**UNIVERSIDADE METODISTA DE SÃO PAULO**

**ESCOLA DE ENGENHARIAS, TECNOLOGIA E INFORMAÇÂO**

**Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

**Dennys Gomes Esteves - 243479**

**Luis Gustavo Cavalcanti Pereira - 251527**

**SEASON SOCCER MANAGER  
  
DESENVOLVIMENTO APLICATIVO MOBILE  
PARA RANKING DE JOGOS ELETRÔNICOS**

**Santos**

**2016**

**Dennys Gomes Esteves - 243479**

**Luis Gustavo Cavalcanti Pereira – 251527**

**SEASON SOCCER MANAGER  
  
DESENVOLVIMENTO APLICATIVO MOBILE  
PARA RANKING DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Atividade realizada pelos alunos do 5º semestre do curso de Análise de Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Metodista de São Paulo para atendimento ao módulo Modelagem e Documentação de Sistemas através do Projeto de Ação Profissional - PAP.

**Santos**

**2016**

**Ficha Catalográfica**

**Dennys Gomes Esteves - 243479**

**Luis Gustavo Cavalcanti Pereira - 251527**

**SEASON SOCCER MANAGER  
  
DESENVOLVIMENTO APLICATIVO MOBILE  
PARA RANKING DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Atividade realizada pelos alunos do 5º semestre do curso de Análise de Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Metodista de São Paulo para atendimento ao módulo Modelagem e Documentação de Sistemas através do Projeto de Ação Profissional - PAP.

**Área de Concentração: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Data da Apresentação: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Resultado: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**BANCA EXAMINADORA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **André Luíz Perin** | **Prof.** |  |
| **Universidade Metodista de São Paulo** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cristiano Camilo de Almeida** | **Prof.** |  |
| **Universidade Metodista de São Paulo** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rafael Guimarães Sakurai** | **Prof.** |  |
| **Universidade Metodista de São Paulo** | | |

**Resumo**

**Abstract**

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO 8](#_Toc465013757)

[2. DESENVOLVIMENTO 9](#_Toc465013758)

[2.1. Metas do projeto 9](#_Toc465013759)

[Escopo do Trabalho 9](#_Toc465013760)

[2.2. Processo de Desenvolvimento de Software 10](#_Toc465013761)

[2.3. CMMI (Qualidade de Software) 11](#_Toc465013762)

[2.4. Padrões de Projeto 12](#_Toc465013763)

[2.5. Protótipo das telas 13](#_Toc465013764)

[2.6. Arquitetura 16](#_Toc465013765)

[2.7. Segurança da Informação 17](#_Toc465013766)

[2.7. Desempenho da Aplicação 18](#_Toc465013767)

[2.8. Cronograma 19](#_Toc465013768)

[3. Levantamento e Análise dos Casos de Uso 20](#_Toc465013769)

[3.1. Divisão do Trabalho 20](#_Toc465013770)

[3.2. Diagrama de Casos de Uso 21](#_Toc465013771)

[3.3. Especificação dos Casos de Uso (BUCs) 22](#_Toc465013772)

[3.4. Modelo de Dados do Projeto 23](#_Toc465013773)

[3.4.1. Diagrama de Classes 23](#_Toc465013774)

[3.4.1. Modelo Lógico (Base de Dados – Aplicativo Mobile) 24](#_Toc465013775)

[3.4.2. Modelo Lógico (Base de Dados Consolidadora - WebService) 25](#_Toc465013776)

[3.5. Dicionário de Dados 26](#_Toc465013777)

[3.6. Reanálise dos Requisitos Funcionais e Não-Funcionais 27](#_Toc465013778)

[3.6.1. Requisitos Funcionais 27](#_Toc465013779)

[3.6.2. Requisitos Não Funcionais 28](#_Toc465013780)

[3.6.3. Diagrama de Sequência 29](#_Toc465013781)

[4. CONCLUSÃO 30](#_Toc465013782)

[5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 31](#_Toc465013783)

[4. APÊNDICE A – SCRIPTS BASE DE DADOS 32](#_Toc465013784)

[4.1. Banco de Dados (Aplicativo Mobile) 32](#_Toc465013785)

[4.2. Banco de Dados - Consolidadora (WebService) 33](#_Toc465013786)

# INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo apresentar um aplicativo mobile intitulado SSM (Season Soccer Manager), criado para o sistema Android, para compartilhamento de ranking de em disputas em jogos eletrônicos, com temática de futebol. Este aplicativo é desenvolvido pela empresa DG-TEC, que está iniciando no mercado de desenvolvimento para dispositivos mobile, com Android.

A documentação do projeto irá apresentar as funcionalidades deste aplicativo, a arquitetura e modelagem de dados, bem como o processo de desenvolvimento, através de uma especificação, contendo todas as informações necessárias para entendimento do funcionamento do aplicativo SSM.

# 

# DESENVOLVIMENTO

## Metas do projeto

### Escopo do Trabalho

Criação do aplicativo Android para compartilhamento de ranking em jogos eletrônicos, de futebol.

* Criar uma conta de usuário para identificação e autorização na participação dos campeonatos, conforme as temporadas.
* Criar novas temporadas e compartilhar com outros usuários.
* Participar de temporadas e inserir pontuações de jogadores participantes em campeonatos.
* Armazenamento interno dos dados no dispositivo, conforme sincronização e atualização das informações, através de comunicação com WebService;
* Gerenciamento do envio e recebimento dos dados do WebService através de base consolidadora;

## Processo de Desenvolvimento de Software

TODO:

## CMMI (Qualidade de Software)

TODO:

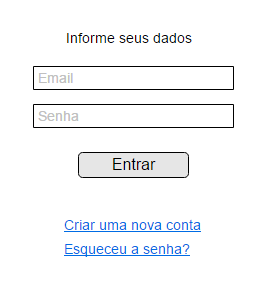
### 2.4. Padrões de Projeto

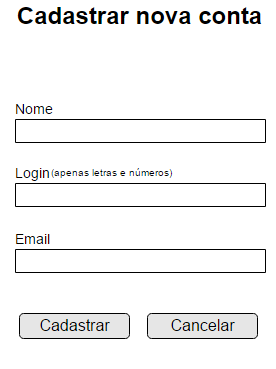
O aplicativo SSM utilizará alguns padrões de projeto em sua implementação:

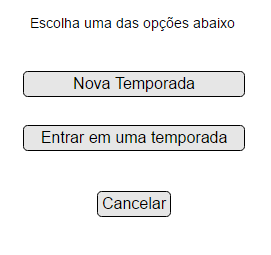
**Singleton** – Controle da instância de controle do banco de dados (SQLite) para armazenamento interno;

**Proxy** – Encapsulamento das regras de negócio de comunicação com o WebService.

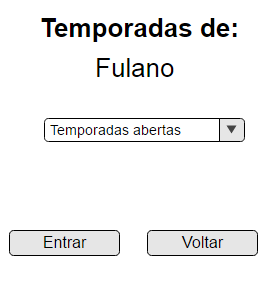
### 2.5. Protótipo das telas

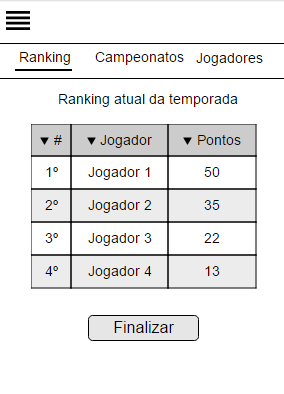












### 2.6. Arquitetura

TODO:

### 2.7. Segurança da Informação

TODO:

### 2.7. Desempenho da Aplicação

TODO:

### 2.8. Cronograma

TODO:

# Levantamento e Análise dos Casos de Uso

### Divisão do Trabalho

Lista de Eventos – Compartilhamento de Ranking em Campeonatos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome do Evento** | **Entradas e Saídas** | **Resumo do BUC** |
| Criar nova conta | Cadastro de usuário (E) | Usuário registra o seu nome e e-mail para participar no compartilhamento do ranking |
| Selecionar temporada | Solicitar criar uma nova temporada ou entrar numa temporada ativa (E) | Usuário cadastrado cria uma nova temporada ou participa duma temporada existente |
| Entrar numa temporada | Participar de campeonatos na temporada (S) | Convidar outros usuários para participar de campeonatos |
| Incluir ranking | Adicionar pontuações de partidas (E) | Incluir na lista de partidas, as pontuações dos jogos |
| Visualizar ranking | Ranking de jogos (S) | Visualizar campeonatos, jogadores e pontuações |
| Reiniciar Senha | Criar nova senha aleatória para o usuário da conta (S) | Enviar solicitação de lembrete de senha e criar uma aleatória para o usuário acessar a conta |

### Diagrama de Casos de Uso

TODO:

### Especificação dos Casos de Uso (BUCs)

TODO:

**[BUC:C01-Cadastrar\_Cliente]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sigla Sistema:** | SIV | **Sistema:** | Sistema Integrado de Vendas |
| **Módulo:** | Cadastros | | |
| **Cód. BUC:** | C01 | **BUC:** | Cadastrar Cliente |
| **Identificação:** | BUC:C01-Cadastrar\_Cliente | | |

## Descrição: Possibilita que os administradores, devidamente identificados no sistema, cadastrem clientes.

## Atores: Administrador.

## Pré-Condições

Qualquer um dos administradores deverão ter efetuado o seu login no sistema.

## Pós-Condições

* Ter os dados do cliente cadastrado ou alterado no banco de dados.

|  | **Ações / Passos** |
| --- | --- |
| 1 | O fluxo principal inicia quando clica na opção **Cadastros – Cadastrar Cliente;** |
| 2 | O sistema apresenta uma tela cadastrar um cliente:   * Usuário preenche os campos obrigatórios; * Sistema valida se todos os campos obrigatórios estão preenchidos corretamente; * Sistema executa gravação dos dados no banco de dados; |

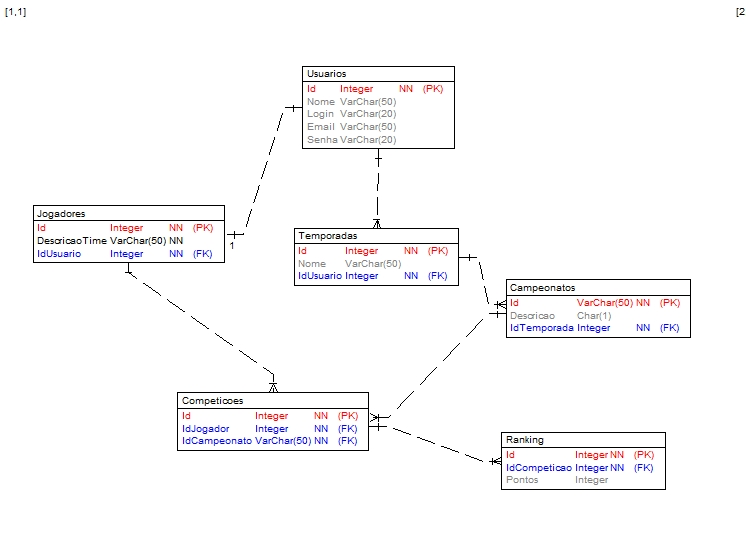
|  | **Restrições / Validações** |
| --- | --- |
|  | Sistema deverá emitir um alerta se os campos obrigatórios (com asterisco \*) não estiverem preenchidos ou incorretos: endereço completo de entregas cobrança, CPF ou CNPJ, dados de pagamento, email e senha para login. |

# Modelo de Dados do Projeto

### 3.4.1. Diagrama de Classes

TODO:

# Modelo Lógico (Base de Dados – Aplicativo Mobile)



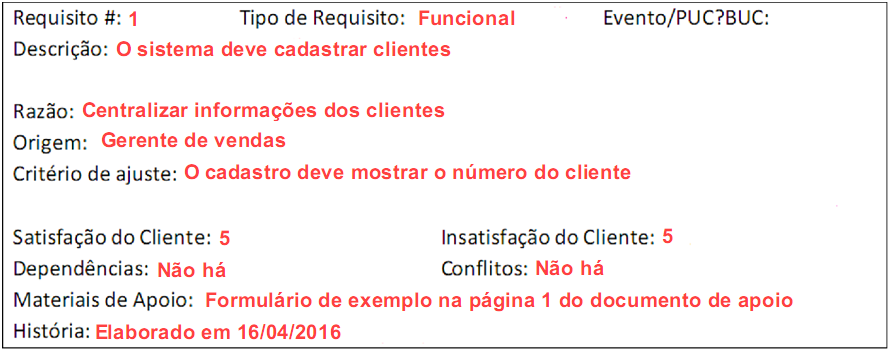
# Modelo Lógico (Base de Dados Consolidadora - WebService)

# Dicionário de Dados

TODO:

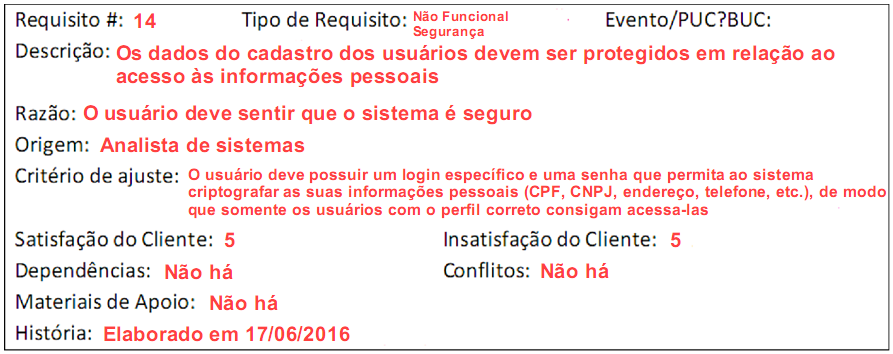
# 3.6. Reanálise dos Requisitos Funcionais e Não-Funcionais

# Requisitos Funcionais



# Requisitos Não Funcionais

TODO:



# Diagrama de Sequência

TODO:

# CONCLUSÃO

TODO:

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TODO:

# APÊNDICE A – SCRIPTS BASE DE DADOS

## Banco de Dados (Aplicativo Mobile)

TODO:

## Banco de Dados - Consolidadora (WebService)