



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA**  
**GRADUAÇÃO CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

Camila Nascimento Cardoso - RA: 21653528

José Mateus Pereira Santos - RA: 21650651

**DESENVOLVIMENTO DE UM SOFTWARE**  
**GERADOR DE CAMPEONATOS DE TÊNIS**

**BRASÍLIA**

**2018**

## HISTÓRICO DE REVISÃO

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
05/09/18	1.0	Desenvolvimento da introdução	Camila e José Mateus
27/09/18	2.0	Modificações na introdução	Camila e José Mateus

## SUMÁRIO

<b>HISTÓRICO DE REVISÃO</b>	<b>2</b>
<b>SUMÁRIO</b>	<b>2</b>
<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
1.1. Propósito	4
1.2. Convenções do documento	5
1.3. Público-alvo	5
1.4. Escopo do projeto	5
1.5. Referências	5
<b>2. DESCRIÇÃO GERAL</b>	<b>6</b>
2.1. Perspectiva da solução	6
2.2. Características da solução	6
2.3. Classes de usuários e características	6
2.4. Ambiente operacional (Protocolos e Tecnologias)	6
2.5. Restrições de projeto e implementação	6
2.6. Documentação para usuários	6
2.7. Hipóteses e dependências	6
<b>3. CARACTERÍSTICAS DO SISTEMA</b>	<b>6</b>
3.1. Características do sistema 1	6
3.2. Características do sistema 2	6
3.3. Características do sistema n	6
<b>4. REQUISITOS DE INTERFACES EXTERNAS</b>	<b>7</b>
4.1. Interfaces do usuário	7
4.2. Interfaces de hardware	7
4.3. Interfaces de software	7
4.4. Interfaces de comunicação	7
<b>5. OUTROS REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS</b>	<b>7</b>
5.1. Necessidades de desempenho	7
5.2. Necessidades de proteção	7
5.3. Necessidades de segurança	7
5.4. Atributos de qualidade de software	7

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1. Propósito

Desde a revolução industrial, um marco muito importante para o início da evolução tecnológica, as necessidades humanas, que antes eram feitas manualmente e exigiam tempo, tornam-se cada vez mais automáticas e rápidas. A tecnologia não só agiliza um processo, mas também contribui na organização, no planejamento e na praticidade. Eventos esportivos, em geral, precisam de uma boa organização e um bom planejamento para evitar falhas que afetem diretamente os competidores, rankings, saldos de pontos.

Para ajudar um grupo de jogadores amadores de tênis, os quais residem em um condomínio localizado em Brasília-DF, viu-se a necessidade de desenvolver um *software* para facilitar o gerenciamento de campeonatos de tênis. Para entender melhor a finalidade, discursamos sobre o contexto do problema.

Atualmente, no condomínio *Park Sul Prime*, localizado em uma região administrativa de Brasília, há um grupo de jogadores amadores de tênis que durante o ano realizam uma série de campeonatos internos. Eles administram todos os eventos relacionados ao esporte em planilhas no *software* Microsoft Excel.

Utilizar planilhas Excel para administrar eventos de campeonatos pode ser muito difícil e pouco confiável. Algumas desvantagens são a dificuldade para manter a integridade das planilhas, a possibilidade de, por um acaso, duplicar as informações e a necessidade de atualização dos dados dependendo do tipo de campeonato.

Outro ponto importante a ser considerado é a contagem de pontos, rankings e saldos de pontos que podem gerar problemas uma vez que algum cálculo errado pode influenciar nos resultados dos campeonatos. É necessário ter uma grande precisão para que nenhum competidor seja injustiçado por um erro que pode ser evitado.

Com isso, foi pensado em desenvolver uma ferramenta que auxilie pessoas no gerenciamento de campeonatos de tênis. Essa ferramenta será uma aplicação que possibilitará que o planejamento de campeonatos seja mais rápido e mais

confiável, tendo em vista que será uma aplicação *web* na qual o acesso às informações será fácil e atualizadas a todo minuto. Isso permite uma transparência de informações a todos os envolvidos e soluciona o problema falta de confiabilidade que o Excel gera.

## **1.2. Convenções do documento**

Microsoft Office Excel - Excel

Golang - Go

## **1.3. Público-alvo**

É voltado para todos aqueles que necessitam gerar e gerenciar campeonatos de tênis, praticam o esporte e necessitam de uma ferramenta facilitadora para conseguir gerar campeonatos de forma eficiente, rápida e segura.

## **1.4. Escopo do projeto**

Esse projeto está sendo desenvolvido para ser uma ferramenta facilitadora de gerenciamento de campeonatos de tênis. Será entregue um *software* em plataforma *web* desenvolvido por dois protocolos utilizando a linguagem Go e JavaScript.

O sucesso desse projeto acarreta em um sistema que ajudará um grupo de jogadores a criarem campeonatos de tênis, de maneira mais prática e segura, agilizando a organização dos campeonatos efetuados durante o ano e dando mais segurança nos rankings de cada um para descobrir o vencedor. O prazo de entrega está previsto para o fim deste ano de 2018.

O *software* contará com cadastro de jogadores, visualização do histórico do jogador, gerenciamento de diferentes tipos campeonatos, visualização de ranking para cada campeonato, ranking geral, tabela de competidores, cadastro de equipe, criação e exclusão de campeonatos.

## **1.5. Referências**

PERON, Fernando. **DESENVOLVIMENTO DE UM SOFTWARE DE GERENCIAMENTO DE CAMPEONATOS DE FUTEBOL**. Florianópolis, 2005.

FERREIRA, João Luiz. **APLICAÇÃO WEB PARA GERENCIAMENTO DE CAMPEONATOS DE FUTEBOL**. Florianópolis, 2017.

POLLI, Vinícius. **FUTCHAMPS: SISTEMA GERENCIADOR DE COMPETIÇÕES FUTEBOLÍSTICAS**. Curitiba, 2015.

KUNZ, Marcelo; FOLETTO, Antônio Augusto; DA SILVA, Joel. **MICUIM: UMA PROPOSTA DE SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ATIVIDADES DESPORTIVAS**. Rio Grande do Sul, 2014.

DESIRÓ, Fábio. **SISTEMA DE CONTROLE DE JOGOS**. São Paulo, 2010.

MENA, Gean; COMIN, Eduardo. **SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE COMPETIÇÕES ESPORTIVAS VOLTADO AO FUTEBOL**. Santa Catarina, 2013.

SILVA, Maritza; WEINERT, Wagner. **SOFTWARE PARA O GERENCIAMENTO DE ATIVIDADES RELACIONADAS À PRÁTICA DO KARATÊ**. Paraná.

## **2. DESCRIÇÃO GERAL**

### **2.1. Perspectiva da solução**

### **2.2. Características da solução**

### **2.3. Classes de usuários e características**

### **2.4. Ambiente operacional (Protocolos e Tecnologias)**

### **2.5. Restrições de projeto e implementação**

### **2.6. Documentação para usuários**

### **2.7. Hipóteses e dependências**

### **3. CARACTERÍSTICAS DO SISTEMA**

#### **3.1. Características do sistema 1**

#### **3.2. Características do sistema 2**

#### **3.3. Características do sistema n**

### **4. REQUISITOS DE INTERFACES EXTERNAS**

#### **4.1. Interfaces do usuário**

#### **4.2. Interfaces de hardware**

#### **4.3. Interfaces de software**

#### **4.4. Interfaces de comunicação**

### **5. OUTROS REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

#### **5.1. Necessidades de desempenho**

#### **5.2. Necessidades de proteção**

#### **5.3. Necessidades de segurança**

#### **5.4. Atributos de qualidade de software**