

TEAM CATCHER

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

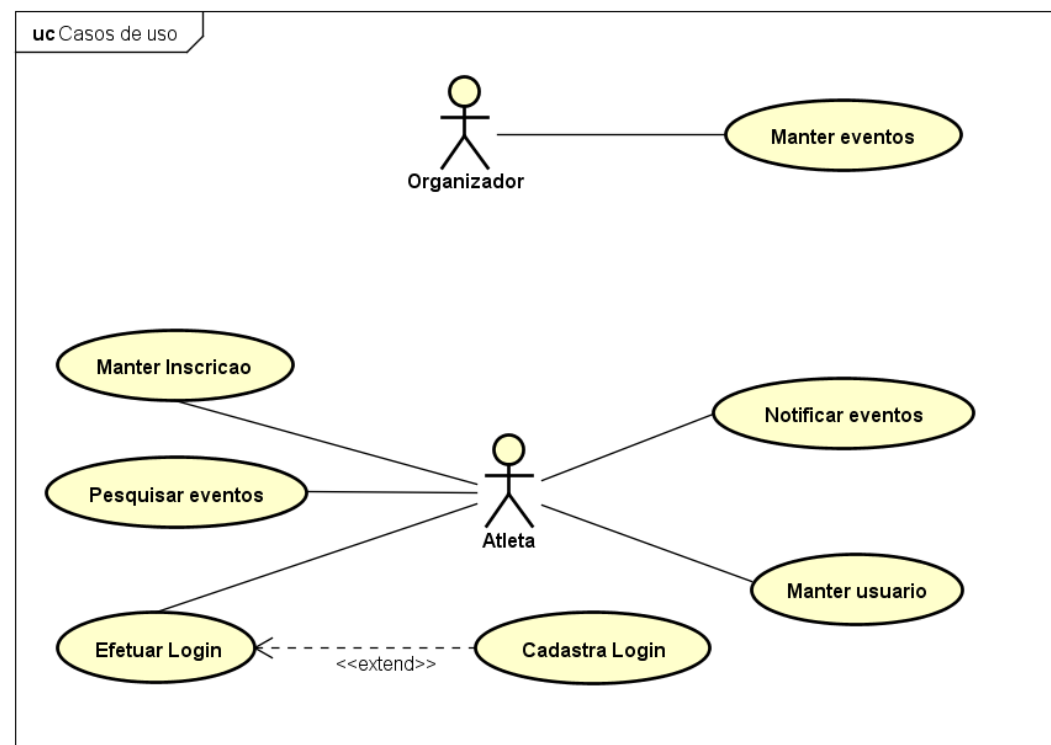
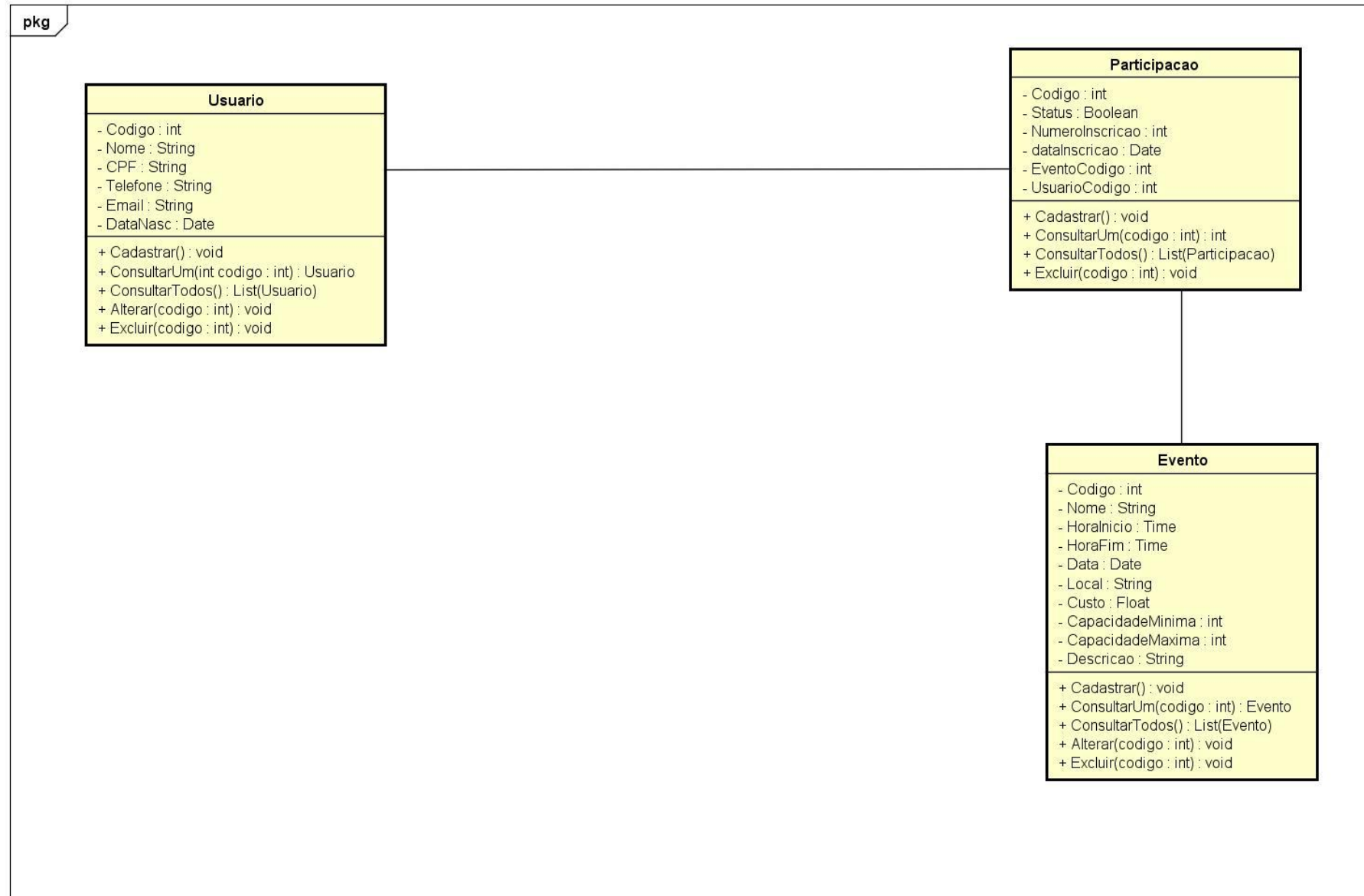
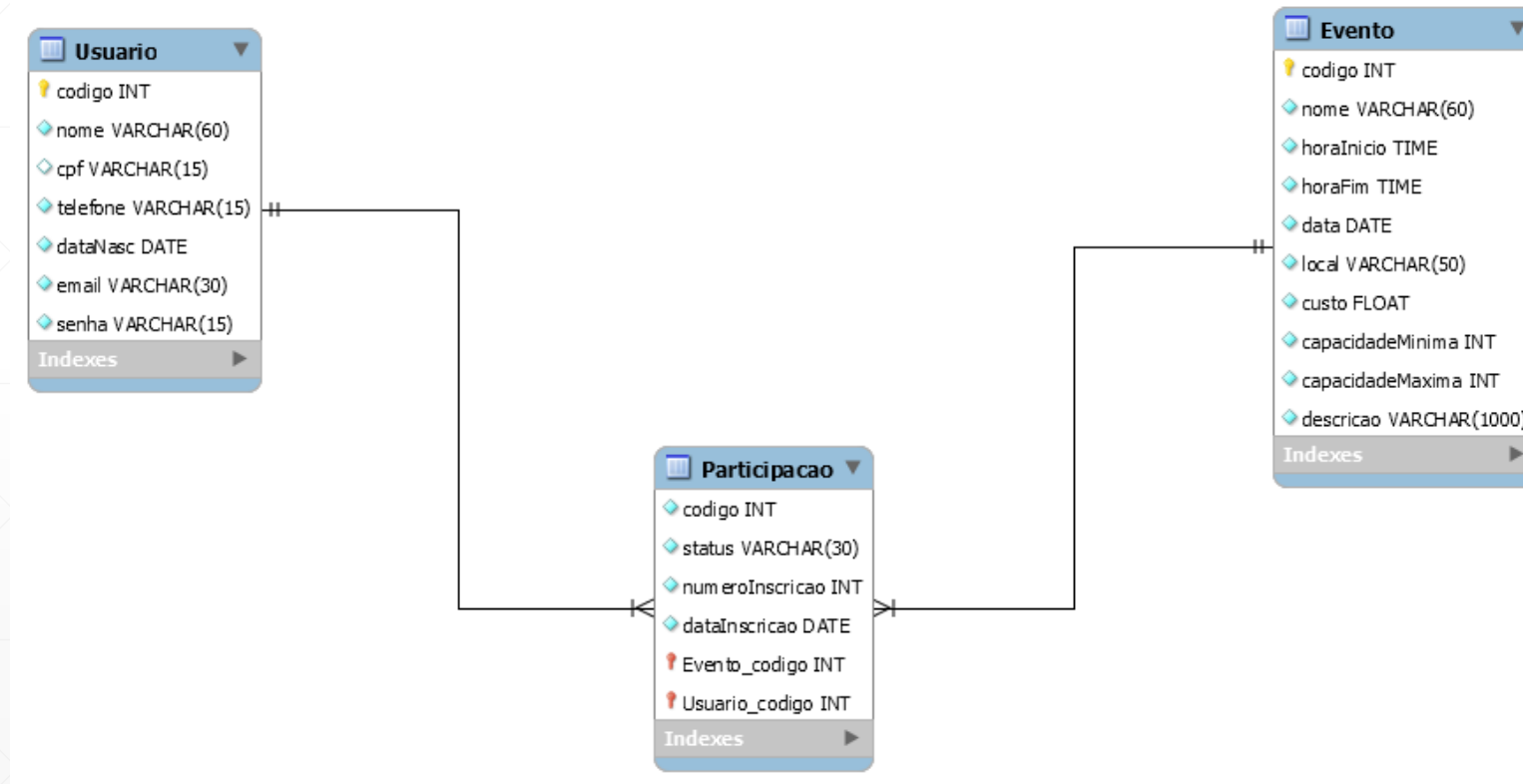


Diagrama de Classe



MER



Ferramentas Utilizadas



Java Web



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

