

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC
SANTO AMARO**

Integrantes do grupo:

Ester de Souza Braga

Jayanne Queiroz Moura

Plataforma UEFA Champions League

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTEGRADOR

São Paulo

2024

Integrantes do grupo:

Ester de Souza Braga

Jayanne Queiroz Moura

Plataforma UEFA Champions League

PROJETO INTEGRADOR

Evandro Carlos Teruel

Trabalho de conclusão de módulo do curso apresentado ao Centro Universitário Senac – Santo Amaro, como exigência para aprovação na disciplina de **Projeto Integrador: Desenvolvimento Estruturado de Sistemas.**

São Paulo

2024

Integrantes do grupo:

Ester de Souza Braga

Jayanne Queiroz Moura

Plataforma UEFA Champions League

Trabalho de conclusão de módulo do curso apresentado ao Centro Universitário Senac – Santo Amaro, como exigência para aprovação na disciplina de **Projeto Integrador: Desenvolvimento Estruturado de Sistemas.**

Orientador Prof. Evandro Carlos Teruel

O examinador do trabalho considerou o(a) candidato(a): _____

São Paulo

2024

Resumo

Desenvolvemos uma interface gráfica no NetBeans para uma plataforma da UEFA Champions League, com o objetivo de fornecer uma ferramenta robusta para a visualização e gestão de dados de partidas, times e jogadores. O projeto foi estruturado com um formulário home para usuários, contendo uma área de login exclusiva para funcionários que têm privilégios de modificação de dados. Usuários podem visualizar listas de partidas, times e jogadores, com opções avançadas de filtragem por diversos critérios. As funcionalidades de cadastro, alteração e exclusão são restritas aos funcionários, que podem gerenciar os dados do sistema através de diversos formulários dedicados. A criação de um banco de dados centralizado garante a integridade e a segurança das informações. O desenvolvimento seguiu uma metodologia ágil, utilizando Java para a interface e um Sistema Gerenciador de Banco de Dados para armazenar as informações. Os resultados mostraram uma plataforma funcional e segura, atendendo às necessidades de visualização e gerenciamento de dados. Concluímos que a plataforma é eficiente e oferece uma experiência de usuário satisfatória, com possibilidade de expansão futura.

Palavras-chave: UEFA Champions League, interface gráfica, gerenciamento de dados.

Abstract

We developed a graphical interface in NetBeans for a UEFA Champions League platform, with the aim of providing a robust tool for visualizing and managing match, team and player data. The project was structured with a home form for users, containing an exclusive login area for employees who have data modification privileges. Users can view lists of matches, teams and players, with advanced filtering options by different criteria. The registration, modification and deletion functionalities are restricted to employees, who can manage the system's data through several dedicated forms. The creation of a centralized database guarantees the integrity and security of information. The development followed an agile methodology, using Java for the interface and a Database Management System to store the information. The results showed a functional and secure platform, meeting data visualization and management needs. We concluded that the platform is efficient and offers a satisfactory user experience, with the possibility of future expansion.

Keywords: UEFA Champions League, graphical interface, data management.

Sumário

1 - Visão Geral do Produto	7
2 - Definição das partes interessadas (stakeholders).....	7
3 - Desenvolvimento do software	7
Conclusão.....	8
Referências.....	9

1 - Visão Geral do Produto

O principal objetivo é proporcionar uma ferramenta eficiente para visualização e gestão de dados relacionados a partidas, times e jogadores. O contexto de uso envolve tanto usuários comuns, que podem visualizar dados, quanto funcionários autorizados, que possuem acesso a funcionalidades de modificação e gerenciamento. A justificativa do produto está na necessidade de uma plataforma centralizada e segura para gerir informações esportivas de maneira integrada. O público-alvo inclui fãs de futebol, jornalistas esportivos e funcionários da UEFA. As principais funcionalidades incluem visualização e filtragem de dados, cadastro e edição de informações por funcionários, e uma área de login segura. Os benefícios para os usuários e colaboradores incluem acesso fácil a informações atualizadas, segurança de dados e uma interface amigável. Diferenciais de mercado incluem a capacidade de filtragem detalhada e o sistema de gerenciamento de dados restrito a funcionários autorizados. Os requisitos de hardware e software incluem um computador com especificações mínimas para rodar o NetBeans e um servidor de banco de dados.

2 - Definição das partes interessadas (stakeholders)

As partes interessadas neste projeto incluem:

- Clientes: Fãs da UEFA Champions League e pesquisadores esportivos que utilizam a aplicação para obter informações detalhadas sobre jogos, times e jogadores.
- Funcionários: Funcionários de organizações esportivas que gerenciam os dados e utilizam a aplicação para manter as informações atualizadas.
- Desenvolvedores: Equipe responsável pelo desenvolvimento e manutenção da aplicação.
- Organizações Esportivas: Entidades que podem se beneficiar da ferramenta para gerenciar e distribuir informações de maneira eficiente.

3 - Desenvolvimento do software

O software foi desenvolvido utilizando a linguagem de programação Java, com o NetBeans como ambiente de desenvolvimento integrado (IDE). O sistema de gerenciamento de banco de dados escolhido foi o MySQL, que armazenou todas as informações relacionadas a partidas, times, jogadores e funcionários. O desenvolvimento seguiu uma metodologia ágil, com ciclos iterativos de planejamento, desenvolvimento, testes e revisão.

<https://github.com/jaymoura/Projeto-Integrador.git>

Conclusão

Os objetivos planejados foram alcançados, resultando em uma plataforma funcional que atende às necessidades de visualização e gerenciamento de dados esportivos. Encontramos algumas dificuldades técnicas relacionadas à integração do banco de dados com a interface gráfica, mas essas foram superadas com a colaboração da equipe de desenvolvimento. Como sugestão para pesquisas futuras, propomos a integração de funcionalidades adicionais, como notificações em tempo real e uma API para acesso de terceiros.

Referências

- UEFA Champions League Official Website. <<https://www.uefa.com/uefachampionsleague/>>