****

**PROGRAMAÇÃO NÃO PROCEDIMENTAL**

**MEIO CAMPO**

Eliúde Carvalho Vemba

Lucílio Tércio Gomes

Ludmilo Hueba Cambambi

2021-2022

**RESUMO**

Este trabalho propõe-se a apresentar o relatório do projecto da disciplina de Programação Não Procedimental. Este que consiste na elaboração de uma aplicação de Gestão Desportiva.

Dentre muitos elementos, este trabalho apresenta algumas funcionalidades exigidas na proposta.

**OBJECTIVOS**

**OBJECTIVO GERAL**

- Construir uma aplicação de gestão desportiva.

**OJECTIVOS ESPECIFICOS**

- Permitir o cadastro de Equipas

- Permitir o cadastro de Jogadores

- Permitir o cadastro de Treinadores

- Armazenar resultados de jogos realizados

- Permitir a consulta de estatisticas gerais do Campeonato

**PROBLEMA**

MEIO CAMPO é o campeonato principal de Jogo da Velha do município de Cacuaco, organizado pela Coordenação de futebol do município. Esta é 48ª edição, cada edição conta sempre com 16 equipas contendo cada uma delas 1 jogador e 30 jornadas. Cada jogo é realizado por duas equipas cada um com 11 jogadores em campo. Cada equipa diferencia-se da outra pelo nome, data de fundação e número de títulos. Cada jogador se distingue dos outros pelo código, nome, altura, peso, género, idade (compreendida entre 14 à 20 anos de idade), número de golos no campeonato e a posição deste em campo. Cada jogo tem um tempo de duração (i.e. data de inicio e data de fim), as equipas que vão defrontar-se, número de golos na partida e a equipa vencedora. Cada jornada possui jogos, duração (i.e. data de inicio e data de fim). Cada equipa tem um treinador que diferencia-se dos jogadores por não possuir número de golos nem posição em campo e que sua idade esta compreendida no intervalo de 40 á 60 anos de idade.

**ORGANIZAÇÃO DA APLICAÇÃO**

**ENTIDADES**

A aplicação constitui-se de diversas entidades que contribuem para o seu correcto funcionamento e solução do problema apresentado. Algumas delas são:

- Equipa

- Jogador

- Treinador

- Jogo

- Jornada

- Campeonato

**ESTRUTURA DOS FACTOS**

As entidades da aplicação apresentadas acima, têm a sua extrutura baseada em factos. Estão a presentados abaixo as suas constituições:

- **Equipa**(*numero,nome,fundacao,titulos*)

- **Jogador**(*numero,nome,altura,peso,genero,idade,posicao,golos*)

- **Treinador**(*numero,nome,altura,peso,genero,idade*)

- **Jogo**(*numero,inicio,fim,equipa1,golos1,equipa2,golos2*)

**FUNCIONALIDADES**

**Funcionalidades Gerais:**

- Cadastro de Jogadores

- Marcação de Jogos

- Cadastro de Treinadores

- Cadastro de Equipas

- Cada equipa pode ver seus jogadores, treinador, melhor marcador

- Apresentação de tabela classificativa

**Regras de Negócio Exigidas**

Nesta Secção são descritas algumas regras das operações que são permitidas no projecto, e é apresentado também a solução(regra em prolog) encontrada para esta regra.

**Regra 1: “mesma equipa” -** nenhuma equipa joga com ela própria.

**Solução:**

**Regra 2: “jogo repetido” -** nenhuma equipa joga com ela própria.

**Solução:**

**Regra 3: “equipas” -** nenhuma equipa joga com ela própria.

**Solução:**

**Regra 4: “pontos” -** nenhuma equipa joga com ela própria.

**Solução:**

**Regra 5: “empates” -** nenhuma equipa joga com ela própria.

**Solução:**

**Regra 6: “mesma equipa” -** nenhuma equipa joga com ela própria.

**Solução:**

**EXECUÇÃO**

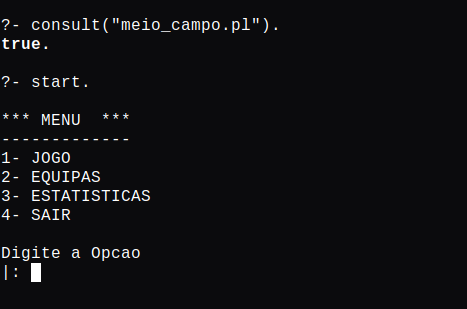
**Como executar a aplicação?**

1 – Abra o interpretador prolog

2 – Consulte o arquivo “meio\_campo.pl”

3 – chame a funcao (regra) “start.” para iniciar a aplicação

Ex:



Esta página foi deixada em branco propositadamente…