

Max Late Game

Cliente: Leo Biruba

Objetivo

Construir uma ferramenta para auxiliar os jogadores de poker na gestão dos jogos, emitindo um alertar sonoro quando o torneio que o jogador se inscreveu estiver prestes a encerrar a inscrição e um reservar um espaço no rodapé para propagandas.

Descritivo

- Objeto

Desenvolvimento de uma plataforma web com dois perfis de acesso, usuário e admin, notificação em tela e forma de pagamento

- Funcionamento

Do Cadastro de Usuário: Ao realizar o cadastro será solicitado aos usuários a informar o nome, a senha, o CPF, o telefone, o e-mail, os minutos para ser notificado, o plano e como deseja ser notificado (Som/Mensagem). Após o usuário se cadastrar, será apresentada uma mensagem ("O acesso será gratuito por 7 dias e após será necessário a contratação de um plano para continuar utilizando a ferramenta"), será enviado um e-mail de confirmação para o endereço cadastrado e a data do cadastro será atribuída automaticamente ao cadastro.

Do Acesso do Usuário: Ao se conectar é apresentado duas abas, uma com a listagem de todos os torneios disponíveis e a outras com os torneios pré-cadastrados. O usuário tem a opção de realizar filtros por data, tipo de plataforma, por buy-in, por tipo de torneio, status(aberto/encerrado) e inscrição(sim/não). Quando o usuário se inscrever em um torneio ele deverá informar quantos minutos antes do torneio finalizar ele deseja ser notificado, caso não informe será atribuído o a quantidade informada no cadastro do usuário e se deseja adicionar esse torneio na lista de pré-inscrição. No canto superior da tela possui um ícone de notificações.

Do Acesso do Administrador: Ao acessar o sistema, é apresentado para o usuário uma listagem com duas abas, a primeira aba com os torneios pré-cadastrados e a segunda com os torneios cadastrados, os filtros serão iguais aos do acesso de usuário, haverá 5 opções de cadastros, 1 de lançamento, 1 de acompanhamento e um botão específico para o envio de mensagens aos usuários

Dos Pagamentos: O sistema de pagamentos será utilizado de uma empresa terceira. Quando vencer os 7 dias grátis de cadastro, o usuário deverá escolher um plano e realizar o pagamento.

Descritivo

- Funcionamento

Do Cadastro de Usuários (Adm.): Permite ao administrador visualizar todos os usuários cadastrados na plataforma e os dados do perfil, sendo possível bloquear, ativar ou excluir um cadastro. Caso o usuário bloqueie o cadastro deverá informar um motivo e a data do bloqueio será salva.

Do Cadastro das Plataformas (Adm.): Ao realizar o cadastro o usuário deverá informar o nome da plataforma e inserir a logo.

Do Cadastro das Classes do Tipo de Torneio (Adm.): O usuário deverá informar uma descrição para o tipo de torneio

Do Cadastro das Classes dos Planos (Adm.): O usuário deverá informar uma descrição, o período, as repetições e o valor.

Do Lançamento de Torneios (Adm.): O usuário deverá informar a descrição, a data, a plataforma, o tipo do torneio, buy-in, o horário de abertura e fechamento, o prêmio e deverá marcar em quais dias da semana o torneio irá se repetir.

Do Acompanhamento de Pagamentos (Adm.): O usuário utilizará essa tela para acompanhar os pagamentos dos usuários e será apresentada uma listagem com as seguintes colunas: data, usuário, plano, valor, status, o usuário poderá realizar filtros em todos os campos.

Da repetição dos Torneios (Adm.): Se no momento do lançamento do torneio o usuário marcar algum dia da semana em que o torneio irá se repetir, essas informações serão enviadas para o banco de dados e ficará disponível como pé-cadastro do dia de torneio.

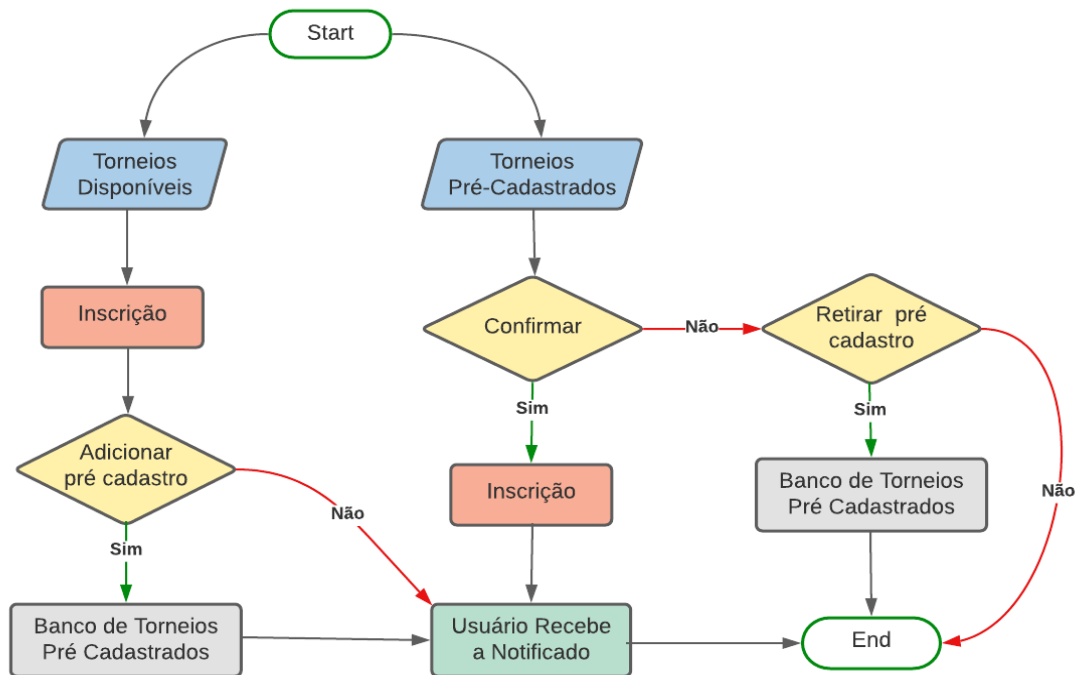
Do Alerta aos Usuários: Após o usuário ter se inscrito no torneio e informado o tempo antes do encerramento que deseja ser notificado, essa informação será enviada ao banco de dados e quando chegar no horário, será emitido um alerta conforme a configuração do usuário (sonoro (bep) ou notificação na tela ou ambos).

Dos Anúncios: Ao cadastrar um anúncio o usuário deverá informar uma descrição, a data inicial e a data final, o link de redirecionamento e inserir as imagens.

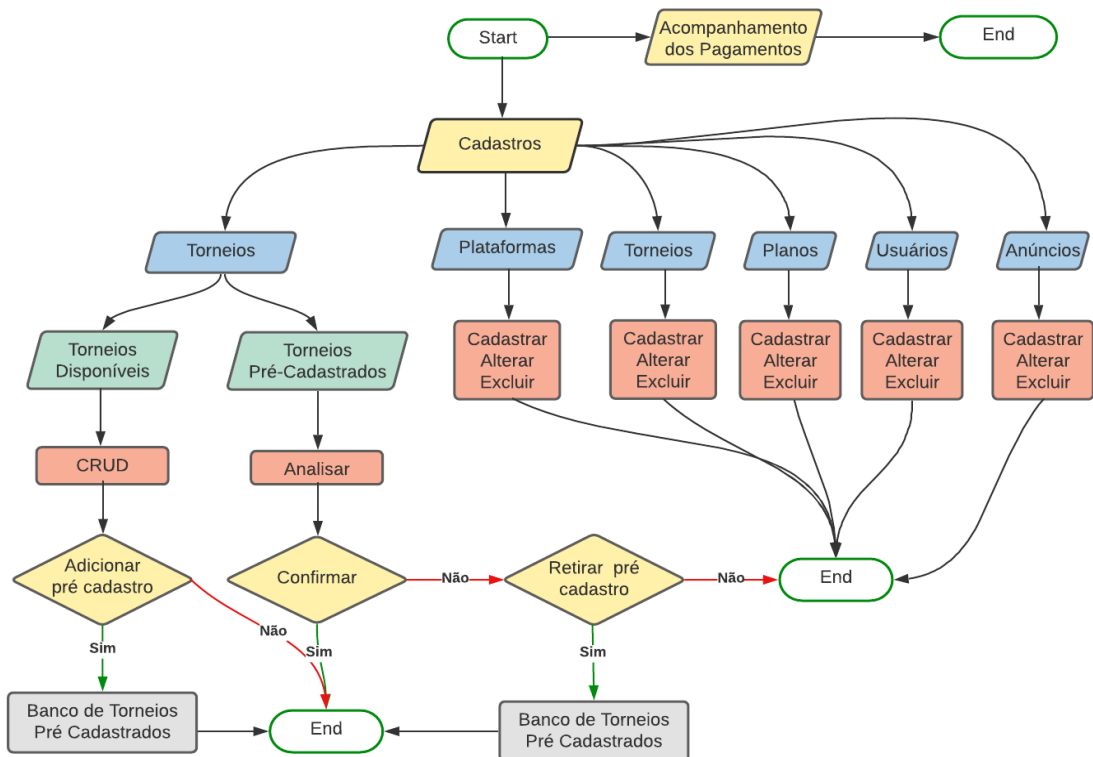
Do ícone de Notificação: Armazena as notificações, sendo elas, aviso de vencimento do plano, de pagamentos em aberto, mensagem dos administradores e início dos torneios. Quando possui notificações o ícone fica "acesso".

Fluxo da Aplicação

Usuários



Administrador



Telas

Login (T1)

Formulário de Login (e-mail e senha) e opção para recuperação de senha.

Home (T2.1) – Usuários

Botão para manutenção no cadastro do usuário

Aba Torneios Disponíveis

Tabela com as seguintes colunas: Data, Plataforma (com logo), Torneio, Buy-In, Descrição, Hr. Abertura, Hr. Encerramento, Valor, Status (Aberto/Encerrado), Inscrição (Sim/Não), Ação (Participar/Cancelar Participação).

Aba Torneios Pré-Inscritos

Tabela com as seguintes colunas: Data, Plataforma (com logo), Torneio, Buy-In, Descrição, Hr. Abertura, Hr. Encerramento, Valor, Status (Aberto/Encerrado), Inscrição (Sim/Não), Ação (Participar/Cancelar Participação).

Filtros: Data, Plataforma, Torneio, Buy-In, Status e Inscrição

Anúncios no Rodapé

Home (T3) – Administrador

Botões para manutenção nos cadastros de usuários, plataformas, tipos de torneio, planos, anúncios e envio de mensagem aos usuários.

Aba Torneios Cadastrados

Tabela com as seguintes colunas: Data, Plataforma (com logo), Torneio, Buy-In, Descrição, Hr. Abertura, Hr. Encerramento, Valor.

Botão de novo cadastro (T6.1)

Filtros: Data, Plataforma, Torneio, Buy-in

Aba Torneios Pré-Cadastrados Cadastrados

Botão para seleção do dia da semana (Seg-Ter -Qua....)

Tabela com as seguintes colunas: Data, Plataforma (com logo), Torneio, Buy-In, Descrição, Hr. Abertura, Hr. Encerramento, Valor.

Filtros: Plataforma, Torneio, Buy-in

Botões para confirmação do dia

Telas

Cadastro de Usuários (T4.1) Usuários

Campos: nome, senha, cpf, e-mail, minutos para ser notificado, plano habilitado, status, motivo de bloqueio, data do bloqueio e data de cadastro.

Botão de novo cadastro (T4.1.1)

Botão para alterar e confirmar a alteração

Cadastro de Usuários (T4.2) Administrativo

Tabela: Nome, E-mail, Plano, Status, Motivo de Bloqueio, Data do Bloqueio, Data de Cadastro e Ações (Editar /Excluir).

Botão de novo cadastro (T4.2.1)

Para Edição:

Formulário: nome, senha, cpf, e-mail, minutos para ser notificado, plano habilitado, status, motivo de bloqueio, data do bloqueio e data de cadastro.

Botão para alterar e confirmar a alteração

Cadastro de Plataforma (T5)

Tabela: Nome, Logo, Data de Cadastro e Ações (Editar /Excluir)

Botão de novo cadastro (T5.1)

Para Edição

Formulário com Nome e Logo

Botão para confirmar a alteração

Cadastro de Torneios (T6)

Tabela: Nome, Data de Cadastro e Ações (Editar /Excluir)

Botão de novo cadastro (T6.1)

Para Edição

Formulário com Nome

Botão para confirmar a alteração

Telas

Cadastro de Planos (T8)

Tabela: Nome, Período, Repetições, Valor, Data de Cadastro e Ações (Editar /Excluir)

Botão de novo cadastro (T8.1)

Para Edição

Formulário com Nome, Período, Repetições e Valor

Botão para confirmar a alteração

Cadastro e Anúncios (T9)

Tabela: Nome, Período, Repetições, Valor, Data de Cadastro e Ações (Editar /Excluir)

Botão de novo cadastro (T9.1)

Para Edição

Formulário com Nome, Período, Repetições e Valor

Botão para confirmar a alteração

Etapas

1 - Entrega do design e do layout da interface (14 Dias)

UX

(Entrega feita por meio de um link do Figma)

- Análise do público-alvo e dos possíveis usuários do site
- Definição do mapa de funcionalidades do site

UI

(Entrega feita por meio de um link do Figma)

- Design do site (telas feitas na ferramenta Figma)
- Biblioteca de componentes básicos (cores, tipografia, ícones, ilustrações, inputs, botões etc.)
- Tratamento e aplicação da usabilidade

2 – Entrega do código e publicação do site (30 Dias)

PHP/Node.Js/React/Python

(A entrega é a disponibilização do código por meio de download e a publicação no servidor)

- Código do site público
- Código da plataforma administrativa
- Publicação no servidor
- Site e Plataforma no “AR”

Forma de Pagamento

Para o início do projeto é necessário o pagamento de 30% do valor da etapa corrente e o restante após a entrega dela.

O valor da etapa 1 (Design da Interface) está fechado e não sofrerá reajustes.

O valor da etapa 2 (Codificação/Publicação da Interface) está sujeito a alteração após validação final da Interface, podendo oscilar pra baixo ou para cima.

Valores

Etapa 1 –

Etapa 2 –

Bônus

Bônus - Criação da logo



Telefone

(34) 99221-1482



E-mail

contato@autenlab.com



Instagram

@autenlab