



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

Data	Versão	Descrição	Autor
05/09/18	1.0	Desenvolvimento da introdução	Camila e José Mateus

SUMÁRIO

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

1. INTRODUÇÃO

1.1. Propósito

Em meio a uma evolução da tecnologia, onde as coisas estão sendo cada vez mais automatizadas e rápidas, viu-se a necessidade de desenvolver esse *software* para facilitar e ajudar um grupo de tênis de jogadores amadores de um condomínio localizado em Brasília – DF. Esse trabalho tem como objetivo desenvolver um sistema que irá auxiliar o controle de campeonatos de tênis. É uma ferramenta com intuito de diminuir o trabalho que hoje existe para administrar esses campeonatos. Para entender melhor a finalidade, discursamos sobre o contexto do problema.

Atualmente, no condomínio Living Park Sul, localizado em uma região administrativa de Brasília, há um grupo de jogadores amadores que durante o ano realizam uma série de campeonatos internos. Eles administram todos os eventos relacionados ao tênis em planilhas no software Microsoft Excel. Por mais que eles utilizem esse método e ele funcione, há alguns problemas referentes ao modo como ainda é efetuado os campeonatos.

Para solucionar problemas como dificuldade de manusear o Excel, trabalho para manter a integridade das planilhas, dúvidas sobre a contagem de pontos, falta de segurança dos dados inseridos, foi pensado em desenvolver um *software* específico para gerar campeonatos.

É uma ferramenta que será capaz de auxiliar os jogadores na organização dos campeonatos. O sistema garantirá a possibilidade de gerar diferentes tipos de campeonatos a qualquer momento. Ou seja, ele irá gerar informações que o usuário deseja controlar para que ele utilize da forma que achar mais conveniente. Terá uma parte de cadastro de jogadores e tudo referente aquele jogador será armazenado e de fácil recuperação de dados. Os rankings de cada campeonato serão gerados automaticamente e qualquer jogador poderá acompanhar seus pontos e sua posição. Não terá problemas de dúvidas de manipulação de pontos, porque o cálculo de pontos será automático e não possibilitará que haja nenhuma alteração por parte dos jogadores. É um sistema de alta confiança para aqueles que querem se divertir de maneira segura, rápida e eficiente.

Resumindo, o propósito deste projeto é apresentar um sistema para gerenciamento de campeonatos de tênis possibilitando diferentes formas de disputas.

1.2. Convenções do documento

1.3. Público-alvo

O público alvo desse projeto, apesar de ter sido iniciado através de um grupo específico de um condomínio, é voltado para todos aqueles que amam o 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 se divertirem 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.

Regras do Tênis. Disponível em: <<http://www.regrasdosportes.com/regras-do-tenis/>>

Acesso em 5 de setembro de 2018.

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