



Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Paracatu

Tec. em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Atividade Prática 05

Disciplina: Programação para Internet

Turma: ADS4

Professor: Eduardo Camargo de Siqueira

Data: 02/12/2016

Condições:

- Grupos de até 3 alunos.
- O programa deverá ser desenvolvido em Linguagem PHP.

Descrição:

Neste trabalho, deve ser desenvolvido um sistema para o gerenciamento de um campeonato de futebol. Dessa forma, o programa deve possuir uma estrutura que permita a realização de operações sobre os dados dos componentes do sistema como cadastro, atualização, pesquisa e exclusão. A estrutura mínima que o software deverá ter é a seguinte:

a) Número de Classes (Mínimo):

- Times;
- Profissionais (Atletas e Treinadores);
- Árbitros;
- Estádios;
- Jogos.

b) Atributos das Classes:

- Times:
 - nome
 - sigla
 - cidade
 - estado
 - cor
 - estádio
 - patrimonio
 - ano
- Profissionais:
 - nome
 - idade

- RG
- posicao (Atacante, Meia, Lateral, Zagueiro, Goleiro ou Treinador)
- time
- salario
- habilidade
- Árbitros:
 - nome
 - idade
 - RG
 - cidade
 - estado
- Estádios:
 - nome
 - apelido
 - cidade
 - estado
 - capacidade

c) O programa deve permitir a realização das operações de cadastro, atualização, pesquisa e exclusão dos elementos referentes aos registros do tipo Time, Profissionais, Árbitros e Estádios.

d) Poderão ser cadastrados no máximo 20 times e 20 estádios.

e) Para armazenar tais informações utilize banco de dados (MySQL).

f) O sistema deverá evitar que:

- haja um mesmo profissional esteja associado a mais de um time.
- haja mais de um treinador em um mesmo time.
- haja mais de 25 atletas em um mesmo time.

g) Caso seja necessário, poderão criar mais atributos nas **Classes**.

h) Para o sistema a ser desenvolvido, crie um *menu* principal (HTML) com os itens:

- Times;
 - Profissionais (Atletas e Treinadores);
 - Árbitros;
 - Estádios;
 - Tabela.
 - Sair.
- i) Para cada um dos itens acima, crie um *submenu* com as seguintes opções:
- Cadastrar:
 - Permite que o usuário realize o cadastro de um registro.
 - Atualizar:
 - A tela de atualização deverá dar a possibilidade de o usuário ver os dados já cadastrados de um determinado registro para que o mesmo possa alterá-los (campo a campo).
 - Excluir:
 - Deverá mostrar os dados do registro que será excluído.
 - Antes de excluir, o sistema deverá solicitar uma confirmação do usuário.
 - Para excluir o registro, basta não cadastrá-lo no arquivo quando o programa for fechado.
 - Pesquisar
 - Permite que o usuário pesquise por um determinado registro por meio do seu nome, por exemplo.
- j) Na opção “Tabela” o usuário poderá escolher entre:
- Grupos: os times deverão ser divididos em grupos de 4.
 - Pontos corridos: todos os times jogam entre si.

Obs.: O desrespeito a qualquer das regras acima implicará na perda de créditos.

Critérios de Avaliação do Trabalho:

- Conformidade em relação ao solicitado;
- Legibilidade do código;
- Interface. (Boa aparência, ser fácil de entender e utilizar)
- Entendimento INDIVIDUAL a respeito do código-fonte.