**Resolvemos o problema para aluguel e divulgação de quadra próximas a você**

**(provisório)**

**Resumo**

Um problema que foi encontrado quando nos reunimos para criar nossa empresa, foi resolver algum problema, só não imaginaríamos que todos do grupo sofriam com essa mesma situação. Algum tempo atras nem imaginaríamos que quando fossemos praticar algum esporte, conseguiríamos ver em uma tela onde há local próximo, muito menos ainda jogar com pessoas que não fossem amigos e amigos de amigos. Porém com essa facilidade vem algumas dificuldades, como por exemplo alguém que acaba esquecendo o dinheiro ou o responsável por trazer o equipamento acabar deixando em casa. Mas e se pudéssemos criar uma plataforma onde além de resolver os problemas citados anteriormente, conseguiríamos resolver também da falta de jogares de um local, e além do mais, divulgar quadras próximas ao local?

Foi então que criamos a Sport.Fy. Devido a esse problema com nossos colaboradores, decidimos então criar um site onde o usuário consiga recrutar elementos para o jogo, alugar equipamentos, reservar quadra sem sair de casa e realizar o pagamento e ir para o jogo sem problemas em sua cabeça, facilitando assim boa parte dos problemas.

**Introdução**

Em uma conversa que tivemos com nossos colaboradores, um problema encontrado frequentemente entre nós era o problema em uma alocação de quadra para esporte, seja por falta de pessoas, por problema na hora de pagar, por falta de equipamento ou até mesmo de atraso. E em uma breve pesquisa que fizemos com amigos e amigos de amigos, descobrimos que não era somente nós que sofríamos com esse problema. Por isso o nosso nome “Sport.Fy”, ou traduzindo de forma livre, Esporte Para Você. E com auxílio de pessoas próximas discutimos os principais problemas que eram encontrados e tentamos solucionar através de nossa empresa.

**Descrição da Solução**

Para estruturação de nosso projeto, não podíamos criar coisas sem estruturação e sem nenhuma documentação e nem saber como iriamos nos comunicar. Sendo assim, decidimos em conjunto utilizar a metodologia ágil para realizar nossas comunicações internas. Dividimos partes entre os integrantes que combinamos de realizar pequenas entregas por método de sprint, e conversar sobre a estruturação por meio de Daily. Para o escopo do projeto, utilizamos BPMN, User Story, Product Backlog, UML, Diagrama de Classes e Proto-persona.

Primeira coisa que pensamos por onde conseguiríamos resolver o problema de divulgação das quadras, pois sem isso, seria muito difícil continuar com nosso projeto, e unanimemente foi escolhido um site para hospedar, tantos atletas como donos de quadra, para assim mostrar as quadras próximas e pesquisar pelo CEP e até mesmo por endereço.

Conforme avançamos com nossos trabalhos nos deparamos com o problema estarmos em um período de pós-pandemia onde ainda há restrições para estabelecimentos, então criamos um local no site onde o dono de quadra consegue informar o número máximo de pessoas que aceita em sua quadra e assim não haver problemas na hora do jogo, e assim pudemos continuar com frustações que eram encontradas.

Já a parte de falta de jogares na hora do jogo, poderíamos resolver já 3 problemas em um só, que são eles os:

. Falta de equipamento;

. Problema na hora de realizar pagamento;

. Falta de elementos na hora do jogo;

Criando uma tela anterior a tela de pagamento online, criamos uma parte onde perguntamos se na hora da locação possuem uma bola, assim, caso o dono da quadra possui, poderia emprestar para o time. Seguindo no dia do jogo, próximo ao horário uma tela onde os atletas próximos aquele local poderia ver partidas que estão irão acontecer e assim entrar como reserva de alguma delas, se caso algum elemento não compareça, o administrador daquele jogo pode chamar o reserva para jogar e ele se deslocara para a quadra, fazendo assim com que preenchesse o local vago.

Já para uma parte mais técnica, utilizamos algumas tecnologias para desenvolver nosso site, que listarei abaixo informando o local onde as utilizamos.

Figma: Estruturação do site navegável.

HTML: Estrutura de código para abrigar o esqueleto do site.

CSS: Estilização do site para deixar mais bonito e simples para nosso usuário.

JavaScript: Muito utilizado na linguagem de programação do React.JS.

React.JS: Linguagem de programação de algumas telas para manter a performance.

Python: API de geolocalização para verificar a distância dos endereços informados.

Java: Utilizado para programar o SpringBoot.

SpringBoot: BackEnd todo feito por ele para fazer as verificações necessárias.

MySQL: Teste de nosso banco de dados para armazenar informações.

Azure: Banco de dados em nuvem para não precisarmos de computador local.

GitHub: Para controle de versão de nosso site e API.

**Conclusão**

Ao fim de nossos esforços, descobrimos que até para uma solução relativamente simples, requer muito trabalho e comunicação, e tenho orgulho de ver que todos dessa empresa conseguiram conquistar isso. Para resolver um problema como aluguel de quadra, precisamos contatar algumas pessoas do meio para entender suas dores de dificuldades.

Também foi possível aprender que a tecnologia pode nos ajudar com problemas que antes era necessário tempo e dor de cabeça na hora da resolução, mas tentamos tirar tudo isso de nossos usuários com um formato simples e objetivo.

Gostaria de agradecer as pessoas envolvidas nesse projeto com consultoria e dicas para finalização do projeto.

Um forte abraço e espero que fiquem bem.

Sport.Fy