**Título**:<< Go Play>>

**Participantes**:

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Nome |
| 20200538 | Francisco Barros Cabreiro |
| 20201007 | Gonçalo Rosales Dias Cardoso de Oliveira |
| 20200825 | Márk Tóth Leite |

**Enquadramento**:

Dada a situação pandémica atual que alterou os hábitos de cada um, chegamos numa boa altura para alegrar estes tempos mais difíceis. Após nos ser apresentado o tema do projeto, debatemos sobre o assunto e chegamos à conclusão que seria útil o desenvolvimento de uma plataforma gamificada que tem como objetivo combater o isolamento social (idosos +60 anos).

Posteriormente a uma pesquisa, deparamo-nos com uma análise recente com os seguintes dados, 148 estudos (308.849 participantes, idade média de 64 anos) relataram uma redução de 50% na probabilidade de mortalidade para indivíduos com fortes relações sociais. Uma limitação desta revisão foram as 'relações sociais fortes', variável composta que combinou medidas conceitualmente distintas do contexto social de um indivíduo (por exemplo, solidão, isolamento social, etc.). Apesar disso, os autores observaram que o impacto das relações sociais sobre o risco de mortalidade é comparável a fatores de risco importantes e bem estabelecidos, como o tabaco e consumo de álcool, e supera o da inatividade física e da obesidade. [1]

O jogador ao autenticar-se na nossa aplicação poderá, se tiver mais de 18 anos, candidatar-se à função de árbitro. Os árbitros têm a função principal não só de arbitrar, mas também organizar e agendar os torneios dos jogadores. Para o resultado de um jogo ser validado deve ter a presença obrigatória de um arbitro que, posteriormente, insere o resultado na aplicação. Após um árbitro ter validado, no mínimo, 50 jogos/ torneios, tem a possibilidade de se juntar a equipa de suporte. Em relação às funcionalidades do jogador, têm acesso a troca de mensagens privadas, organizar jogos, criar tickets e participar em torneios. Estão disponíveis jogos tais como sueca, xadrez e dominó. Por fim, os jogadores ganham pontos por cada jogo e torneio em que participam, estando aptos no torneio a ganhar pontos extras mediante a sua classificação.

O nosso principal objetivo com esta ideia seria alegrar o dia a dia de cada um, de forma a terem a possibilidade de a qualquer momento se divertirem com os jogos que mais gostam e comunicar virtualmente com novas pessoas ou até mesmo amigos. Temos também a noção que o resultado deverá ser algo bastante simples, mas ao mesmo tempo inovador, para que não haja dificuldades de acesso e utilização.

Como principais resultados, esperamos uma boa adesão por parte do público-alvo de forma a nos dar a possibilidade no futuro de evoluir a aplicação para cada vez mais o número de utilizadores aumentar e de certa forma, o mais importante, ajudar a ultrapassar este grave problema de uma forma divertida e interativa. Frequentemente, haver mais convívios entre utilizadores que origina novas amizades e um novo tema de conversa, as tecnologias.

**Referências**:

[1] Dickens, A., Richards, S., Campbell, J., (2011). Interventions targeting social isolation in older people: a systematic review. BMC Public Health, 11, 647. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-11-647>

**Guiões de teste de utilização**:

**Guião Principal**

|  |
| --- |
| **Nome:** Um jogador organiza um jogo. |
| **Descrição:** O utilizador escolhe um dos jogos para jogar que estão disponíveis na nossa plataforma, tais como: sueca, dominó e xadrez. |
| **Pré-condições:** Para conseguir aceder a esta funcionalidade o utilizador tem de estar autenticado na plataforma, ou se não estiver registado na plataforma, tem de proceder ao registo. |
| **Passo a passo:**  Passo 1 (caso não esteja registado): Fazer o registo escolhendo um nome para o “username”, escolher uma password e um email. Escolher o género, inserir a data de nascimento e caso queira inserir o número de telemóvel.  Passo 2: O utilizador faz a autenticação com o seu “username” e a password (no nosso website).  Passo 3: Acede á página de jogador e posteriormente clica no botão para organizar jogos, escolhe uma data, um local e um tipo de jogo (sueca, dominó e xadrez).  Passo 4: Após escolher um jogo é lhe apresentado uma lista de jogadores da sua zona que pode convidar.  Passo 5: O utilizador após organizar o jogo é lhe atribuída uma pontuação devida á organização do jogo. |
| **Pós-condições:** Após o jogo acabar, o árbitro determina o vencedor e atualiza na plataforma o resultado. Além disso ganha 3 pontos por jogo arbitrado. |

**Guião Secundário**

|  |
| --- |
| **Nome:** Um jogador inscreve-se num torneio |
| **Descrição:** É lhe apresentado uma lista dos torneios disponíveis e o jogador inscreve-se num torneio. |
| **Pré-condições:** Tem de estar autenticado na aplicação. |
| **Passo a passo:**  Passo 1: O jogador acede á sua página de jogador no nosso website e clica no botão para ver os torneios disponíveis.  Passo 2: É redirecionado para uma página onde consegue ver os torneios disponíveis, filtrados pela data, local, tipo de jogo, árbitro e o número de jogadores que já estão inscritos.  Passo 3: Nessa página clica no botão de inscrição e é redirecionado para uma página onde vai realizar a sua inscrição  Passo 4: O jogador na página de inscrição preenche um formulário onde insere o nome, apelido e a data de inscrição. |
| **Pós-condições:** É validada a inscrição no torneio, redirecionando para uma página a dizer se foi ou não efetuada com sucesso. |

**Guião Secundário**

|  |
| --- |
| **Nome:** Um árbitro cria um torneio. |
| **Descrição:** Um árbitro escolhe um jogo, local, data e número máximo de jogadores e organiza um torneio. A diferença entre um torneio e um jogo é que os torneios são eliminatórias onde participam vários jogadores ou várias equipas, e um jogo só participam duas pessoas ou duas equipas. |
| **Pré-condições:** Ser um árbitro que esteja verificado pela equipa de suporte. |
| **Passo a passo:**  Passo 1: O árbitro acede a aplicação e é redirecionado para a página de jogador, posteriormente pode clicar num botão onde troca para a página de árbitro. Nesta página tem um botão para criar os torneios, clica nesse botão e é redirecionado para a página de criação dos torneios.  Passo 2: Já na página de criação dos torneios o árbitro escolhe o tipo de jogo, a data, local e quantidade máxima de jogadores do torneio e de seguida clica no botão ‘organizar’.  Passo 3: Após criar o torneio o árbitro recebe as inscrições dos jogadores e valida as mesmas.  Passo 4: Após o torneio ser realizado o árbitro insere a classificação do mesmo na página do árbitro(website). |
| **Pós-condições:** Por cada torneio organizado o árbitro recebe 10 pontos e 5 pontos por torneio arbitrado. |