

JIF-ESP

**Sistema de Gerenciamento dos Jogos Internos do
IFPB - Campus Esperança**

Fevereiro de 2025

Responsáveis

Esta seção do documento apresenta informações sobre as integrantes da equipe e o cliente solicitante do projeto.

1. Integrantes da equipe:

Maria Cecília dos Santos Gomes

Maria Eduarda Câmara Soares

Maria Eduarda Coelho da Silva

Maria Eduarda Souto da Costa

2. Cliente: IFPB - Campus Esperança

Endereço: PB-121, s/n,

Esperança-PB, 58135-000

Fone: (83) 99126-5817

Documento de Visão do Sistema

1. Objetivo

O propósito deste documento é expor as necessidades e funcionalidades gerais do sistema, definindo os requisitos de alto nível, em termos de necessidades dos usuários finais. Os detalhes de como o Sistema de gerenciamento dos jogos internos do IF(JIF-ESP), atinge essas necessidades são descritos no Documento de Requisitos e no Documento de Regras de Negócio.

A visão do sistema documenta o ambiente geral de processos desenvolvidos para o sistema, fornecendo a todos os envolvidos uma descrição compreensível deste e suas macro-funcionalidades.

2. Descrição do Produto

O sistema de gerenciamento dos jogos internos do IFPB é responsável por organizar todas as etapas dos jogos escolares internos, desde o cadastro dos participantes até a divulgação dos resultados finais. Ele abrange funcionalidades como cadastro de usuários, criação e formação de equipes, sorteio das chaves, registro de jogos, súmulas, e o acompanhamento da tabela final das competições.

Visando resolver os desafios enfrentados nas edições anteriores dos jogos internos, que incluem a falta de automação nas tarefas administrativas, riscos de erros humanos na geração de tabelas e resultados, e a dificuldade de acompanhamento em tempo real por parte dos participantes e organizadores.

3. Envolvimento

3.1. Abrangência

O sistema JIF-ESP foi concebido para uso exclusivo dentro do Instituto Federal da Paraíba - Campus Esperança, porém com possibilidade de expansão para outros institutos federais, ou até mesmo escolas estaduais e municipais.

3.2. Papel dos Atores

Atores são pessoas, equipamentos ou outros sistemas que interagem como sistema em questão, enviando ou recebendo mensagens.

Abaixo estão descritos de forma resumida o papel dos atores do sistema JIF-ESP.

3.2.1. Atleta

Descrição	O atleta é o ator que irá utilizar diariamente o sistema.
Papel	Realiza inscrições em modalidades individuais e/ou coletivas, acompanha os resultados dos jogos e visualiza os regulamentos de cada modalidade. O <u>atleta</u> é de vital importância para o bom funcionamento do sistema, pois é quem fornece todos os dados que serão armazenados e utilizados pelo sistema.
Insumos ao sistema	<ul style="list-style-type: none"> - Dados pessoais - Dados da equipe - Entrega de atestados - Sugestões para aperfeiçoamento

3.2.2. Professor

Descrição	Fornece as especificações gerais que o sistema deve atender.
Papel	Cadastra todas as modalidades no sistema, assim como os regulamentos, além de confirmar as inscrições dos atletas, realiza o sorteio das chaves e organiza a programação.
Insumos ao sistema	<ul style="list-style-type: none"> - Informações sobre o funcionamento dos jogos - Requisitos do sistema - Aprovação dos projetos e implementação
Representante	Professor de Educação Física

3.2.3. Monitor

Descrição	
Papel	Atualiza os resultados, publica os avisos gerais, além de fazer o registro e acompanhamento dos jogos no sistema.
Insumos ao sistema	<ul style="list-style-type: none"> - Atualização dos resultados - Registro dos jogos
Representante	Monitor de Educação Física

3.2.4. JIF-ESP

Descrição	É o próprio sistema e suas funcionalidades.
Papel	Gera dados para utilização pelo próprio sistema.
Insumos ao sistema	<ul style="list-style-type: none"> - Sorteio das chaves - Geração de dados para preenchimento de súmulas

4. Necessidades e Funcionalidades

Esta seção descreve as principais necessidades e funcionalidades requeridas pelas partes interessadas, relacionando a cada ator.

Necessidade 1		Benefício
Controle de Atletas		Crítico
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F1.1	Cadastro de atleta	
	Atleta – Fornece os dados solicitados pelo sistema	
F1.2	Pesquisa / Listagem de jogos nos quais os atletas estão inscritos	
	Atleta – Fornece os dados pessoais e o sistema retorna uma lista dos jogos em que o atleta está inscrito.	
F1.3	Pesquisa / Listagem de Regulamentos	
	Atleta - Fornece os dados pessoais e o sistema retorna a lista dos regulamentos das modalidades em que o atleta está inserido.	
F1.4	Cadastro de equipe	
	Atleta – Cadastra uma equipe fornecendo os dados solicitados pelo sistema.	

Necessidade 2		Benefício
Controle de Modalidades		Crítico
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F 2.1	Cadastro da Modalidade	
	Professor – Fornece os dados solicitados pelo sistema	
F 2.2	Pesquisa / Listagem de Modalidades	

	Atleta – Fornece o nome da modalidade e o sistema retorna uma lista de possíveis elementos encontrados.
F 2.3	Alteração de dados da Modalidade
	Professor – Pesquisa uma modalidade existente e fornece dados atualizados para esta.
F 2.4	Exclusão de Modalidade
	Professor – Pesquisa uma modalidade existente e solicita ao sistema a exclusão desta.

Necessidade 3		Benefício
Controle de Jogos		Crítico
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F 3.1	Cadastro de Jogos	
	Professor – Fornece os dados solicitados pelo sistema	
F 3.2	Pesquisa / Listagem de Jogos	
	Atleta – Insere o nome id do jogo e o sistema retorna uma lista de possíveis elementos encontrados.	
F 3.3	Alteração de dados do Jogo	
	Professor – Pesquisa um jogo existente e fornece dados atualizados para este.	
F 3.4	Atualização dos resultados do Jogo	
	Monitor - Pesquisa um jogo existente e fornece dados do resultado atualizados para este.	
F 3.5	Exclusão de Jogo	
	Professor – Pesquisa um fornecedor existente e solicita ao sistema a exclusão deste.	

Necessidade 4		Benefício
Controle de Regulamentos		Crítico
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F 4.1	Inclusão de Novos Regulamentos	
	Professor – Fornece os dados solicitados pelo sistema	
F 4.2	Pesquisa / Listagem de Regulamentos	
	Professor – Fornece o nome do regulamento e o sistema retorna uma lista de possíveis elementos encontrados.	

F 4.3	Alteração de dados do regulamento
	Professor – Pesquisa um regulamento existente e fornece dados atualizados para este.
F 4.4	Exclusão de Regulamento
	Professor – Pesquisa um regulamento existente e solicita ao sistema a exclusão deste.

Necessidade 5		Benefício
Controle de Sorteio de Chaves		Importante
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F 5.1	Inclusão de Novo Sorteio de Chaves	
	Professor – Fornece os dados solicitados pelo sistema	
F 5.2	Pesquisa / Listagem de Chaves	
	Professor – Fornece a lista de participantes/equipes e o sistema retorna uma lista de possíveis elementos encontrados e o detalhamento desta.	
F 5.3	Alteração das chaves	
	Professor – Pesquisa uma chave existente e fornece dados atualizados para esta.	
F 5.4	Exclusão de Chave	
	Professor – Pesquisa uma chave existente e solicita ao sistema a exclusão desta.	

Necessidade 6		Benefício
Segurança do Sistema		Útil
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F 6.1	Autenticação do Usuário	
	Usuário – Informa nome e senha para poder acessar o sistema.	

Total: 22 funções (sujeito a alterações)

5. Proposta de Solução Tecnológica Escolhida

O sistema será desenvolvido em linguagem de programação com capacidade de gerar **páginas web** para uso do sistema dentro de um navegador web e realizar **conexão com banco de dados**. Será requerido **acesso à internet** para algumas funções do sistema.

As desenvolvedoras optam por utilizar a Linguagem Java para a criação das entidades e suas funcionalidades. O banco de dados será o H2.

No desenvolvimento foram utilizadas diversas ferramentas, entre elas: Editor de Diagramas: LucidChart, e as IDEs Visual Studio Code e o IntelliJ.

6. Valor da Proposta

A proposta de desenvolvimento do sistema inclui os seguintes itens:

- Análise de Requisitos;
- Projeto do Sistema;
- Codificação do Sistema;
- Documentação do Sistema;

O desenvolvimento desse Sistema é de propriedade do Instituto Federal da Paraíba, Campus Esperança. Quando o sistema for comprado para utilização em outras instituições, fica a critério da instituição contratar os serviços do IFPB para instalação e configuração de servidor ou simplesmente aquisição do software.