

TEAM GATGHER

Carlos Henrique do Prado Andrade David José Rodrigues Campos Jesiel Carlos da Silva Joseiltom Dantas de Oliveira Júnior



O aplicativo Team Catcher

O Team Catcher é um aplicativo que tem como seu objetivo principal a disseminação do esporte e de atividades físicas em geral. Pontos principais:

- Criação de eventos
- Divulgação de eventos
- Participação de eventos
- Descoberta de eventos

Diagrama de Caso de Uso

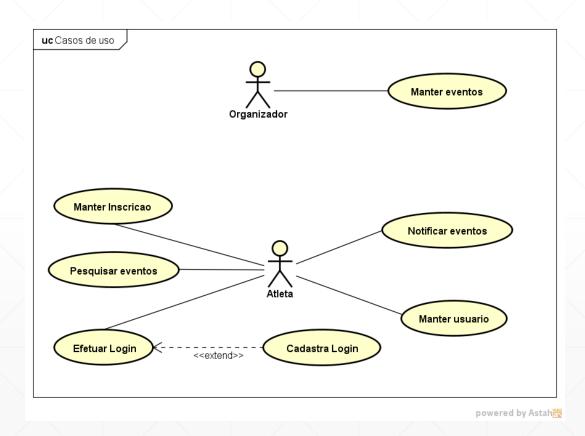


Diagrama de Classe

pkg

Usuario

- Codigo : int

- Nome : String

- CPF : String

- Telefone : String

- Email: String - DataNasc : Date

+ Cadastrar(): void

+ ConsultarUm(int codigo : int) : Usuario

+ ConsultarTodos() : List(Usuario)

+ Alterar(codigo: int): void

+ Excluir(codigo : int) : void

Participacao

- Codigo : int
- Status : Boolean
- NumeroInscricao : int
- datalnscricao : Date
- EventoCodigo : int
- UsuarioCodigo : int
- + Cadastrar(): void
- + ConsultarUm(codigo : int) : int
- + ConsultarTodos(): List(Participacao)
- + Excluir(codigo : int) : void

Evento

- Codigo : int
- Nome : String
- Horalnicio : Time
- HoraFim : Time
- Data : Date
- Local : String
- Custo : Float
- CapacidadeMinima: int
- CapacidadeMaxima : int
- Descricao : String
- + Cadastrar(): void
- + ConsultarUm(codigo:int): Evento
- + ConsultarTodos(): List(Evento)
- + Alterar(codigo: int): void
- + Excluir(codigo : int) : void

MER



Ferramentas Utilizadas









Motivação

A motivação para o projeto surgiu como uma solução para pessoas que tem interesse em praticar algum esporte e não sabe onde e nem com quem praticar, já que alguns esportes dependem da participação de outros integrantes, a ideia é que com uso do sistema essas pessoas possam se conectar a outras que praticam o mesmo esporte, além de se conectarem as pessoas do mesmo ciclo, elas podem criar e participar de eventos do seu interesse.



Conclusão

