**Atores do CS Major Hub**

**1. Usuário Visitante (Público Geral)**

* **Descrição: Qualquer pessoa que acessa o site, sem necessidade de login.**
* **Permissões/Funções:**
* **Visualizar o bracket dos playoffs (tabela pública).**
* **Simular resultados dos playoffs (no simulador, apenas visual/local).**
* **Ler notícias e artigos sobre o campeonato.**
* **Navegar entre as páginas do site (Home, Tabela, Simulador, Notícias).**
* **Visualizar informações sobre formato, cronograma e premiação.**

**2. Administrador (Admin)**

* **Descrição: Usuário autenticado via painel de login simples (sessionStorage), com acesso ao painel de controle/administração.**
* **Permissões/Funções:**
* **Editar confrontos dos playoffs (quartas, semis, final).**
* **Selecionar times, editar placares, status e datas das partidas.**
* **Salvar e propagar resultados para as próximas fases.**
* **Resetar todo o campeonato para o estado padrão.**
* **Gerenciar partidas individualmente.**
* **Visualizar feedback de sucesso/erro ao salvar ou resetar dados.**
* **Os dados editados pelo admin são persistidos no localStorage e refletidos para todos os visitantes.**

**3. Sistema Local (LocalStorage/Navegador)**

* **Descrição: Não é um usuário humano, mas atua como ator técnico, pois armazena e fornece dados persistentes para o site.**
* **Permissões/Funções:**
* **Armazenar dados do campeonato editados pelo admin.**
* **Fornecer dados persistentes para renderização do bracket e painel admin.**

**REQUISITOS FUNCIONAIS**

**1. Bracket Público (Tabela dos Playoffs)**

* **O sistema deve exibir uma tabela visual dos playoffs, com colunas para quartas de final, semifinais, final e campeão.**
* **Cada partida deve mostrar:**
* **Nome e logo dos times participantes.**
* **Placar de cada time (se disponível).**
* **Status da partida (Aguardando, Ao Vivo, Concluído, Finalizado).**
* **Data/hora da partida (se disponível).**
* **O bracket deve ser renderizado dinamicamente a partir dos dados em majorData.js ou do localStorage (se houver dados salvos pelo admin).**
* **O campeão deve ser exibido em destaque após a final ser concluída, com nome, logo e troféu.**

**2. Simulador de Playoffs**

* **O usuário pode simular os resultados dos playoffs clicando em qualquer time de uma partida.**
* **Ao clicar em um time, ele avança para a próxima fase (semifinal ou final) na posição correta.**
* **O simulador propaga automaticamente os vencedores para as próximas fases, de acordo com a ordem dos confrontos.**
* **O usuário pode resetar o simulador para o estado inicial.**
* **O simulador exibe o campeão simulado ao final do processo.**
* **O simulador não altera os dados reais do campeonato (é apenas visual/local).**

**3. Painel Admin (Dashboard)**

* **O admin pode visualizar e editar todos os confrontos dos playoffs (quartas, semis, final) em um painel de gerenciamento.**
* **Para cada partida, o admin pode:**
* **Selecionar os times participantes (via <select>).**
* **Editar o placar de cada time.**
* **Alterar o status da partida.**
* **Editar a data/hora da partida.**
* **Salvar as alterações.**
* **Ao salvar uma partida:**
* **Os vencedores das partidas concluídas são propagados automaticamente para as próximas fases (semifinais e final).**
* **Os dados são salvos no localStorage do navegador.**
* **O painel é atualizado para refletir as mudanças.**
* **Uma mensagem de sucesso ou erro é exibida.**
* **O admin pode resetar todo o campeonato para o estado padrão, removendo dados do localStorage.**
* **O painel admin só pode ser acessado após autenticação simples (via sessionStorage).**

**4. Gerenciamento de Partida Individual**

* **O admin pode acessar uma tela dedicada para editar uma partida específica.**
* **Nessa tela, o admin pode:**
* **Editar o placar dos times.**
* **Alterar o status da partida.**
* **Salvar o resultado.**

**5. Notícias**

* **O sistema exibe uma lista de notícias relacionadas ao campeonato, cada uma com:**
* **Imagem de destaque.**
* **Título.**
* **Resumo.**
* **Link para o artigo completo.**
* **O usuário pode acessar a página de artigo para ler a notícia completa.**

**6. Navegação e Layout**

* **O site deve possuir um menu de navegação com links para Home, Tabela, Simulador e Notícias.**
* **O menu deve ser responsivo, adaptando-se para dispositivos móveis.**
* **O rodapé deve exibir informações de copyright e autoria.**

**7. Responsividade**

* **Todas as páginas e componentes devem se adaptar a diferentes tamanhos de tela (desktop, tablet, mobile).**
* **O bracket e os painéis devem permitir rolagem horizontal em telas pequenas.**

**8. Feedback Visual**

* **O sistema deve exibir mensagens de loading, sucesso e erro para ações do usuário/admin.**
* **O admin recebe feedback visual ao salvar partidas ou ao resetar o campeonato.**

**REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DETALHADOS**

**1. Usabilidade**

* **Interface clara, intuitiva e fácil de usar para usuários e administradores.**
* **Elementos interativos (botões, selects, inputs) devem ser facilmente identificáveis.**
* **Feedback visual imediato para ações do usuário.**

**2. Responsividade**

* **Layout adaptável para diferentes dispositivos e tamanhos de tela.**
* **Bracket, painéis e formulários devem ser utilizáveis em mobile e desktop.**

**3. Persistência Local**

* **Alterações feitas pelo admin são salvas no localStorage do navegador.**
* **Ao recarregar a página, os dados salvos pelo admin são carregados automaticamente.**

**4. Manutenção e Extensibilidade**

* **Estrutura de dados centralizada em majorData.js e majorTeams para facilitar manutenção e futuras expansões.**
* **Separação clara entre dados, lógica de exibição e lógica de administração.**

**5. Compatibilidade**

* **Uso de HTML5, CSS3 e JavaScript padrão para garantir compatibilidade com navegadores modernos.**

**6. Segurança Simples**

* **Acesso ao painel admin protegido por autenticação básica via sessionStorage.**
* **Não há autenticação robusta (adequado apenas para ambiente de demonstração).**

**7. Desempenho**

* **Atualizações de interface são feitas de forma eficiente, sem recarregar a página inteira.**
* **Manipulação de DOM eficiente para renderização dinâmica.**

**8. Acessibilidade (parcial)**

* **Uso de ícones, cores e fontes legíveis.**
* **Alguns elementos possuem atributos de acessibilidade (ex: aria-label em botões).**
* **Não há garantia de acessibilidade total (ex: navegação por teclado, leitores de tela).**

**9. Feedback e Mensagens**

* **Mensagens de sucesso, erro e loading são exibidas de forma clara e visível.**
* **O admin recebe confirmação visual ao salvar ou resetar dados.**

**RESUMO POR ARQUIVO**

* **majorData.js: Estrutura e armazena todos os dados dos times e confrontos do campeonato.**
* **bracket-loader.js: Renderiza o bracket público, buscando dados do localStorage ou do arquivo padrão.**
* **simulator.js: Gerencia a lógica do simulador de playoffs, propagando vencedores e atualizando a interface.**
* **admin.js: Gerencia o painel de administração, incluindo autenticação, edição de partidas, propagação de vencedores e persistência dos dados.**
* **dashboard.html / gerenciar-partida.html: Estruturas de interface para o painel admin, com formulários para edição dos confrontos.**
* **main.css / admin.css: Estilos para garantir visual moderno, responsivo e consistente em todas as páginas.**
* **news.html / news-article.html: Estruturas para exibição de notícias e artigos detalhados.**