

# Levantamento Requisitos

Projeto BetinGoal

## Índice

Objetivo .....	3
Publico alvo .....	3
Âmbito .....	3
Descrição do Sistema .....	4
Utilizadores .....	5
Diagrama Use Case.....	5
Requisitos Funcionais.....	6
RF01 - Login .....	6
RF02 – Criar Contas .....	7
RF03 – Inserção de prognósticos .....	8
RF04 – Sistema de pontuação .....	8
RF05 – Compra de Subscrição .....	9
Requisitos não Funcionais.....	10
RNF 01 – Tempo de resposta .....	10
RNF02 – Interface intuitivo .....	10
Mock-up .....	11
Login .....	11
Área Do cliente.....	11
Envio dos prognósticos: .....	12
Compra de subscrição .....	13
Criar jogo respetivo.....	13
Fechar jogo.....	14
Estrutura da base de dados.....	15
Arquitetura .....	16
Conclusão .....	17

## Objetivo

Na criação deste trabalho pretende-se criar um site de prognósticos de futebol, usando conhecimentos de engenharia de *software* e engenharia de requisitos, em que os principais objetivos são, testar a capacidade dos clientes se conseguem ter um alto índice de acerto nos prognósticos de futebol. Também podem juntar os seus amigos para ver quem é o melhor acertar nos resultados

## Publico alvo

A criação deste *software*, foi feita para qualquer cliente (maior de 18 anos) testar a sua capacidade de acertar nos resultados dos jogos de futebol.

## Âmbito

Todas as informações fornecidas dizem respeito ao *software* BetinGoal. Este site é dedicado à gestão de informações relacionadas a prognósticos de futebol, permitindo aos clientes acompanhar o estado dos seus prognósticos e aos administradores acompanharem as estatísticas desses clientes.

## Descrição do Sistema

o sistema BetInGoal oferece uma plataforma abrangente para entusiastas de prognósticos de futebol, proporcionando uma experiência interativa e informativa para os utilizadores. As principais funcionalidades incluem

1. Registo e gestão de clientes:
  - ❖ Os Clientes podem registar-se no site BetinGoal para participar em prognósticos de futebol
  - ❖ Após o registo, os clientes tem a capacidade de submeter os seus prognósticos e acompanhar ao detalhe a classificação da jornada e o lugar que ocupam na classificação.
2. Prognósticos e Classificação:
  - ❖ Os clientes podem submeter os seus prognósticos dos jogos de futebol, indicando o possível resultado final da equipa de casa e equipa de fora.
  - ❖ A plataforma gere automaticamente um sistema de pontos comparando o resultado final com os prognósticos dos utilizadores.
3. Compra de Subscrição PRO
  - ❖ A funcionalidade da subscrição PRO oferece aos utilizadores benefícios exclusivos como criação de ligas e juntar os amigos, classificação PRO onde pode ganhar prémios.
  - ❖ Os clientes podem obter a subscrição PRO para melhorar assim a experiencia no site e obter vantagens exclusivas.
4. Gestão de estatísticas pelos administradores
  - ❖ Os administradores tem acesso a estatísticas detalhadas sobre quantos utilizadores registados no site, quantidade de ligas criadas, Mensagens de suporte em aberto e também vendas da subscrição
5. Notificações e Atualizações:
  - ❖ Os clientes/utilizadores recebem resposta aos pedidos de suporte e também a inscrição do site. Também tem acesso a informações no próprio site sobre novidades e promoções
  - ❖ Os administradores podem enviar comunicados através do site

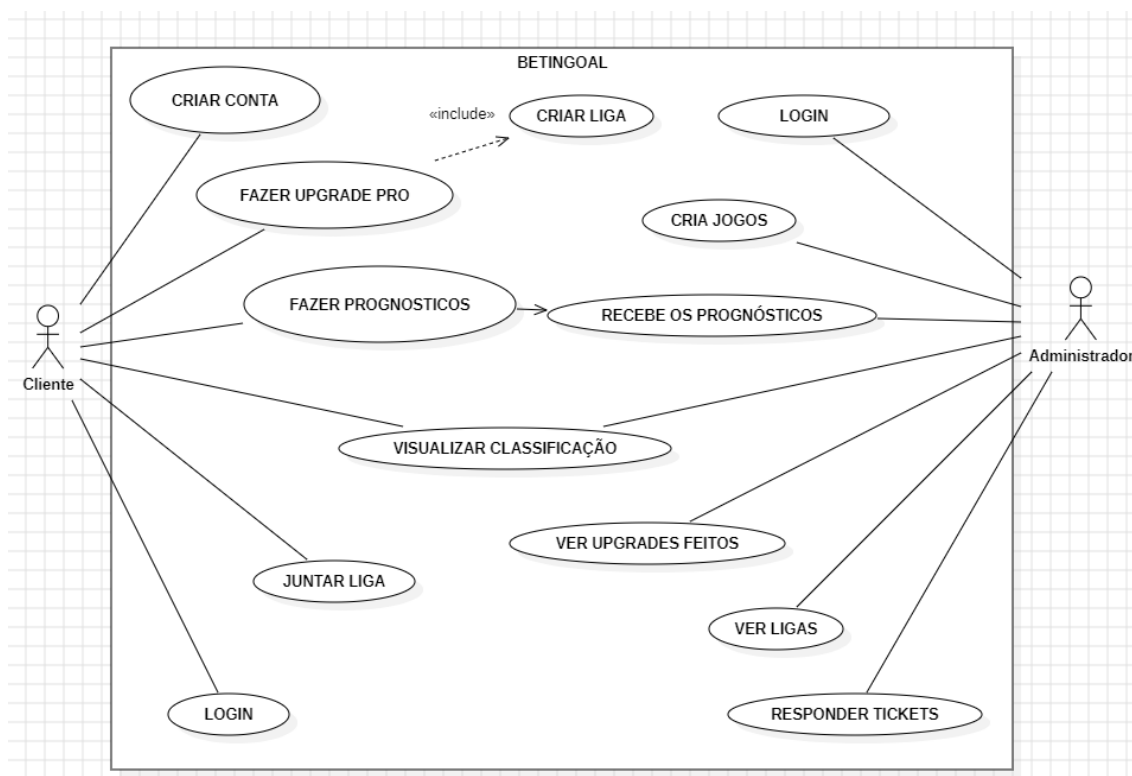
Em resumo, BetinGoal é um site interativo que oferece aos utilizadores/clientes uma experiência envolvente nos prognósticos de futebol. Enquanto que os administradores tratam da situação da administração do site.

## Utilizadores

Existem 2 tipos de utilizadores/clientes que é subscrição mais se inscreve no site e é tipo de conta FREE e conta PRO. As diferenças é na conta PRO dá para criar ligas e juntar os seus amigos a respetiva liga e também passa da classificação FREE para PRO e pode lutar por prémios.

## Diagrama Use Case

Visualização do que faz cada Cliente/utilizador e administrador do site



## Requisitos Funcionais

São os aspetos gerais importantes para o funcionamento como um todo.

### RF01 - Login

O Login permite aos utilizadores entrarem no seu perfil e ver os detalhes pessoais, ver os Prognósticos, ver classificação, comprar subscrição:

#### ❖ Cliente FREE:

- Alterar a palavra -passe
- Enviar Prognósticos FREE
- Ver classificação FREE
- Ver Classificação Geral
- Comprar subscrição PRO
- Juntar em Liga

#### ❖ Cliente PRO:

- Alterar Palavra-passe
- Enviar Prognósticos PRO
- Ver classificação PRO
- Ver Classificação Geral
- Criar Liga
- Juntar em Liga

## RF02 – Criar Contas

A parte de criar contas, está presente nos clientes/utilizadores e na administração:

### ❖ Cliente/Utilizador Free

- Nome (Primeiro e último);
- Password;
- E-mail;
- Data Nascimento;

### ❖ Administrador

- Nome;
- Password;
- Email;
- Data Nascimento;

### RF03 – Inserção de prognósticos

O sistema permite que os clientes/utilizadores insiram prognósticos até 2 horas antes do início do evento. O administrador tem a capacidade de inserir os resultados finais das partidas e encerrar os respetivos jogos e também criar jogos para os clientes/utilizadores enviarem os seus prognósticos.

- ❖ Clientes/Utilizadores
  - Enviar prognóstico de jogos
  
- ❖ Administradores
  - Podem criar jogos
  - Colocam o resultado final ocorrido na partida
  - Fechar o prognóstico em questão

### RF04 – Sistema de pontuação

Todo ou qualquer resultado no devido prognóstico é calculado e atribuído um sistema de pontuação diferente sendo conta FREE ou PRO

- ❖ Critérios
  - Contas FREE existem 4 critérios
    - Resultado certo: 2 pontos
    - Acertar na quantidade de golos: 4 pontos
    - Acertar ambos (Resultado certo + Golos: 7 pontos)
    - Acertar ambos + jogo da jornada: 10 pontos
  
  - Contas PRO
    - Resultado certo: 3 pontos
    - Acertar quantidade de Golos: 6 pontos
    - Acertar ambos (Resultado certo + golos): 9 pontos
    - Acertar ambos + jogo da jornada: 12 pontos



## RF05 – Compra de Subscrição

Qualquer cliente não tendo conta PRO pode adquirir fazendo o upgrade de conta

### ❖ Detalhes

- Podem criar Ligas
- Sistema de pontos melhorado comparado com as contas FREE
- Classificação PRO
- Podem lutar por prémios no fim da presente temporada

## Requisitos não Funcionais

São os aspetos gerais importantes para o funcionamento como um todo.

### RNF 01 – Tempo de resposta

O acesso à plataforma é executado a partir de um login, este que irá permitir gerir as informações de cada utilizador e os prognósticos.

- Carregar index
- Login
- Ler da base de dados
- Modificar base de dados

### RNF02 – Interface intuitivo

O sistema possui uma fácil adaptabilidade para todos os Clientes/Utilizadores onde de forma simples conseguem enviar os seus prognósticos, tendo assim um *site* de fácil utilização, este encurtando os passos necessários para cada Ação.

- Informação explícita.
- Utilizável em diversos dispositivos
- Fácil de utilizar
- Rápido
- Prático

## Mock-up

### Login

### Área Do cliente

## Envio dos prognósticos:

**BETINGAL** Server Time: 22:52:28 Sair

Enviar Prognósticos | Ver Classificação | Ver Ligas | roberto.silva

### Prognósticos Disponíveis:

Liga	Jornada	Data	Hora	Equipa Casa	Resultado Casa	Resultado Fora	Equipa Fora	Jogo da Jornada
liga betcllc	22	15/03/2024	20:15	Sporting CP	0	0	Boavista	Sim

Detalhes

**BETINGAL** Server Time

Enviar Prognósticos | Ver Classificação | Ver Ligas | roberto.silva

### Sporting CP vs Boavista

Competição:  
liga betcllc

Jornada:  
22

Data:  
15/03/2024

Hora:  
20:15

Equipa da Casa:  
Sporting CP

Resultado Casa:  
1

Resultado Fora:  
0

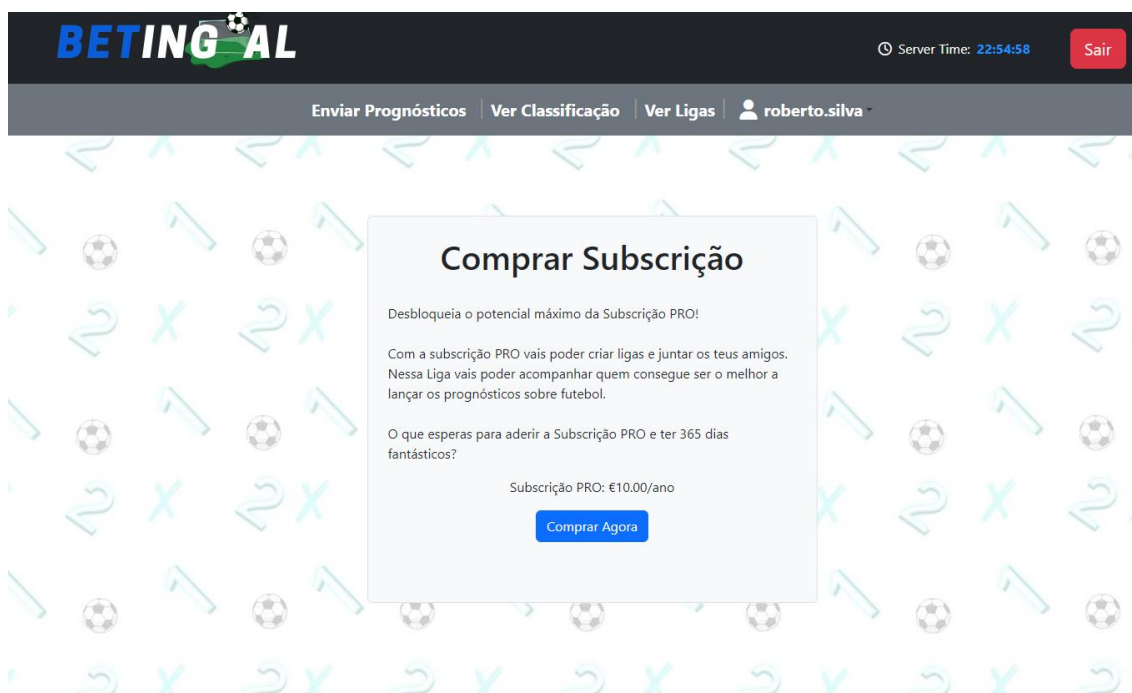
Equipa de Fora:  
Boavista

Jogo da Jornada:  
Sim

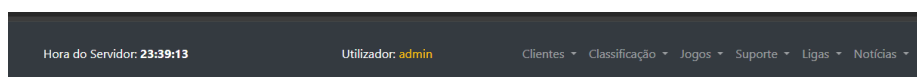
Voltar

Enviar Prognóstico

## Compra de subscrição



## Criar jogo respetivo



### Jogos Para Prognósticos

Competição:	Jornada:	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<hr/>		
Data:	Hora:	
<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>	<input type="text" value="--:--"/>	
Equipa da Casa:	Resultado Casa:	Resultado Fora:
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Equipa de Fora:	Jogo da Jornada: <input type="checkbox"/>	
<input type="text"/>		
<input type="button" value="Criar Jogo"/>		

## Fechar jogo

Hora do Servidor: 23:41:07

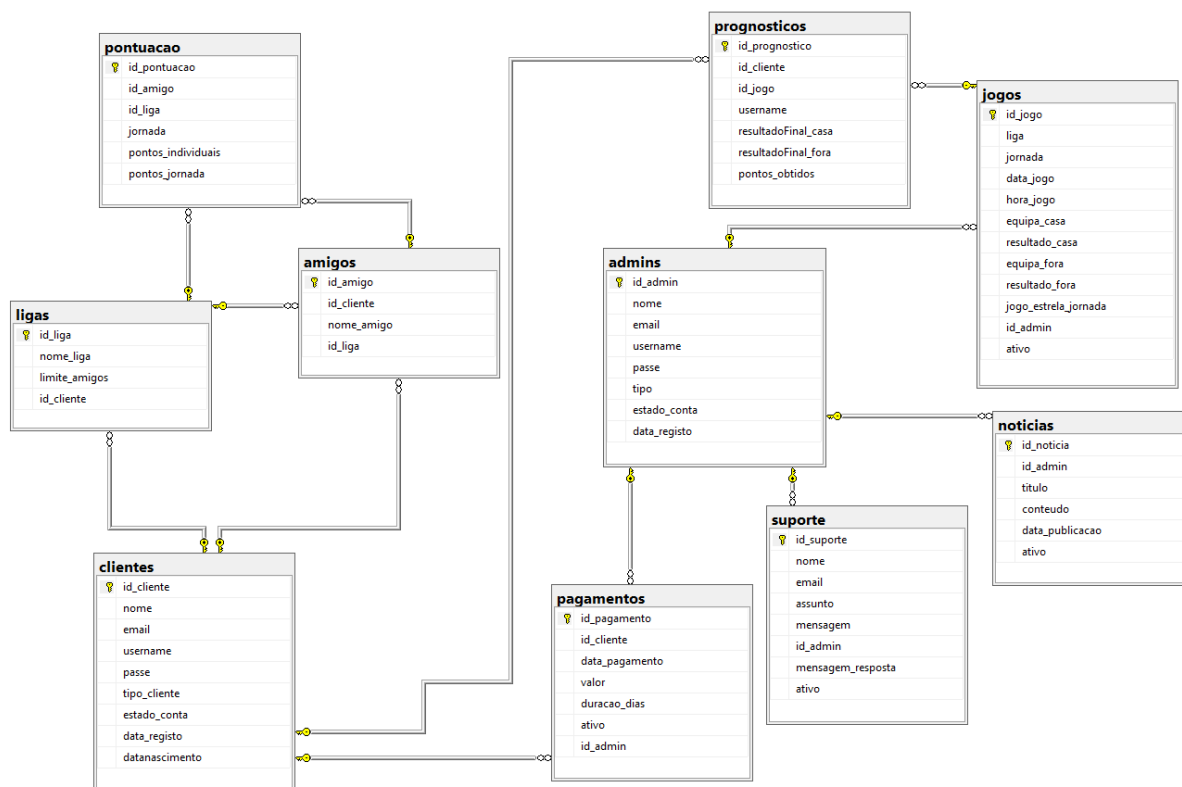
Utilizador: admin

Clientes ▾ Classificação ▾ Jogos ▾ Suporte ▾ Ligas ▾ Notícias ▾ Admi

## Finalizar jornada e Atribuir Pontuação

Liga	Jornada	Data	Hora	Equipa Casa	Resultado Casa	Resultado Fora	Equipa Fora	Jogo da Jornada	
Liga Betclic	12	04/12/2023	20:15	Sporting CP	0	0	Gil Vicente	Sim	<a href="#">Detalhes</a>
liga betclic	22	15/03/2024	20:15	Sporting CP	0	0	Boavista	Sim	<a href="#">Detalhes</a>
liga betclic	25	13/04/2024	15:30	FC PORTO	0	0	SC BRAGA	Sim	<a href="#">Detalhes</a>

## Estrutura da base de dados



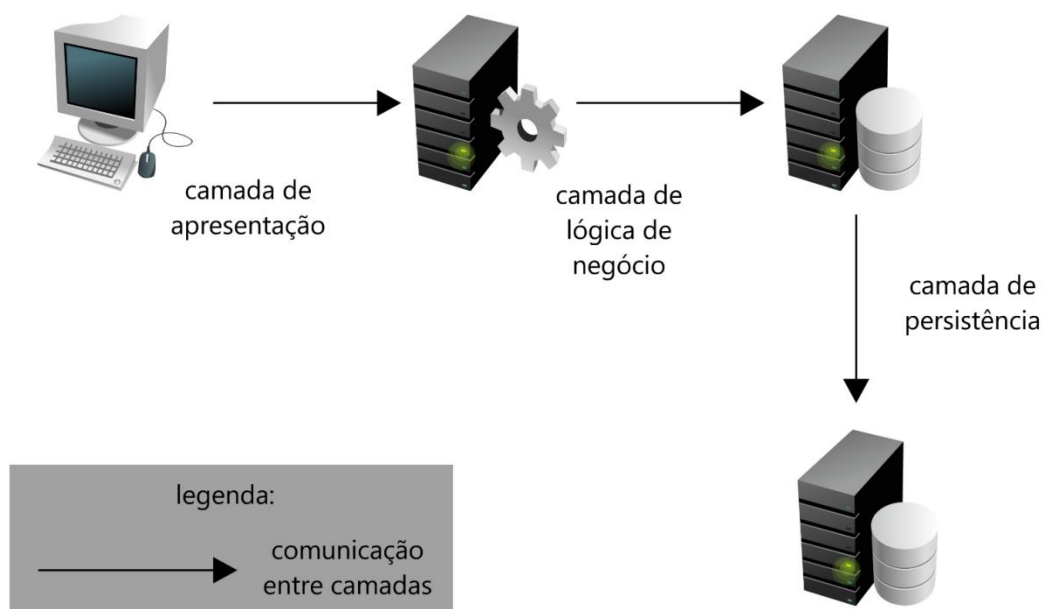
## Arquitetura

O sistema tem de ter quatro camadas para a parte do *back end*, aonde se pode fazer a gestão do servidor, e a gestão da base de dados, entretanto no *back end* também existe a transferência de dados imediata de um servidor para o outro.

O *front end* serve apenas para mostrar a interface gráfica e mais acessível ao utilizador.

Este modelo torna o sistema escalável e acessível partir de um *browser*.

Existindo os dois servidores no caso de uma falha de sistema ou atualizações o suplente contém as informações necessárias para que não existam cortes ou falhas de transmissão de pacotes de dados.





## Conclusão

Com a conclusão deste projeto BetInGoal, almeja-se apresentar uma solução funcional com perspectivas futuras que possam ser aplicadas em diversas situações. O desenvolvimento deste trabalho ocorreu no contexto da disciplina de Engenharia de Software, seguindo as premissas da engenharia de software para a concepção deste documento.

O processo abrangeu desde o levantamento de dados até a análise correspondente, visando implementar de forma sistemática os passos necessários para criar e aprimorar o site. Ao integrar as práticas da engenharia de software, procurei assegurar a qualidade e eficiência do projeto, contribuindo para a sua viabilidade e utilidade em cenários diversos.