos dados ocorrer no lado do servidor.

No formulário de cadastro do jogador, a equipe deverá ser selecionada a partir de uma caixa de seleção, a qual exibirá todas as equipes anteriormente já cadastradas. O usuário não poderá conseguir digitar o nome da equipe, apenas selecionar uma opção disponível na caixa de seleção. Obs: renderize a caixa de seleção no lado do servidor, adicionando uma ‘option’ para cada equipe cadastrada.

Ao término de cada inclusão, o sistema deverá apresentar uma lista de jogadores, agrupados por equipe, possibilitando, a partir dessa tela, que o usuário volte para a tela de cadastro ou visualize novamente o menu do sistema.

Outros requisitos do sistema

- Na tela de menu do sistema exiba a data e hora do último acesso do usuário do sistema . Faça isso utilizando cookies.
- O login no sistema poderá ser implementado utilizando-se um único usuário e senha, conforme realizado nas aulas. (Utilize o conceito de sessão para manter o login válido por 30 minutos)

Critérios avaliativos

- O app está acessível e funcionando na Internet (Vercel) (2,0 pontos);
- Na tela de menu, é possível visualizar informações do último acesso? (2,0 pontos);
- É possível realizar cadastro de equipe e jogadores (2,0 pontos);
- Os dados de cadastro de equipes e jogadores foram validados pelo servidor? (2,0 pontos);
- A página de cadastro de jogadores exibe corretamente uma caixa de seleção contendo todas as equipes já cadastradas (2,0 pontos);

Para desenvolver essa aplicação você fará uso dos seguintes recursos/tecnologias:

-Visual Studio Code

-NodeJS + express + express-session + cookie-parser

-Github e Vercel

Entregue, no link da atividade final no Aprender, o link para acesso da aplicação na internet além do código fonte compactado.

Caso tenha dificuldade em publicar a aplicação no Vercel, grave um vídeo apresentando sua aplicação e envie junto com seu código fonte.

Bom trabalho!

Prof. Renato.