**Plano de projeto**

**Sistema: Gerenciador de Campeonatos de Futebol**

**Trabalho desenvolvido no contexto abaixo:**

**Disciplina: Gerência de Projeto de Software**

**Curso: Engenharia de Software**

**INF - Instituto de Informática**

**UFG - Universidade Federal de Goiás**

**Profa. Adriana Silveira de Souza**

**Grupo:**

**Augusto César da Fonseca Falcão**

**Erik Raphael**

**Guilherme Alves**

**Igor Queiroz Silva**

**Márcio Flores**

**Vinícius Souza Resende**

**1. INTRODUÇÃO**

## **1.1 Propósito do documento de requisitos**

O documento a seguir tem o propósito de especificar e documentar todos os requisitos levantados e necessários para a criação do sistema Gerenciador de Campeonatos de Futebol.

## **1.2 Escopo do produto**

É um sistema para Desktop que gerencia campeonatos de futebol. O sistema contará com uma agenda de partidas, seus resultados, tabelas de jogos, lista de times, pontuações, saldo de gols, gols marcados e gols sofridos, total de jogos disputados, vitórias, empates e derrotas. Será desenvolvido em linguagem java, para rodar em desktop. No sistema, será possível para um usuário comum visualizar as informações sobre a tabela e os resultados de partidas, e haverá a possibilidade de fazer um login para alterações de informações.

## **1.3 Definições, acrônimos e abreviações**

* P = Pontos;
* J = Total de jogos já disputados;
* V = Vitórias;
* D = Derrotas;
* E = Empates;
* SG = Saldo de Gols;
* GM = Gols Marcados;
* GS = Gols Sofridos;

## **1.4 Referências**

## **1.5 Visão geral do restante do documento**

## 

# 

# 

# 

# 

# **2. DESCRIÇÃO GERAL**

## **2.1 Perspectiva do Produto**

O produto tem por objetivo atingir aquelas pessoas que desejam organizar e gerenciar um campeonato de futebol de pontos corridos. Seja ele pequeno com poucos participantes ou ele grande com vários times. O produto oferece toda a base para que o campeonato seja organizado, dando apoio na criação da tabela, gerando as rodadas do campeonato, organizando a classificação do campeonato e permitindo a visualização de todos esses dados.

## **2.2 Funções do produto**

## Cadastrar os times participantes do campeonato;

* Gerar aleatoriamente as partidas que acontecerão em cada rodada ;
* Registrar o resultado de cada partida;
* Criar uma tabela contendo a posição de cada time, saldo de pontos, gols á favor, gols contra, saldo de gols, número de vitórias, empates e derrotas e quantidade de jogos de cada time;
* Gerar um demonstrativo de cada rodada, mostrando as partidas que ocorrerão naquela rodada;
* Mostrar o mandante de cada jogo (Time que jogará em seu estádio);

## **2.2 Características do usuário**

Usuário Comum

* Visualizar a tabela de classificação;
* Visualizar as partidas de cada rodada (jogos a ocorrer e jogos que já ocorreram).

Administrador

* Cadastrar times;
* Alterar times;
* Definir nome do Campeonato;
* Alterar resultados de partidas;
* Definir número de rodadas;

## **2.4 Restrições Gerais**

* Sistema Operacional: Windows.

## **2.5 Suposições e Dependências**

# 

# **3. Backlog de produto**

1 - Criação do login do usuário

O cliente principal criará seu login de administrador;

2 - Inclusão de campeonatos

O administrador poderá incluir um campeonato, colocando nome do campeonato e o número de times;

3 -Inclusão nome de times

O administrador poderá incluir os nomes dos times;

4 - Datas das partidas e definição de adversários

O administrador definirá se haverá dois turnos no campeonato, os dias da semana que ocorrerão as partidas e seus horários, e o sistema irá definir os confrontos aleatoriamente;

5 - Resultados das partidas

O administrador irá inserir os resultados das partidas, e o sistema irá registrar quantos pontos cada time recebeu pelas mesmas, e registrá-los na tabela;

6 - Processamento de pontos

O sistema irá receber os gols dos confrontos, e registrá-los nos espaços de gols a favor, gols contra, e gerar automaticamente os saldos de gols de cada time;

7 - Nova tela inicial

Após o campeonato ser criado, a tabela e a rodada atual poderão ser visualizadas na tela inicial, sem ter necessidade de ser efetuado um login.

8 - Alterações

Caso sejam necessárias, após o campeonato ser criado(incluindo tabela e paridas), o administrador poderá alterar informações sobre o mesmo.

# 

# 

# **3. Sprint planning 1**

O sprint 1 terá 15 dias de duração, e terá como o Scrum master da rodada: Guilherme Alves;

O Sprint backlog está disponível em <https://trello.com/b/Ai2JxsJt/sprint-01>

Foram elicitados os backlogs:  
Criação do banco de dados e a conexão

1 - Criação de login

2 - Inclusão de campeonatos

3 - Inclusão de nome de times

# 

# 

# 

# 

# 