

Avaliação Final

Prova prática – Coders Football League

Prof. Dr. Leandro Marques do Nascimento

Prof. Dr. Vanilson André de Arruda Burégio

Questão única: Sistema de simulação de campeonatos de futebol

Num país como o Brasil, cuja paixão pelo futebol é algo cultural, um conjunto muito grande de campeonatos de futebol locais e/ou regionais acontecem sem nem sequer usarem um sistema de controle para as partidas que ocorrem. Neste contexto, você foi contratado para criar um sistema que simule as partidas de um campeonato de futebol.

O sistema consiste em manter jogadores e equipes para participarem de campeonatos. Todo campeonato nada mais é do que um conjunto de partidas que ocorrem entre duas equipes distintas, em datas distintas. Há dois tipos de partida, a oficial e a amistosa. A partida amistosa ocorre fora das datas oficiais do campeonato e não compõe renda, mas fazem parte do campeonato. Já a partida oficial faz parte do campeonato e gera renda com base na quantidade de pagantes e preço do ingresso. A arquitetura do sistema já está desenhada e vai utilizar a popular estrutura de 3 camadas (MVC) já apresentada em sala de aula algumas vezes.

O sistema **apresenta uma interface gráfica (GUI) totalmente funcional**. Os testes de execução devem ser feitos a partir da interface uma vez implementados os métodos solicitados.

O repositório de campeonatos já foi implementado e você ficou responsável por atualizar algumas partes do código relacionadas ao controlador, classes básicas e regras de negócios.

O código da aplicação traz todos os detalhes do que precisa ser implementado através das tarefas marcadas como 'TODO' (a fazer), tais como:

CampeonatoController.java	TODO (1,0) Retornar a lista de partidas de um campeonato ordenadas pela data em que ocorreram
CampeonatoController.java	TODO (2,0) Método para calcular informação sobre pontuação de equipes
CampeonatoController.java	TODO (3,0) Este método será responsável por criar todas as partidas de um campeonato
Equipe.java	TODO (0,75) Criar método para REMOVER um jogador desta equipe
Equipe.java	TODO (1,25) Criar método para ADICIONAR um jogador a esta equipe com seu respectivo número de camisa
EquipeInformation.java	TODO (1,0) Implementar noção de ordenação para pontuação de equipes
TelaController.java	TODO (0,5) Tratar exceção do adicionarJogador e apresentar mensagem de alerta para o usuário final
TelaController.java	TODO (0,5) Tratar exceção do removerJogador e apresentar mensagem de alerta para o usuário final

No Eclipse, para visualizar os pontos do código que devem ser alterados, você deve clicar no menu "Window" → "Show view" → "Tasks".

Cada atividade já tem sua pontuação associada.

Esta avaliação apresenta um total de 10 pontos.