



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DA PARAÍBA - CAMPUS ESPERANÇA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Equipe: Maria Cecília dos Santos Gomes, Maria Eduarda Câmara Soares, Maria Eduarda Coelho da Silva e Maria Eduarda Souto da Costa

Componente Curricular: Análise e Projeto de Sistemas

Professor(a): Artur Luiz Torres de Oliveira

Análise de Projeto - JIF-ESP

O sistema de gerenciamento dos jogos internos do IF 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.

1. Perfil dos Usuários do Projeto

Baseado nas obras de Sommerville e Pressman, os usuários podem ser divididos em diferentes categorias, de acordo com suas necessidades e interações com o sistema.

- **Administradores/Organizadores de Jogos (Gerenciadores):** São os responsáveis por criar, gerenciar e controlar os jogos internos. Eles têm permissões para cadastrar equipes, modalidades, criar chaves, registrar resultados e monitorar todo o andamento dos jogos. Seus requisitos principais incluem uma interface intuitiva para manipulação de dados e relatórios, além de funções administrativas robustas.
- **Usuários Atletas (Estudantes participantes):** São os alunos inscritos nas competições, que necessitam de um sistema simples para cadastro e acompanhamento dos jogos, chaves, e resultados de suas equipes. Sua experiência no sistema deve ser direta e focada nas funcionalidades de acompanhamento de jogos e resultados.

2. Perfil da equipe

A equipe designada para o planejamento, desenvolvimento e execução do projeto é composta por quatro integrantes: Maria Cecília dos Santos Gomes, Maria Eduarda Câmara Soares, Maria Eduarda Coelho da Silva e Maria Eduarda Souto da Costa. Cada membro desempenha funções específicas, formando um time multidisciplinar que inclui analistas, projetistas de sistemas e desenvolvedores. A diversidade de papéis garante uma abordagem completa e colaborativa, desde a análise e modelagem do sistema até o desenvolvimento e entrega da solução final.

3. Ciclo de Vida do Projeto

Conforme os modelos sugeridos por Sommerville e Pressman, o ciclo de vida do projeto será dividido em fases bem definidas, com tarefas específicas:

- **Requisitos e Análise:**
 - Identificar e documentar todas as necessidades dos usuários.
 - Criar diagramas de caso de uso e descrição de funcionalidades para cada módulo (usuário, equipe, modalidade, jogo e súmula).
 - Reuniões para acompanhar o andamento do projeto.
 - Detalhar e modelar o sistema utilizando **diagramas UML**, tais como diagramas de classes, sequências e atividades.
 - Validar os requisitos
- **Desenho**
 - O design da interface gráfica do sistema será feito através da plataforma Figma.
 - O banco de dados será o H2.
 - Ferramentas ou técnicas que a equipe usará para desenvolver o design (diagramas de classes, de sequência, etc.).
 - Os diagramas do sistema serão feitos na plataforma LucidChart.
 - O modelo conceitual(ER) do sistema foi feito na plataforma BrModelo.

- **Implementação**

- Dividir o desenvolvimento em sprints (usando o **Kanban Board** para monitorar o progresso).
- Desenvolvimento do backend: implementação das classes e serviços principais (usuário, equipe, jogos, súmulas).
- Desenvolvimento do frontend: construção da interface gráfica.
- Aplicação de boas práticas de programação.
- Integração com o banco de dados para persistência de dados.
- Desenvolvimento incremental com entregas parciais e revisões.

- **Fase de Testes**

- Testes unitários automáticos, validando a lógica de cada módulo.
- Testes de integração, validando a comunicação entre diferentes partes do sistema.
- Testes de usabilidade com usuários reais (organizador, jogadores) para garantir que a interface gráfica seja intuitiva.

- **Fase de Manutenção**

- Explicação sobre a manutenção contínua após a entrega, abordando correção de bugs e melhorias.
- Planejamento para lidar com futuras solicitações de mudanças ou novas funcionalidades.

4. Conclusão

Com base na abordagem de Sommerville e Pressman, o sucesso do projeto depende de uma boa definição de requisitos, do uso de métodos ágeis (como o Kanban para o controle das tarefas) e de uma equipe bem organizada, composta por pessoas com habilidades complementares. O uso adequado do ciclo de vida do projeto, desde a fase de coleta de requisitos até os testes e a entrega final, assegura que o sistema atenda às expectativas e funcione de forma eficiente para os Jogos Internos do IFPB - Campus Esperança.