

**Atributos funcionais e não funcionais**  
Grupo 7  
Bruno, Marcos, Vinicius Eduardo e Felipe  
App de marcar jogos de futebol.

---

**Tela de login**  
Funcional

- **Username** – Espaço para o usuario inserir o username que cadastrou.
- **Senha** – Espaço para o usuario inserir a senha de acessado que foi cadastrada por ele.
- **Entrar** – Botão com a função de iniciar o login do usuario no sistema para entrar no aplicativo.
- **Entrar com facebook** – Permite o usuario entrar no aplicativo pelo facebook , vinculando sua conta com o aplicativo.
- **Criar conta** – Função que permite o usuario criar uma conta de acesso pelo aplicativo.
- **Ajuda** – Função que fornece informações para ajudar o usuario.
- **Ajuda(2)** – Dentro da função ajuda sera mostrado uma opção de recuperar a senha ou usuario.

**Não Funcional**

- Se o usuario inserir dados incorrentos no espaço de *username* ou *senha* será mostrado uma mensagem “Usuario ou senha invalidos”
  - Se o login foi via facebook será pedido ao usuario uma permissão para o sistema usar o seu nome,cidade e telefone informados em sua pagina.
  - Sera possível criar apenas uma conta por facebook ou e-mail.
  - Na função *ajuda* sera mostrado o e-mail para suporte caso haja o usuario deseja relatar um problema e uma opção para a recuperação de conta via e-mail ou telefone cadastrados pelo sistema.
- 

**Tela de cadastro**  
Funcional

- **Username** – O usuario devera inserir o nome de usuario desejado.
- **Nome** – O usuario devera inserir o seu nome.
- **Cidade** – O usuario devera inserir a cidade em que mora.
- **Telefone** – O usuario devera inserir o numero de telefone.
- **Email** – O usuario devera inserir o seu e-mail.
- **Senha** – O usuario devera inserir a senha de acesso desejada.
- **Confirmar senha** – O usuario devera repetir a senha escolhida para confirmação.

**Não Funcional**

- No campo de username só sera aceito palavras com no minimo 5 letras e sem caracteres especiais.
- Sera aceito pelo sistema apenas UM de cada atributo (username/telefone/Email)

- Se o usuário inserir um atributo que já está cadastrado no sistema deve mostrar a seguinte mensagem “Username/Email/Telefone já cadastrado”
  - A senha não poderá conter números e letras sequenciais e deve ter no mínimo 5 caracteres.
- 

## **Tela de recuperação de conta**

### **Funcional**

- **Email** – Opção para o usuário mandar os dados da conta para o e-mail cadastrado na conta.
- **Telefone** - Opção para o usuário mandar os dados da conta para o telefone cadastrado na conta.

### **Não Funcional**

- Se for selecionado a opção Email, o sistema mandará um e-mail no e-mail cadastrado contendo o username e a senha da conta.
  - Caso seja selecionado a opção Telefone, o sistema manda uma mensagem para o telefone cadastrado contendo o username e a senha da conta.
- 

## **Menu de telas**

### **Funcional**

- **Jogos** – Aba que leva o usuário para a tela que contém um feed de jogos marcados que irão acontecer.
  - **Procurar jogos** – Aba que leva o usuário para a tela que contém as funções para procurar jogos.
  - **Procurar time** - Aba que leva o usuário para a tela onde pode procurar um time.
  - **Meu Time** – Aba que leva o usuário para a tela que contém informações sobre o seu time.
  - **Mais** - sub-menu que contém as funções opções, perfil, feedback, sobre e sair da conta.
  - **Opções** – Leva o usuário para uma tela com configurações do aplicativo como : Ativar notificações, ativar ou desativar sons, Ativar ou desativar o modo daltônico.
  - **Perfil** – Leva o usuário a tela de perfil da conta .
  - **Feedback** – Leva o usuário a tela de feedback, para que possa mandar uma sugestão .
  - **Sobre** – Mostra a versão do aplicativo e os dados da empresa desenvolvedora como: nome, local da empresa e e-mail para contato.
  - **Sair da conta** – Faz o logoff da conta do usuário .
- 

## **Tela JOGOS 1**

### **Funcional**

- **Painel** – Tem a função de mostrar ao usuário informações sobre os jogos da semana para o usuário.

#### **Informações do painel:**

- **Imagem** – Mostra os emblemas dos times que irão se enfrentar.
- **Nome do time** – Mostra os nomes dos times que irão se enfrentar.

- **Data/Hora** – Mostra a data e o horario do jogo.
- **Tipo** – Mostra qual o tipo de campo (Ex: campo, society ou quadra)
- **Ver times** – Função que leva o usuario para uma tela com as informações dos times.

### Não Funcional

- O feed apenas mostrará jogos que acontecerão na semana.
  - Sera exibido somente as siglas dos times que irão se enfrentar no campo *Nome do time*.
  - O feed apenas mostrará 3 paineis por vez a cada rolagem.
  - Sera mostrado os jogos que são da mesma cidade do usuario.
- 

## Tela PROCURAR JOGOS 2

### Funcional

- **Jogos perto de você** – Função que mostra os jogos que irão acontecer perto da localização do usuario.
- **Criar jogo** – Leva o usuario para a tela de criação de jogo.
- **Cidade** – Campo onde o usuario informa a cidade que pretende procurar jogos.
- **Bairro** – Campo aonde o usuario informa o bairro que pretende procurar jogos.
- **Tipo** – Campo onde o usuario informa o tipo de campo que procura jogos.
- **Calendario** – Lugar onde o usuario deve selecionar o dia que o jogo devera acontecer.

### Não funcional

- A opção *jogos perto de você* ira solocitar a localização do usuario e ira mostrar jogos num raio de 5 km do ponto de localização.
  - O sistema não ira ativar se os campos não tiverem no minimo 3 caracteres.
  - Nos campos de preenchimento não serão aceitos caracteres especiais.
  - Deve ter no minimo 1 dia selecionado no calendario.
- 

## Tela PROCURAR JOGOS 2.1

### Funcional

- Paineil – Tera a função de fornecer informações para o usuario dos jogos disponiveis

#### Informações do painel:

- **Data** – Sera informado a data que o jogo foi marcado.
- **Lugar** – Sera informado o nome do local do jogo.
- **Rua** – Sera informado o endereço do lugar do jogo.
- **Bairro/Cidade** – Sera informado o bairro e a cidade que ira ocorrer o jogo.
- **Time responsavel** – Sera ionformado o nome do time que criou o jogo.
- **Tipo** – Sera informado o tipo de jogo (Ex: campo, quadra ou society)
- **Informações adicionais** – Sera informado informações que o criador do jogo desejar.
- **Marcar jogo** – Botão com função de candidatar-se para preencher a vaga do jogo criado.

## Não funcional

- O usuario podera se candidatar no maximo 3 vezes.
  - Sera exibido 2 paineis por rolagem.
- 

## 2.2 TELA CRIAR JOGOS

### Funcional

- **Data** – Campo para o usuario colocar a data do jogo.
- **Nome** - Campo para o usuario colocar o nome do lugar do jogo.
- **Rua** - Campo para o usuario colocar o endereço do jogo.
- **Bairro/Cidade** - Campo para o usuario colocar o nome do bairro e o nome da cidade que vai acontecer o jogo.
- **Tipo** - Campo para o usuario colocar o tipo do jogo (Ex: campo, quadra ou society)
- **Nome do time** - Campo para o usuario colocar o nome do seu time.
- **Informações adicionais** - Campo para o usuario colocar qualquer informação adicional sobre a partida.
- **Criar jogo** – Botão com função de criar o jogo com as informações fornecidas.

## Não funcional

- A data não podera ser antes da data atual .
  - O campos de preenchimento não poderão ter caracteres especiais e devem ter no minimo 3 caracteres.
  - O usuario não podera criar mais que 2 partida por dia.
- 

## 3. TELA PROCURAR TIMES

### Funcional

- **Cidade** – Campo para o usuario inserir o nome da cidade que quer procurar os jogos.
- **Tipo** - Campo para o usuario inserir o tipo de jogo que quer (Ex: campo, society ou quadra)
- **Numero de vagas** - Campo para o usuario inserir o numero de vagas que esta procurando no time.
- **Posição** - Campo para o usuario inserir a posição que quer jogar.
- **Dia de jogo** - Calendario para o usuario inserir o dia em que o time devera jogar.
- **Pesquisar nome** - Campo para o usuario inserir o nome do time que quer pesquisar.
- **Pesquisar** – Botão com função de procurar times com as descrições inseridas pelo usuario.

## Não funcional

- O campo *numero de vagas* deve ter no minimo 1.
- O campo posição se não for preenchido devera ser “qualquer” por padrão.

- Os campos não poderão ter caracteres especiais.
- Os campos *cidade* e *tipo* devem ter no minimo 3 caracteres.
- Deve escolher no minimo um dia no calandario.

### 3.1 TELA PROCURAR TIME(TIMES DISPONIVEIS)

#### Funcional

- **Painel** – Sera exibido um painel com as seguintes informações e funções.

#### Informações do painel:

- **Imagem** – Imagem do emblema do time.
- **Nome do time** – Função de mostrar o nome do time disponivel.
- **Cidade/UF** – Função de mostrar a cidade/estado do time disponivel.
- **Tipo** – Função de mostrar o tipo de campo que o time joga (Ex: campo, society ou quadra)
- **Numero de vagas** – Função de mostrar o numero de vagas que tem disponiveis no time.
- **Dia de jogo** – Função de mostar os dias que o time joga.
- **Responsável** – Botão com função de levar o usuario a tela de perfil do responsavel do time.
- **Candidatar-se** – Botão com função de candidatar o usuario para o time e coloca-lo na fila de candidatos para aceitação.

#### Não funcional

- Sera mostrado 2 paineis por vez na tela por rolagem.
- O usuario podera se candidatar no maximo em 3 times.

## 4. TELA MEU TIME

### Funcional

- **Criar time** - Permite o usuario criar seu próprio time se ele não estiver em nenhum.

### Não funcional

- Se o usuario não estiver em nenhum time , esta tela ira aparecer por padrão.
- O usuario pode ser de apenas um time.

### 4.1 TELA MEU TIME (CRIAR TIME)

#### Funcional

- **Nome do time** – Campo para o usuario inserir o nome do time que quer criar.
- **Tipo** - Campo para o usuario inserir o tipo de campo que seu time ira jogar (Ex: campo, society ou quadra)
- **Cidade/UF** - Campo para o usuario inserir a cidade e o estado do seu time.
- **Numero de vagas** - Campo para o usuario inserir o numero de vagas que ira ter o seu time.
- **Informações adicionais** – Campo para o usuario inserir informações adicionais do time.

- ***Criar emblema*** – Função que permite o usuário criar um emblema para o time.
- ***Criar time*** – Cria o time com as informações inseridas pelo usuário.

### Não funcional

- O *nome do time* será consultado no banco de dados do sistema para não haver duplicação.
  - O *nome do time* só será confirmado se não constar duplicação.
  - Os campos de preenchimento não deve haver caracteres especiais.
  - O número de vagas deve ser no mínimo 4.
  - O usuário deve apenas usar emblemas já presentes no banco de dados do sistema.
  - O usuário poderá apenas criar um time.
- 

## 4.2 TELA MEU TIME (INFORMAÇÕES DO TIME)

### Funcional

- ***Imagem*** – Função de mostrar o emblema do time que o usuário estiver.
- ***Nome do time*** – Função de mostrar o nome do time do usuário.
- ***Posição*** – Função de mostrar a posição que o usuário joga naquele time.
- ***Lista de jogadores*** – Botão que tem a função de levar o usuário para uma tela onde tem a lista de jogadores daquele time.
- ***Jogos marcados*** – Botão com função de levar o usuário a uma tela onde tem o calendário de jogos do time.
- ***Informações*** – Função de mostrar informações adicionais do time.
- ***Convites*** – Botão com a função de levar o usuário a uma tela onde tem solicitações de pessoas para entrar no time.
- ***Editar time*** – Botão com a função de levar o usuário a tela de editor de time para alterar suas informações.
- ***Deixar time*** – Botão com a função de fazer o usuário deixar o time atual.
- ***Compartilhar*** – Botão com a função de compartilhar o time atual do usuário no facebook.

### Não funcional

- As funções de *convites* e *editar time* só aparecerão se o usuário for o administrador do time.
  - O usuário apenas poderá aceitar o número de solicitações correspondente ao número de vagas disponíveis.
  - O *editor de time* deverá ter as mesmas regras da criação do time.
  - O administrador do time não poderá *deixar o time* sem antes declarar outro jogador como administrador.
  - O administrador do time poderá excluir jogadores na tela de *lista de jogadores*.
  - O administrador do time poderá desmarcar jogos na tela de *jogos marcados*.
  - Será enviado uma notificação ao administrador do time quando houver jogos desmarcados.
  - Só poderá desmarcar jogos com no mínimo 1 dia de antecedência.
- 

## 5. TELA DE PERFIL

### Funcional

- **Nome** – Função de mostrar o nome do usuário.
- **Cidade/UF** – Função de mostrar a cidade e o estado do usuário.
- **Telefone** – Função de mostrar o número de telefone do usuário.
- **Posição** – Função de mostrar a posição que o usuário joga.
- **Time** – Função de mostrar o nome do time que o usuário joga atualmente.
- **Vincular rede social** – Botão com a função de vincular o perfil com o facebook para receber notificações sobre o time e jogos.
- **Compartilhar** – Botão com a função de compartilhar o perfil do usuário no facebook.
- **Editar perfil** – Botão com a função que permite o usuário editar o seu perfil.
- **Imagem** - Função de mostrar a foto de perfil do usuário.
- **Carregar foto** - Botão com a função que permite o usuário carregar uma foto da galeria do celular para o perfil.

### Não funcional

- A opção *vincular rede social* só aparecerá se o usuário não fazer login pelo utilizando o facebook.
  - Quando o usuário compartilhar o perfil não aparecerá o *telefone*.
  - A imagem carregada automaticamente será convertida em jpg com as dimensões 60 x 60 pixels.
  - O *Editar perfil* poderá apenas editar a *Nome*, *Cidade/UF* e *telefone*.
  - O *Editar perfil* deverá seguir as regras de criação de conta.
-