

FACULDADE INTEGRADA METROPOLITANA DE CAMPINAS

PROJETO GO TORCIDA

Douglas MARTINS

José Ricardo Zanardo JUNIOR

Rafael Madeira Medeiros ANJOS

Rhamah Nogueira NEMEZIO

**CAMPINAS - SP
2016**

PROJETO GO TORCIDA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Ciência da
Computação da Metrocamp - Faculdade
Integrada Metropolitana de Campinas, para
a obtenção do título de Bacharel em
Ciência da Computação.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Barbosa
Coorientador: Prof. Me. David Lourenço da
Costa

**CAMPINAS - SP
2016**

Ficha Catalográfica

Douglas MARTINS

José Ricardo Zanardo JUNIOR

Rafael Madeira Medeiros ANJOS

Rhamah Nogueira NEMEZIO

PROJETO GO TORCIDA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Ciência da
Computação da Metrocamp - Faculdade
Integrada Metropolitana de Campinas, para
a obtenção do título de Bacharel em
Ciência da Computação.

Aprovado em 06 / 12 / 2016

BANCA EXAMINADORA

Prof Me. David Lourenço da Costa (Coorientador)
Metrocamp - Faculdade Integrada Metropolitana de Campinas

Prof Me. Ronaldo Barbosa (Orientador)
Metrocamp - Faculdade Integrada Metropolitana de Campinas

Prof Me. Felipe Orsini Martinelli
Metrocamp - Faculdade Integrada Metropolitana de Campinas

Dedicamos esse projeto a todos os professores do curso, que foram tão importantes na nossa vida acadêmica e no desenvolvimento deste projeto e aos amigos e

colegas, pelo incentivo e pelo apoio constante.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os professores por nos proporcionarem o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional, por tanto que se dedicaram a nos, não somente por terem nos ensinado, mas por terem nos feito aprender. A palavra mestre, nunca fará justiça aos professores dedicados aos quais sem nominar terão os nossos eternos agradecimentos.

“Tente uma, duas, três vezes e se possível tente a quarta, a quinta e quantas vezes for necessário. Só não desista nas primeiras tentativas, a persistência é amiga da conquista. Se você quer chegar aonde a maioria não chega, faça o que a maioria não faz.”

RESUMO

O aplicativo GoTorcida é um centralizador de esportes. Tem como objetivo atingir alguns perfis de usuários: Torcedores, equipes e atletas de esportes amadores.

O aplicativo fornece informações, que são alimentadas pelas próprias equipes cadastradas, como tabela de jogos, eventos e notícias, além de agir como uma ferramenta de divulgação para as equipes. Também tem como objetivo reunir atletas e conecta-los com estas equipes.

A pouca visibilidade de esportes amadores no Brasil foi um dos principais motivos para a escolha desse projeto.

Existem diversos aplicativos que reúnem essas informações no mercado, porém, todos funcionam com foco no esporte profissional e utilizando serviços já existentes na web.

Palavras-Chave: Esporte, amador, aplicativo, torcedores, eventos, divulgação.

ABSTRACT

GoTorcida is a sports centralizer app. Its main objective is to reach some people's profiles : Fans, amateur teams and athletes.

The app gives informations like matches table, events and news, besides it acts like a tool of divulgation to its teams. The low visibility that amateur sports have in Brazil, was one of the main reasons to the choice of this project.

Some apps are similar collecting and spreading information in a platform, but all to professional sports, none to the amateurs.

Keyword: Sports, amateur, application, fans, event, divulgation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Caso de Uso Torcedor.....	20
Figura 2 - Diagrama de Classes.....	22
Figura 3 – MER.....	23
Figura 4 – Protótipo Login.....	24
Figura 8 - Caso de Uso Time.....	30
Figura 5 - Protótipo esportes.....	52
Figura 6 - Protótipo times.....	52
Figura 7 - Protótipo dashboard.....	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Cronograma.....	18
Tabela 2 - Caso de uso realizar cadastro.....	21
Tabela 3 - Dicionário de dados Admin_user_team.....	24
Tabela 4 - Caso de uso Fazer login.....	31
Tabela 5 - Caso de uso Cadastro pelo Facebook.....	31
Tabela 6 - Caso de uso Cadastro pelo Google.....	32
Tabela 7 - Caso de uso recuperar senha.....	32
Tabela 8 - Caso de uso Selecionar os esportes.....	33
Tabela 9 - Caso de uso Selecionar as Equipes/Atletas.....	33
Tabela 10 - Caso de uso Solicitar Cadastro Equipe.....	34
Tabela 11 - Caso de uso Editar perfil.....	34
Tabela 12 - Caso de uso Exibir listas de times.....	35
Tabela 13 - Caso de uso Exibir time.....	35
Tabela 14 - Caso de uso exibir noticias.....	36
Tabela 15 - Caso de uso exibir detalhes da noticia.....	36
Tabela 16 - Caso de uso Exibir Atletas do Times.....	37
Tabela 17 - Caso de uso Exibir detalhes do atleta.....	37
Tabela 18 - Caso de uso Exibir informações de contato.....	38
Tabela 19 - Caso de uso exibir jogos do time.....	38
Tabela 20 - Caso de uso exibir detalhes do jogo.....	39
Tabela 21 - Caso de uso Exibir tabelas de jogos.....	39
Tabela 22 - Caso de uso Explorar Jogos.....	40
Tabela 23 - Caso de uso Exibir evento.....	40
Tabela 24 - Caso de uso editar esportes/times seguidos.....	41
Tabela 25 - Caso de uso Acesso ao painel administrativo.....	41
Tabela 26 - Caso de uso Editar informações do time.....	42
Tabela 27 - Caso de uso Relacionar atleta ao elenco.....	42
Tabela 28 - Caso de uso alterar dados do atleta no elenco.....	43
Tabela 29 - Caso de uso Criar Jogo/Eventos.....	43
Tabela 30 - Caso de uso editar resultado do jogo.....	44

Tabela 31 - Caso de uso editar tabela de jogos.....	44
Tabela 32 - Caso de uso criar time oponente.....	45
Tabela 33 - Caso de uso criar atleta.....	45
Tabela 34 - Caso de uso criar noticia.....	46
Tabela 35 - Caso de uso editar noticia.....	46
Tabela 36 - Dicionário de dados Athlete.....	47
Tabela 37 - Dicionário de dados Event.....	48
Tabela 38 - Dicionário de dados EventResult.....	48
Tabela 39 - Dicionário de dados News.....	49
Tabela 40 - Dicionário de dados Sport.....	49
Tabela 41 - Dicionário de dados Team.....	50
Tabela 42 - Dicionário de dados team_athletes.....	50
Tabela 43 - Dicionário de dados user.....	51
Tabela 44 - Dicionário de dados users_sports.....	51
Tabela 45 - Dicionário de dados users_teams.....	51

LISTA DE ABREVIATURAS e SIGLAS

APP	Aplicativo de celular.
API	Interface de Programação de Aplicativos
EUA	Estados Unidos da América
MER	Modelo Entidade Relacionamento
SGBD	Data Base Management System
UML	Unified Modeling Language

SUMÁRIO

1. MOTIVAÇÃO DO PROJETO.....	17
2. OBJETIVOS.....	17
3. FORMULAÇÃO DE HIPÓTESE.....	17
4. CRONOGRAMA DO PROJETO.....	18
5. TIPOS DE USUÁRIOS.....	18
5.1 TORCEDOR.....	18
5.2 EQUIPES.....	18
6. REQUISITOS FUNCIONAIS.....	18
6.1 CADASTRO DE TORCEDOR.....	19
6.1.1 RF1.....	19
7. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	19
7.1 DESEMPENHO.....	19
7.1.1 RNF01.....	19
8. DIAGRAMAS DE CASO DE USO.....	20
UC-001 REALIZAR CADASTRO.....	21
9. DIAGRAMA DE CLASSES.....	21
10. MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO (MER).....	23
11. DICIONÁRIO DE DADOS.....	24
11.1 ADMIN_USER_TEAM.....	24
12. TELAS DO PROTÓTIPO.....	24
13. CONCLUSÃO.....	25
14. BIBLIOGRAFIA.....	26
ANEXO A REQUISITOS FUNCIONAIS.....	27
<i>Cadastro de Torcedor.....</i>	<i>27</i>
<i>Configuração Inicial.....</i>	<i>27</i>
<i>Tela Inicial.....</i>	<i>27</i>
<i>Gerenciamento do Cliente.....</i>	<i>28</i>

ANEXO B REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	29
<i>Usabilidade.....</i>	<i>29</i>
<i>Confiabilidade.....</i>	<i>29</i>
<i>Segurança.....</i>	<i>29</i>
ANEXO C DIAGRAMAS DE CASO DE USO.....	30
<i>UC-002 Fazer login.....</i>	<i>31</i>
<i>UC-003 Cadastro pelo Facebook.....</i>	<i>31</i>
<i>UC-004 Cadastro pelo Google.....</i>	<i>32</i>
<i>UC-005 Recuperar Senha.....</i>	<i>32</i>
<i>UC-006 Selecionar os esportes.....</i>	<i>33</i>
<i>UC-007 Selecionar as Equipes/Atletas.....</i>	<i>33</i>
<i>UC-008 Solicitar Cadastro Equipe.....</i>	<i>34</i>
<i>UC-009 Editar perfil.....</i>	<i>34</i>
<i>UC-010 Exibir listas de times.....</i>	<i>35</i>
<i>UC-011 Exibir time.....</i>	<i>35</i>
<i>UC-012 Exibir noticias.....</i>	<i>36</i>
<i>UC-013 Exibir detalhes da noticia.....</i>	<i>36</i>
<i>UC-014 Exibir Atletas do Times.....</i>	<i>37</i>
<i>UC-015 Exibir detalhes do atleta.....</i>	<i>37</i>
<i>UC-016 Exibir informações de contato.....</i>	<i>38</i>
<i>UC-017 Exibir jogos do time.....</i>	<i>38</i>
<i>UC-018 Exibir detalhes do jogo.....</i>	<i>39</i>
<i>UC-019 Exibir tabelas de jogos.....</i>	<i>39</i>
<i>UC-020 Explorar Jogos.....</i>	<i>40</i>
<i>UC-021 Exibir evento.....</i>	<i>40</i>
<i>UC-022 Editar esportes/times seguidos.....</i>	<i>41</i>
<i>UC-023 Acesso ao painel administrativo.....</i>	<i>41</i>
<i>UC-024 Editar informações do time.....</i>	<i>42</i>
<i>UC-025 Relacionar atleta ao elenco.....</i>	<i>42</i>
<i>UC-026 Alterar dados do Atleta no elenco.....</i>	<i>43</i>
<i>UC-027 Criar Jogo/Eventos.....</i>	<i>43</i>
<i>UC-028 Editar resultado do jogo.....</i>	<i>44</i>
<i>UC-029 Editar tabela de jogos.....</i>	<i>44</i>

<i>UC-030 Criar time oponente.....</i>	<i>45</i>
<i>UC-031 Criar atleta.....</i>	<i>45</i>
<i>UC-032 Criar notícia.....</i>	<i>46</i>
<i>UC-033 Editar notícia.....</i>	<i>46</i>
ANEXO D DICIONÁRIO DE DADOS.....	47
<i>Athlete.....</i>	<i>47</i>
<i>Event.....</i>	<i>48</i>
<i>EventResult.....</i>	<i>48</i>
<i>News.....</i>	<i>49</i>
<i>Sport.....</i>	<i>49</i>
<i>Team.....</i>	<i>50</i>
<i>team_athletes.....</i>	<i>50</i>
<i>user.....</i>	<i>51</i>
<i>users_sports.....</i>	<i>51</i>
<i>users_teams.....</i>	<i>51</i>
ANEXO E TELAS DO PROTÓTIPO.....	52

1. Motivação do projeto

O mercado esportivo tem mostrado um grande potencial em entretenimento no mundo. Desde eventos que atraem pessoas em estádios, ginásios, etc. Até em números de audiência na televisão, vendas de pay-per-view, etc.

Hoje no Brasil temos a hegemonia de um único esporte em foco nas transmissões e atenção do público, o futebol, diferente de outros países como os EUA, podemos observar uma variedade de modalidades de esportes, assim tendo mais opções e diversidade no mercado.

De acordo com TERRA (2016) a audiência do futebol americano vem aumentando bem como os jogos de equipes amadoras do esporte no Brasil. Acredita-se que para incentivar a prática e interesse em outras modalidades de esportes não tão comuns na cultura popular, é através do meio amador. Existem nichos espalhados pelo país com pessoas praticando esses esportes, essas pessoas tendo acesso a uma plataforma que centralize as informações e conecte pessoas com interesses em comum, teremos um novo incentivo para injetar mais interesse e aquecer esse mercado esportivo.

2. Objetivos

Desenvolver um aplicativo que permitirá equipes amadoras de quaisquer modalidades esportivas centralizar informações sobre a equipe, divulgar eventos e centralizar pessoas interessadas na modalidade esportiva.

3. Formulação de hipótese

Pessoas interessadas em esportes amadores, ou de baixa popularidade, com acesso a informação de práticas desses esportes no meio amador tendem a se interessar em participar do meio, além de encontrar outras pessoas com o mesmo interesse, aumentando assim a popularidade e a prática do esporte, da mesma forma equipes amadoras se interessam em organizar em um meio seguro e de fácil acesso o histórico de eventos, jogos, resultados, etc. Além de divulgar futuros eventos e aumentar o público interessado.

4. Cronograma do Projeto

Tabela 1 - Cronograma

1.	Análise de requisitos	07/03/16	23/03/16
1.1.	Entrevista com o time Mavericks	07/03/16	08/03/16
1.2.	Levantamento dos requisitos	09/03/16	23/03/19
2.	Compra e configuração do servidor/registro	24/03/16	30/03/16
3.	Especificação	15/04/16	22/04/16
4.	Documentar requisitos	23/04/16	05/05/16
4.1.	Funcionais	23/04/16	29/04/16
4.2.	Não funcionais	30/04/16	04/05/16
5.	Modelagem de dados	06/05/16	02/06/16
6.	Definição de interface	03/06/16	13/06/16
7.	Definição de arquitetura	14/06/16	11/07/16
8.	Implementação	12/07/16	03/10/16
9.	Teste	04/10/16	31/10/16
10.	Revisão documentação	01/11/16	21/11/16

5. Tipos de Usuários

Na sequência será informado os tipos de usuários que o aplicativo irá possuir, e seu comportamento detalhado no aplicativo

5.1 Torcedor

Podem selecionar seus esportes favoritos (Exemplo: Futebol, Basquete, Tênis, etc). Dentro dos esportes eles podem selecionar equipes favoritas, que irá centralizar jogos, informações, elenco e notícias referentes às suas escolhas.

5.2 Equipes

Clientes do aplicativo. Fornecem as informações, divulgam seus eventos esportivos, notícias, informações e elenco.

6. Requisitos Funcionais

De acordo com PRESSMAN (2009), é um requisito de sistema de software que especifica uma função que o sistema ou componente deve ser capaz de realizar. Estes são requisitos de software que definem o comportamento do sistema, ou seja, o processo ou transformação que componentes de software ou hardware efetuam sobre as entradas para gerar as saídas. Esses requisitos capturam as funcionalidades sob o ponto de vista do usuário.

Na sequência será apresentado, como exemplo, um requisito funcional que descreve o comportamento do aplicativo em relação ao Cadastro de Torcedor, os demais requisitos funcionais serão apresentados no Anexo A.

6.1 Cadastro de Torcedor

6.1.1 RF1

O sistema deverá disponibilizar interface para o torcedor realizar o login.

7. Requisitos Não Funcionais

De acordo com PRESSMAN (2009), em engenharia de sistemas de software, um requisito não funcional de software é aquele que descreve não o que o sistema fará, mas como ele fará. Assim, por exemplo, têm-se requisitos de desempenho, requisitos da interface externa do sistema, restrições de projeto e atributos da qualidade. A avaliação dos requisitos não funcionais é feita, em parte, por meio de testes, enquanto que outra parte é avaliada de maneira subjetiva.

Na sequência será apresentado um requisito não funcional que retrata em como o aplicativo deve se comportar em relação ao desempenho, os demais requisitos não funcionais serão apresentados no Anexo B.

7.1 Desempenho

7.1.1 RNF01

O tempo de resposta máxima para qualquer tipo de ação entre o servidor e a aplicação é de 5 segundos

8. Diagramas de caso de uso

De acordo com PRESSMAN (2009), esse diagrama documenta o que o sistema faz do ponto de vista do usuário. Em outras palavras, ele descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. Nesse diagrama não são apresentados detalhes técnicos que dizem como o sistema executa as operações.

Na figura 1 é apresentado o diagrama de caso de uso que retrata todas as operações possíveis que o usuário torcedor poderá realizar no aplicativo, e na tabela 2 a descrição do caso de uso Realizar Cadastro. Os demais casos de uso serão apresentados no Anexo C.

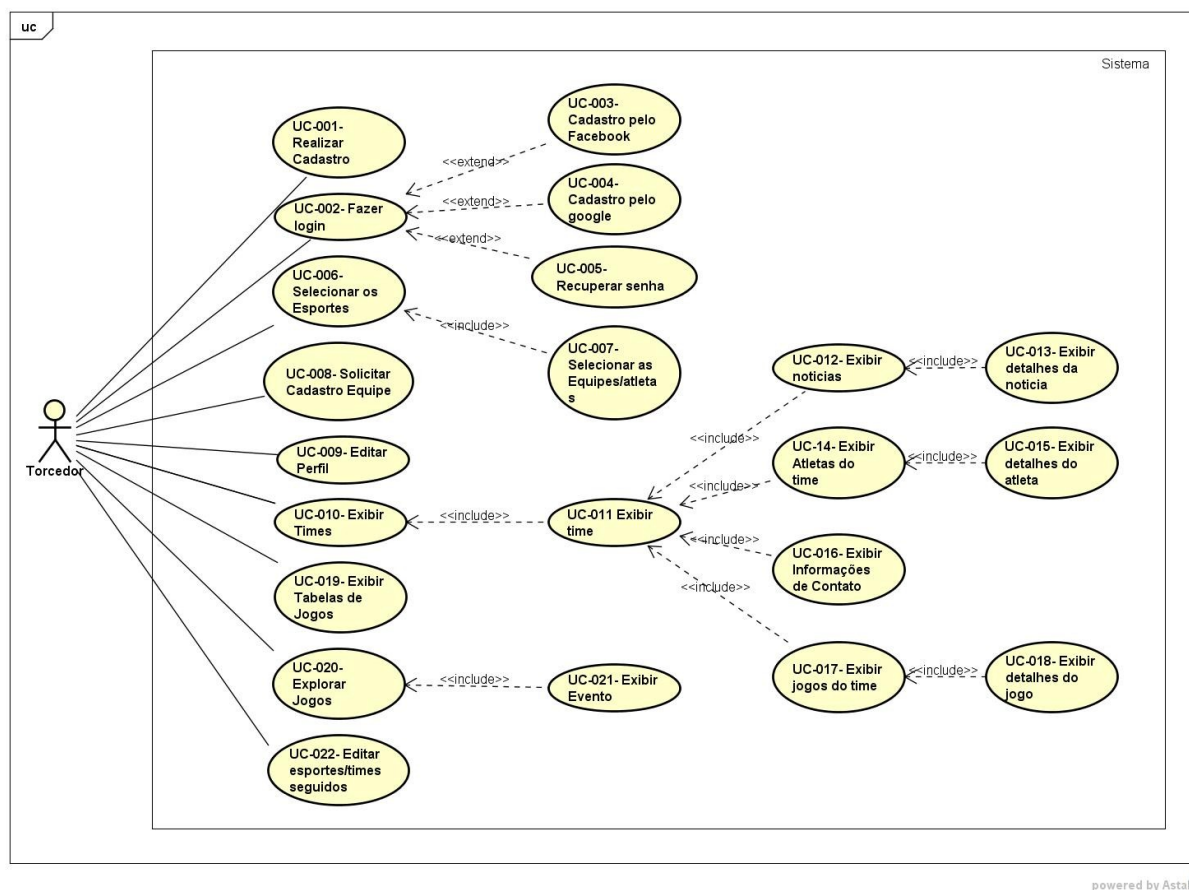


Figura 1- Caso de Uso Torcedor

UC-001 Realizar cadastro

Tabela 2 - Caso de uso realizar cadastro

Dado		Informação
Nome:		Realizar Cadastro
Objetivo:		O torcedor realiza seu cadastro para acesso ao sistema
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		(Nenhum)
Pós-condições:		O torcedor cria um cadastro no sistema
Casos de uso relacionados:		(Nenhum)
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início quando o torcedor clicar em Cadastrar
	2)	Aplicativo apresenta as informações a serem inseridas
	3)	Torcedor insere as informações
	4)	Torcedor clica no botão cadastrar
	5)	Aplicativo apresenta ao torcedor que o cadastro foi feito com sucesso
	6)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 -	Cancelar Cadastro
	1)	Torcedor aciona o botão cancelar
	2)	Aplicativo informa que o cadastro foi cancelado
	3)	Retorna ao passo 6 do fluxo principal
	A2 -	Informações inseridas incorretas
	1)	Torcedor informa informações incorretas no cadastro
	2)	Aplicativo informa que existe informações inconsistentes e indica quais
	3)	Retorna ao passo 2 do fluxo principal

9. Diagrama de Classes

De acordo com DEVMEDIA (2016), o diagrama de classes é considerado por muitos autores como o mais importante e o mais utilizado diagrama da UML. Seu principal enfoque está em permitir a visualização das classes que irão compor o sistema com seus respectivos atributos e métodos, bem como em demonstrar como as classes do sistema se relacionam, se complementam, e transmitem informações entre si. Este diagrama apresenta uma visão estática de como as classes estão organizadas, preocupando-se em definir a estrutura lógica das mesmas. O diagrama de classes serve como base para a construção da maior parte dos demais diagramas da UML.

Na figura 2 é apresentado o diagrama de classes do aplicativo, que retrata todas as classes do sistema e os seus atributos, bem como as classes se relacionam.

10. Modelo Entidade Relacionamento (MER)

De acordo com DEVMEDIA (2016) o Modelo Entidade Relacionamento (também chamado Modelo ER, ou simplesmente MER), como o nome sugere, é um modelo conceitual utilizado na Engenharia de Software para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos).

Na figura 3 é apresentado o MER do aplicativo que retrata cada tabela do banco de dados, bem como cada tabela se relaciona.

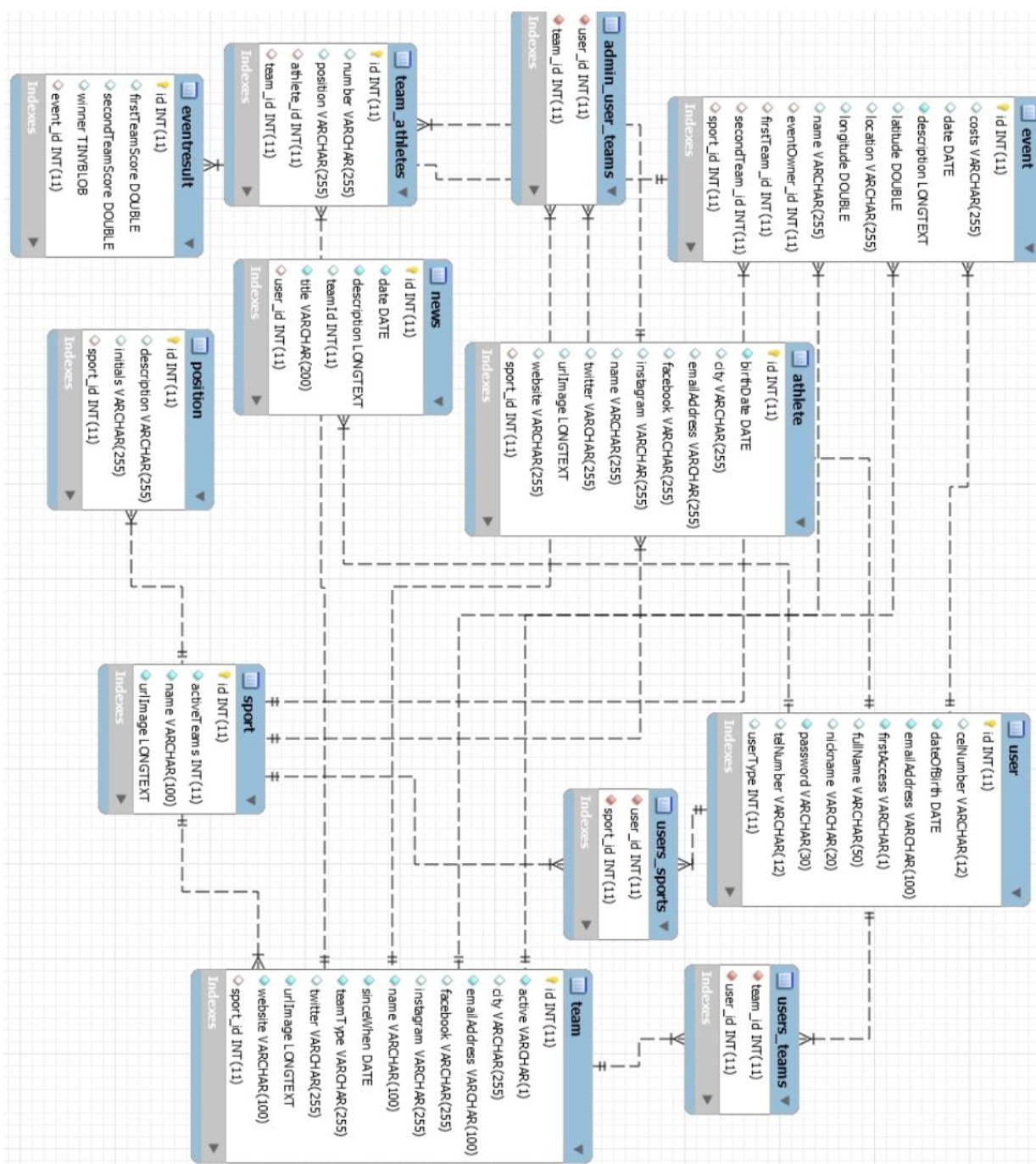


Figura 3 – MER

11. Dicionário de Dados

De acordo com UFRGS (2016) um dicionário de dados (do inglês *data dictionary*) é uma coleção de metadados que contêm definições e representações de elementos de dados, dentro do contexto de SGBD.

Na tabela 3 é apresentado o dicionário de dados para a tabela Teams, que retrata os nomes dos campos, o tipo do valor que será inserido no campo e sua descrição. O dicionário de dados completo será apresentado no Anexo D.

11.1 Admin_user_team

Tabela 3 - Dicionário de dados Admin_user_team

Nome	Tipo	Descrição
user_id	integer	Id do usuário
tem_id	integer	Id do time

12. Telas do protótipo

Na figura 4 é apresentada a tela de login de usuário do aplicativo, as demais telas do aplicativo são apresentadas no anexo E.

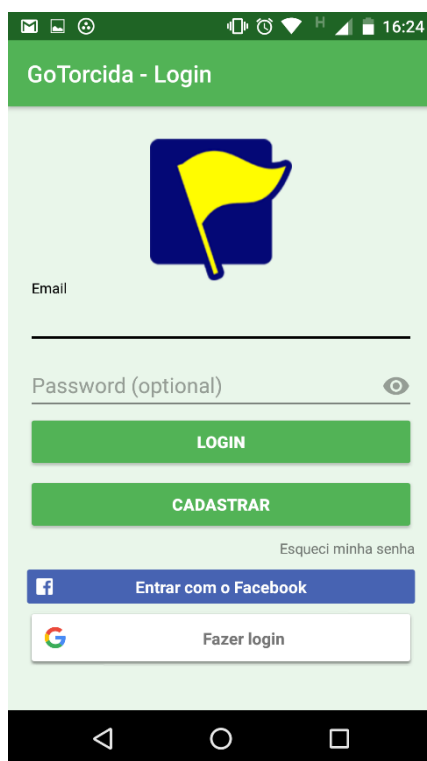


Figura 4 – Protótipo Login

13. Conclusão

Com tão pouca visibilidade que o esporte amador tem na mídia ou a carência de meios de divulgação (promoção) dos mesmos, foi pensado em um aplicativo que reúne vários esportes amadores, desde resultados, próximos jogos, lista de jogadores. Que possibilita de forma fácil um acesso a todas essas informações que atualmente estão muito dispersas somente em páginas dos times que podem não ter tanta visibilidade com algo que praticamente todo mundo tem em mãos hoje em dia, um celular.

Futuramente ira ser acionado no aplicativo a funcionalidade de o esportista pode detalhar suas qualificações, como um curriculum de esportista para times poderem contratar os mesmos com auxílio do aplicativo.

Também será adicionado os times profissionais que já possuem APIs para nutrir o aplicativo automaticamente.

14. Bibliografia

DEVMEDIA **Diagrama de Classes** Disponível em
<<http://www.devmedia.com.br/artigo-sql-magazine-63-utilizando-uml-diagrama-de-classes/12251>>

Acesso em 26 de setembro de 2016

DEVMEDIA **Modelo Entidade Relacionamento** Disponível em
< <http://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332>>

Acesso em 26 de setembro de 2016

PRESSMAN **Requisitos Funcionais e Não Funcionais** Disponível em
< Pressman, R. Software Engineering: A Practitioner's Approach. Makron Books, 2009 >

TERRA **Futebol Americano no Brasil** Disponível em
<<https://esportes.terra.com.br/futebol-americano/futebol-americano-cresce-em-audiencia-e-praticantes-no-brasil,adce1c28a4cccee56a647b96fd75100bo1whpde3.html>>

Acesso em 26 de setembro de 2016

UFRGS **Dicionário de Dados** Disponível em
<<http://www.inf.ufrgs.br/~vrqleithardt/Teaching/AULA%20SEMANA%208%20a%2012/Dicionariodados.pdf>>

Acesso em 26 de setembro de 2016

Anexo A Requisitos Funcionais

Cadastro de Torcedor

RF2

O sistema deverá permitir a desativação de uma conta

Configuração Inicial

RF3

O sistema deverá disponibilizar interface para o torcedor selecionar o esporte que deseja seguir.

RF4

O sistema deverá disponibilizar interface para o torcedor selecionar o time que deseja seguir.

RF5

O sistema deverá disponibilizar interface para o torcedor selecionar a equipe ou atleta que deseja seguir.

RF6

O sistema deverá disponibilizar em todas as interfaces iniciais (RF4 e RF5) a opção de envio de formulário para criar uma nova opção (Esporte ou Equipe), para o torcedor se tornar cliente.

Tela Inicial

RF7

Caso não seja o primeiro acesso do torcedor, esta deve ser a primeira tela a ser exibida.

RF8

A tela deve dispor de um botão lateral para exibir um menu de opções contendo: Home/Meus Times/Classificação/Tabela/News/Editar painel.

RF9

A tela Home deve conter o resumo das equipes previamente selecionadas em Próximo jogo, sua classificação e notícias importantes.

RF10

A tela Meus Times deve exibir uma lista de todas as equipes e atletas previamente selecionados pelo torcedor, ao clicar sobre, deve abrir uma tela específica chamada Tela da Equipe.

RF11

A tela Classificação deve exibir em resumo todas a classificação dos times seguidos pelo torcedor, dando foco ao seu time e podendo ser exibida em detalhes ao clicar.

RF12

A tela News deve exibir em resumo as principais notícias referentes aos times escolhidos pelo torcedor.

RF13

A opção Editar Painel deve direcionar para a configuração inicial em seleção de esportes.

Gerenciamento do Cliente**RF14**

Está tela deve ser visível apenas para os Clientes (Equipes ou atletas).

RF15

O gerenciador deve ser capaz de atualizar resultado de jogos, classificação, criar eventos e enviar notificações.

RF16

O perfil de atleta deve conter um campo de busca para equipes que enquadram em seu perfil atlético.

RF17

É obrigatório ao torcedor escolher ao menos um esporte no primeiro acesso para que possa ter acesso as funcionalidades da Dashboard.

Anexo B Requisitos Não Funcionais

Usabilidade

RNF02

Após 5 minutos de uso do Sistema o torcedor deve ser capaz de entender as funcionalidades do sistema

RNF03

Sistema só será acessível por meio do sistema Android versão mínima 4.4

Confiabilidade

RNF04

A Aplicação ficará disponível em 99,99% do tempo em 24 horas por dia

RNF05

Em uma eventual queda de conexão com a internet o aplicativo não é capaz de continuar com a navegação em modo Off-line.

Segurança

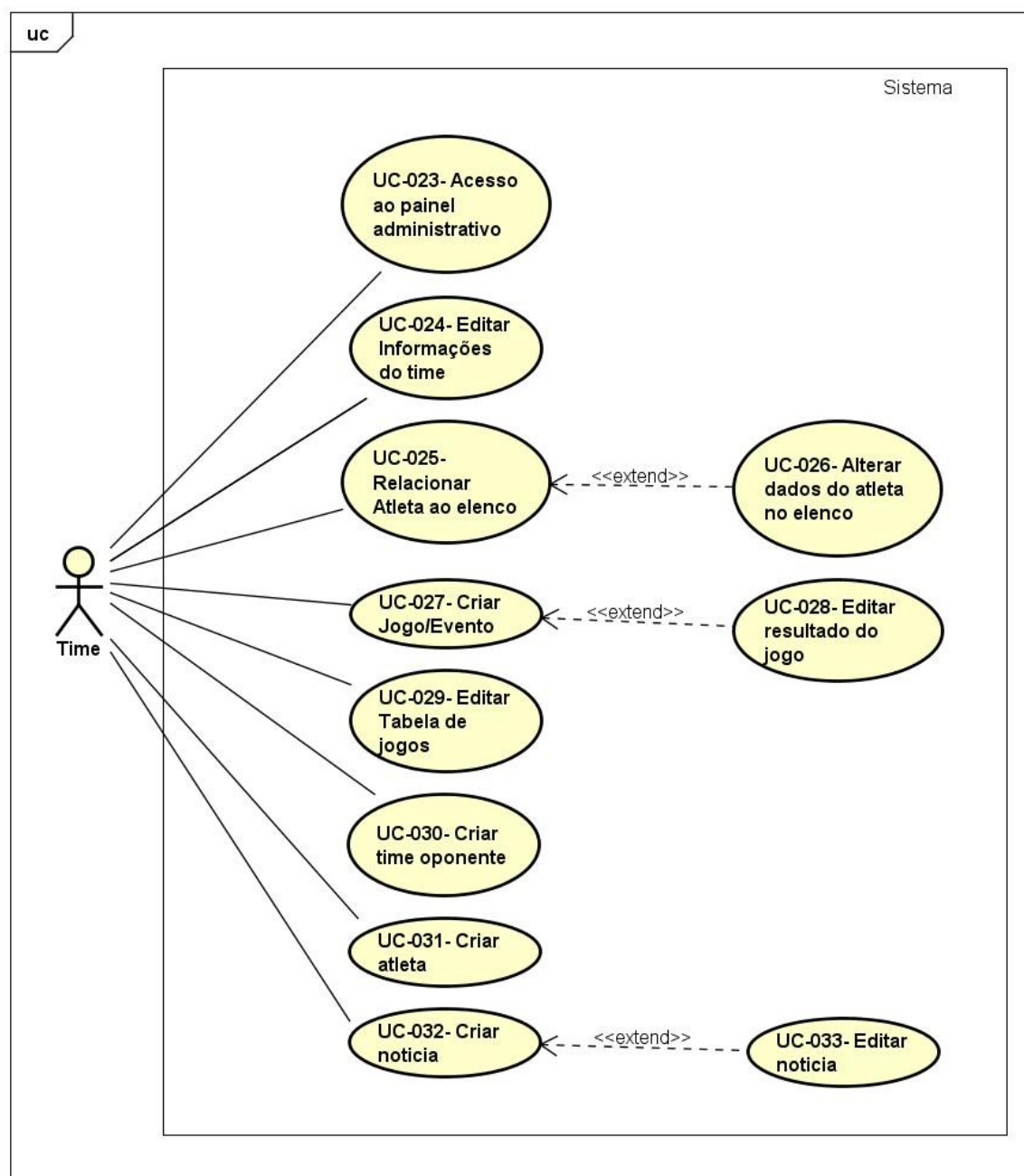
RNF06

Torcedores não serão capazes de mudar dados de times.

RNF07

Times serão capazes de alterar seus próprios resultados, notícias, próximos jogos e lista de jogadores no elenco

Anexo C Diagramas de caso de uso



powered by Astah

Figura 5 - Caso de Uso Time

UC-002 Fazer login

Tabela 4 - Caso de uso Fazer login

Dado		Informação
Nome:		Fazer login
Objetivo:		Realizar login no aplicativo
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Torcedor deve possuir cadastro no sistema
Pós-condições:		Torcedor realiza login no sistema
Casos de uso relacionados:		(Nenhum)
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao cliente abrir o aplicativo
	2)	Aplicativo mostra os campos de torcedor e senha
	3)	Torcedor insere o usuário e senha
	4)	Aplicativo valida as informações inseridas
	5)	Aplicativo realiza login no aplicativo
	6)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 –	Cadastro não encontrado
	1)	Aplicativo não encontra o cadastro do cliente
	2)	Aplicativo informa que o torcedor e senha não foram encontrados
	3)	Retorna ao passo 2 do fluxo principal
	A2 –	Cadastro inconsistente
	1)	Aplicativo acusa que o torcedor ou senha estão errados
	2)	Retorna ao passo 2 do fluxo principal

UC-003 Cadastro pelo Facebook

Tabela 5 - Caso de uso Cadastro pelo Facebook

Dado		Informação
Nome:		Cadastro pelo Facebook
Objetivo:		Torcedor realiza login pelo cadastro do Facebook
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Torcedor possuir cadastro no Facebook
Pós-condições:		Torcedor realiza cadastro no sistema
Casos de uso relacionados:		UC-002
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor clicar em entrar com o facebook
	2)	Aplicativo já realiza login perante login já feito no celular no aplicativo do facebook
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 –	Usuário não está logado no facebook
	1)	Facebook informa usuário e senha para login
	2)	Retorna ao passo 3 do fluxo principal

UC-004 Cadastro pelo Google

Tabela 6 - Caso de uso Cadastro pelo Google

Dado		Informação
Nome:		Login pelo Google+
Objetivo:		Torcedor realiza login pelo cadastro do Google+
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Torcedor possuir cadastro no Facebook
Pós-condições:		Torcedor realiza cadastro no sistema
Casos de uso relacionados:		UC-002
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor clicar em entrar com o Google
	2)	Aplicativo realiza login já feito no celular pelo aplicativo do Facebook
	7)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 –	Usuario não esta logado no Google+
	1)	Google+ informa usuário e senha para login
	3)	Retorna ao passo 3 do fluxo principal

UC-005 Recuperar Senha

Tabela 7 - Caso de uso recuperar senha

Dado		Informação
Nome:		Recuperar senha
Objetivo:		Enviar senha para email de cadastro do usuário
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		(Nenhum)
Pós-condições:		Email ser enviado com sucesso
Casos de uso relacionados:		UC-002
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor clicar em recuperar senha
	2)	Aplicativo permite ao torcedor digitar o e-mail de cadastro para enviar a senha.
	3)	Torcedor digita o e-mail
	4)	Torcedor envia a requisição
	5)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 –	E-mail inexistente
	1)	Torcedor digitou um e-mail inexistente na base de dados
	2)	Aplicativo exibe uma mensagem de aviso.
	3)	Retorna ao passo 2 do fluxo principal

UC-006 Selecionar os esportes

Tabela 8 - Caso de uso Selecionar os esportes

Dado	Informação
------	------------

Nome:	Selecionar os esportes
Objetivo:	Torcedor seleciona os esportes a serem seguidos
Atores:	Torcedor
Pré-condições:	Torcedor estar a fazer o primeiro login no sistema
Pós-condições:	Torcedor tem escolhido os esportes a serem seguidos
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao torcedor estar a fazer o primeiro login no sistema 2) Aplicativo mostra os esportes a serem escolhidos 3) Torcedor seleciona os esportes a sua escolha 4) Torcedor clica em continuar 5) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Nenhum esporte selecionado 1) Torcedor não selecionou nenhum esporte e clicou em continuar 2) Aplicativo informa que nenhum esporte foi selecionado 3) Retorna ao passo 2 do fluxo principal

UC-007 Selecionar as Equipes/Atletas

Tabela 9 - Caso de uso Selecionar as Equipes/Atletas

Dado	Informação
Nome:	Selecionar as Equipes/Atletas
Objetivo:	Torcedor seleciona as equipes e atletas a serem seguidos
Atores:	Torcedor
Pré-condições:	Torcedor ter selecionado os esportes
Pós-condições:	Torcedor tem escolhido as equipes e atletas serem seguidos
Casos de uso relacionados:	UC-006
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início após o torcedor selecionar os esportes 2) Aplicativo mostra as equipes e atletas dos esportes escolhidos anteriormente 3) Torcedor seleciona equipes e atletas sua escolha 4) Torcedor clica em continuar 5) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Nenhuma esporte selecionada 1) Torcedor não selecionou nenhum esporte e clicou em continuar 2) Aplicativo informa que nenhum esporte foi selecionado 3) Retorna ao passo 2 do fluxo principal

UC-008 Solicitar Cadastro Equipe

Tabela 10 - Caso de uso Solicitar Cadastro Equipe

Dado	Informação
Nome:	Solicitar Cadastro Equipe
Objetivo:	Torcedor solicitar o cadastro de um novo time
Atores:	Torcedor

Pré-condições:	(Nenhum)
Pós-condições:	Torcedor tem solicitado o cadastro de um time
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao torcedor acionar minha equipe aqui 2) Aplicativo mostra os dados a serem preenchidos 3) Torcedor preenche as informações 4) Torcedor clica em enviar 5) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Informações inseridas incorretas 1) Torcedor informa informações incorretas no cadastro 2) Aplicativo informa que existe informações inconsistentes e indica quais 3) Retorna ao passo 2 do fluxo principal

UC-009 Editar perfil

Tabela 11 - Caso de uso Editar perfil

Dado	Informação
Nome:	Editar Perfil
Objetivo:	Torcedor pode editar informações sobre seu cadastro
Atores:	Torcedor
Pré-condições:	(Nenhum)
Pós-condições:	Cadastro do torcedor alterado
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao cliente acionar o editar perfil 2) Apresentado ao torcedor o que ele deseja editar esportes ou times/atletas 3) Torcedor adiciona e/ou remove esportes ou times/atletas 4) Torcedor aciona o confirmar 5) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Torcedor deixa nenhum esporte ou times/atletas selecionado 1) Apresentado ao torcedor que pelo menos um deve ser selecionado 2) Retornar ao passo 2 do fluxo principal

UC-010 Exibir listas de times

Tabela 12 - Caso de uso Exibir listas de times

Dado	Informação
Nome:	Exibir listas de times
Objetivo:	Exibir os times escolhidos pelo torcedor
Atores:	Torcedor
Pré-condições:	(Nenhum)
Pós-condições:	Mostrar os times
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)

Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início quando o torcedor aciona meus times
	2) E mostrado os times escolhidos de antemão pelo torcedor
	3) Torcedor escolhe o time
	4) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Torcedor cancela ação
	1) Torcedor aciona o voltar
	2) E retornado a tela anterior
	3) Retornar ao passo 4 do fluxo principal

UC-011 Exibir time

Tabela 13 - Caso de uso Exibir time

Dado		Informação
Nome:		Exibir time
Objetivo:		Exibir o perfil do time
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter escolhido o time em exibir times
Pós-condições:		Mostra o perfil do time
Casos de uso relacionados:		UC-010
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao torcedor selecionar o time em exibir times	
	2) Apresentado o perfil do time como jogos, elenco, noticias e contato	
	3) Fim do caso de uso	
Fluxo Alternativo	(Nenhum)	

UC-012 Exibir noticias

Tabela 14 - Caso de uso exibir noticias

Dado		Informação
Nome:		Exibir noticias
Objetivo:		Mostrar noticias sobre o time selecionado
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Torcedor estar seguindo o time
Pós-condições:		Exibir pagina com as noticias pertinentes ao time
Casos de uso relacionados:		Exibir time
Fluxo	1) Caso de uso tem início ao torcedor selecionar aba de noticias na	

Principal	tela do time
	2) Aplicativo exibe lista com as noticias que foram publicadas pelo time
	3) Torcedor seleciona noticia
	4) Aplicativo abre tela de detalhes da noticia
	5) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Nenhuma noticia publicada
	1) Time não possui nenhuma noticia publicada.
	2) Usuário retorna a tela anterior

UC-013 Exibir detalhes da noticia

Tabela 15 - Caso de uso exibir detalhes da noticia

Dado		Informação
Nome:		Exibir Detalhes da noticia
Objetivo:		Exibe na integra a noticia selecionada pelo torcedor
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter selecionado uma noticia na lista de noticias
Pós-condições:		Exibe os detalhes da noticia selecionada
Casos de uso relacionados:		Exibir noticias
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao torcedor selecionar noticia na lista de noticias sobre o time	
	2) É apresentado ao torcedor os detalhes da noticia selecionada	
	3) Fim do caso de uso	
Fluxo Alternativo		
	Nenhum	
	1)Fim do caso de uso	

UC-014 Exibir Atletas do Times

Tabela 16 - Caso de uso Exibir Atletas do Times

Dado		Informação
Nome:		Exibir atletas do time
Objetivo:		Exibe a lista de atletas que estão no time
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter escolhido o time em exibir times
Pós-condições:		Exibe tela com lista de atletas que o time possui
Casos de uso relacionados:		UC-011
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao torcedor selecionar elenco	
	2) Apresentado a lista de atletas do time	
	3) Fim do caso de uso	
Fluxo	1) Time não possui uma lista de atletas	

Alternativo	2)Torcedor volta ao Caso de uso UC-011 Exibir time.
	3)Fim do caso de uso

UC-015 Exibir detalhes do atleta

Tabela 17 - Caso de uso Exibir detalhes do atleta

Dado		Informação
Nome:		Exibir detalhes do atleta
Objetivo:		Exibir o perfil do Atleta
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter escolhido o atleta na lista de atletas do time
Pós-condições:		Mostra o perfil do atleta
Casos de uso relacionados:		UC-014
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor selecionar o atleta
	2)	Apresentado o perfil do atleta
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	(Nenhum)	

UC-016 Exibir informações de contato

Tabela 18 - Caso de uso Exibir informações de contato

Dado		Informação
Nome:		Exibir informações de contato
Objetivo:		Mostrar informações do time ao usuário
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter escolhido "Contato" em exibir time
Pós-condições:		Mostrar informações do time
Casos de uso relacionados:		UC-011
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao usuário selecionar contato
	2)	Aplicativo mostra os detalhes de formas de contato e mídias sociais sobre o time
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	(Nenhum)	

UC-017 Exibir jogos do time

Tabela 19 - Caso de uso exibir jogos do time

Dado		Informação
Nome:		Exibir Jogos do time
Objetivo:		Exibe na lista de jogos que o time possui
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter selecionado aba "jogos" na tela do time
Pós-condições:		Exibir lista de jogos
Casos de uso relacionados:		UC-011
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor selecionar aba noticia na tela do time.
	2)	Apresentado é apresentada uma lista com os jogos do time
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1)	Time não possui nenhum jogo
	1)	Torcedor retorna a tela anterior
	2)	Fim do caso de uso

UC-018 Exibir detalhes do jogo

Tabela 20 - Caso de uso exibir detalhes do jogo

Dado		Informação
Nome:		Exibir Detalhes do jogo
Objetivo:		Exibe na integra os detalhes do jogo
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter selecionado um jogo na lista de jogos do time
Pós-condições:		Exibe os detalhes do jogo selecionado
Casos de uso relacionados:		UC-017
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor selecionar jogo na lista de jogos do time
	2)	Apresentado os detalhes sobre o jogo selecionado pelo torcedor
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo		(Nenhum)

UC-019 Exibir tabelas de jogos

Tabela 21 - Caso de uso Exibir tabelas de jogos

Dado		Informação
Nome:		Exibir tabelas de jogos
Objetivo:		Exibir a tabela de jogos
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		(Nenhum)
Pós-condições:		Mostra a tabela de jogos
Casos de uso relacionados:		(Nenhum)
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início quando o torcedor aciona tabelas de jogos
	2)	E mostrado a tabela dos próximos e anteriores jogos dos times/atletas escolhidos de antemão pelo torcedor
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo		(Nenhum)

UC-020 Explorar Jogos

Tabela 22 - Caso de uso Explorar Jogos

Dado		Informação
Nome:		Explorar Jogos
Objetivo:		Exibir os eventos
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		O time ter cadastrado um evento
Pós-condições:		Mostrar os eventos
Casos de uso relacionados:		(Nenhum)
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início quando o torcedor aciona torcer
	2)	E mostrado os futuros jogos dos times/atletas escolhidos de antemão pelo torcedor
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo		(Nenhum)

UC-021 Exibir evento

Tabela 23 - Caso de uso Exibir evento

Dado		Informação
Nome:		Exibir evento
Objetivo:		Exibir o perfil do evento
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter escolhido o evento em exibir eventos
Pós-condições:		Mostra o perfil do evento
Casos de uso relacionados:		UC-020
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor selecionar o jogo
	2)	Apresentado o perfil do evento descrição e como chegar
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	(Nenhum)	

UC-022 Editar esportes/times seguidos

Tabela 24 - Caso de uso editar esportes/times seguidos

Dado		Informação
Nome:		Editar esportes/times seguidos
Objetivo:		Exibir tela onde é permitido ao torcedor editar esportes e times que ele segue
Atores:		Torcedor
Pré-condições:		Ter selecionado editar esportes/times
Pós-condições:		Permitir alterar lista de times ou esportes que torcedor segue
Casos de uso relacionados:		(Nenhum)
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao torcedor selecionar opção para alterar os times ou esportes que ele segue
	2)	É exibida tela onde é possível fazer a alteração
	3)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	(Nenhum)	

UC-023 Acesso ao painel administrativo

Tabela 25 - Caso de uso Acesso ao painel administrativo

Dado		Informação
Nome:		Acesso ao painel administrativo
Objetivo:		O torcedor que possui um time acessa o menu de times
Atores:		Time
Pré-condições:		Ser um torcedor do tipo time no sistema.
Pós-condições:		Acesso completo ao menu de edição de time
Casos de uso relacionados:		(Nenhum)
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início quando o torcedor clicar em troca de acesso
	2)	Aplicativo apresenta os times que ele tem acesso
	3)	O usuario seleciona o time
	4)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo		(Nenhum)

UC-024 Editar informações do time

Tabela 26 - Caso de uso Editar informações do time

Dado		Informação
Nome:		Editar informações do time
Objetivo:		Time pode editar informações sobre seu cadastro
Atores:		Time
Pré-condições:		(Nenhum)
Pós-condições:		Cadastro da Time alterado
Casos de uso relacionados:		(Nenhum)
Fluxo Principal	1)	Caso de uso tem início ao time acionar o editar informações
	2)	Apresentado ao time o que ela deseja editar
	3)	Time muda as informações de contato, descrição.
	4)	Confirma alterações.
	5)	Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 –	Time não completa a edição de dados
	1)	É retornado a tela principal de gerenciamento da time.

UC-025 Relacionar atleta ao elenco

Tabela 27 - Caso de uso Relacionar atleta ao elenco

Dado		Informação
Nome:		Relacionar atleta ao elenco

Objetivo:	Relaciona atletas que participam dos times
Atores:	Times
Pré-condições:	(Nenhum)
Pós-condições:	Atletas editados, criados ou excluídos do time.
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início quando o time clica em elenco 2) É apresentado a ela uma tela onde é possível criar/alterar/excluir um Atleta da lista do seu time. 3) Confirma edição/alteração/criação dos atletas 4) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Dados dos Atletas estão incompletos 1) É apresentado ao time todos os campos devem ser preenchidos 3) Retorna ao passo 2 do fluxo principal

UC-026 Alterar dados do Atleta no elenco

Tabela 28 - Caso de uso alterar dados do atleta no elenco

Dado	Informação
Nome:	Alterar dados do atleta no elenco
Objetivo:	Permite ao time alterar dados do atleta do seu elenco
Atores:	Time
Pré-condições:	Possuir algum atleta no elenco
Pós-condições:	Alteração ser realizada.
Casos de uso relacionados:	UC-025
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao time selecionar jogador na no seu elenco para editar 2) É apresentado ao Time uma tela onde é permitido a alteração dos dados do atleta no elenco 3) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1) Time deixar de preencher todos os campos do atleta 1)Exibida mensagem para que seja preenchido todos os campos 2)Fim do caso de uso

UC-027 Criar Jogo/Eventos

Tabela 29 - Caso de uso Criar Jogo/Eventos

Dado	Informação
Nome:	Criar Jogo/Eventos

Objetivo:	Times criarem jogos/eventos esportivos
Atores:	Times
Pré-condições:	(Nenhum)
Pós-condições:	Jogo/Eventos é criado com sucesso
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem inicio com o time clica em Novo/Evento
	2) É apresentada uma tela onde é possível criar/alterar/excluir um Evento
	3) Confirma criação/edição/alteração do evento desejado.
	4) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1 – Dados do evento estão incompletos
	1) É apresentado ao time que todos os campos devem ser preenchidos
	3) Retorna ao passo 2 do fluxo principal

UC-028 Editar resultado do jogo

Tabela 30 - Caso de uso editar resultado do jogo

Dado	Informação
Nome:	Editar resultado do jogo
Objetivo:	Permite ao time alterar resultado do jogo
Atores:	Time
Pré-condições:	Possuir algum jogo.
Pós-condições:	Alteração ser realizada.
Casos de uso relacionados:	UC-027
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem inicio ao time selecionar um jogo para editar
	2) É apresentado ao Time uma tela onde é possível editar o resultado do jogo
	3) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1) Time deixar de preencher todos os campos do resultado
	1)Exibida mensagem ao time para que seja preenchido todos os campos
	2)Fim do caso de uso

UC-029 Editar tabela de jogos

Tabela 31 - Caso de uso editar tabela de jogos

Dado	Informação
Nome:	Editar tabela de jogo
Objetivo:	Permite ao time editar os jogos dele.
Atores:	Time
Pré-condições:	Possuir jogos

Pós-condições:	Alteração ser realizada.
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao time selecionar jogo a ser editado 2) É apresentado ao Time uma tela onde é permitido a edição dos jogos do time 3) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1) Time deixar de preencher todos os campos do jogo 1)Exibida mensagem para que seja preenchido todos os campos 2)Fim do caso de uso

UC-030 Criar time oponente

Tabela 32 - Caso de uso criar time oponente

Dado	Informação
Nome:	Criar time oponente
Objetivo:	Permite ao time criar um time oponente caso ele não exista na nossa lista de times vinculados ao aplicativo
Atores:	Time
Pré-condições:	(Nenhum)
Pós-condições:	Criar o time oponente
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao time selecionar tela de criação de time oponente 2) É apresentado ao Time uma tela onde é permitido a criação de um time oponente que ainda não esteja vinculado ao aplicativo 3) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1) Time deixar de preencher todos os campos do time oponente 1)Exibida mensagem para que seja preenchido todos os campos 2)Fim do caso de uso

UC-031 Criar atleta

Tabela 33 - Caso de uso criar atleta

Dado	Informação
Nome:	Criar atleta
Objetivo:	Permite ao time criar um atleta para vincular ele ao elenco
Atores:	Time
Pré-condições:	(Nenhum)

Pós-condições:	Alteração ser realizada.
Casos de uso relacionados:	(Nenhum)
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao time selecionar tela de criação de atleta 2) É apresentado ao Time uma tela onde é permitido a criação de um atleta. 3) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1) Time deixar de preencher todos os campos do atleta 1)Exibida mensagem para que seja preenchido todos os campos 2)Fim do caso de uso

UC-032 Criar noticia

Tabela 34 - Caso de uso criar noticia

Dado	Informação
Nome:	Criar noticia
Objetivo:	Permite ao time criar uma noticia
Atores:	Time
Pré-condições:	Nenhuma
Pós-condições:	Noticia ser criada com sucesso
Casos de uso relacionados:	Nenhum
Fluxo Principal	1) Caso de uso tem início ao time selecionar tela para criação da noticia 2) É apresentado ao Time uma tela onde é permitida a criação da noticia 3) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1) Time deixar de preencher todos os campos da noticia 1)Exibida mensagem para que seja preenchido todos os campos 2)Fim do caso de uso

UC-033 Editar noticia

Tabela 35 - Caso de uso editar noticia

Dado	Informação
Nome:	Editar noticia
Objetivo:	Permite ao time alterar dados do atleta do seu elenco
Atores:	Time
Pré-condições:	Possuir alguma noticia criada
Pós-condições:	Alteração ser realizada.
Casos de uso relacionados:	UC-032
Fluxo	1) Caso de uso tem início ao time selecionar noticia para ser editada

Principal	2) É apresentado ao Time uma tela onde é permitido a edição da notícia
	3) Fim do caso de uso
Fluxo Alternativo	A1) Time deixar de preencher todos os campos da notícia a ser alterada
	1)Exibida mensagem para que seja preenchido todos os campos
	2)Fim do caso de uso

Anexo D Dicionário de Dados

Athlete

Tabela 36 - Dicionário de dados Athlete

Nome	Tipo	Descrição
id	integer(11)	Id do atleta
emailAddress	varchar(255)	E-Mail do atleta
facebook	varchar(255)	Facebook do atleta
instagram	varchar(255)	Instagram do atleta
name	varchar(255)	Nome do atleta
position	varchar(255)	Posição do atleta
registrationDate	date	Data de registro
twitter	varchar(255)	twitter do atleta
website	varchar(255)	site do atleta
sport_id	integer(11)	Id do esporte
city	varchar(255)	cidade do atleta
urlImage	longtext	url da imagem da foto de perfil do atleta

Event

Tabela 37 - Dicionário de dados Event

Nome	Tipo	Descrição
id	Integer(11)	Id do evento
costs	varchar(255)	Custo de entrada do evento
date	date	Data do evento
description	longtext	Descrição sobre o evento
latitude	double	Latitude do evento
longitude	double	Longitude do evento
location	varchar(255)	Localização do evento
name	varchar(255)	Nome do evento
eventOwner_id	integer(11)	Id do administrador do evento
firstTeam_id	integer(11)	Id do primeiro Time
secondTeam_id	integer(11)	Id do segundo time
sport_id	interger(11)	Id do esporte

EventResult

Tabela 38 - Dicionário de dados EventResult

Nome	Tipo	Descrição
id	integer(11)	Id do resultado do evento
firstTeamScore	double	Pontuação do primeiro time
secondTeamScore	double	Pontuação do segundo time
Winner	VERIFICAR COM ZANARDO	Time vencedor
event_id	integer(11)	Id do evento

News

Tabela 39 - Dicionário de dados News

Nome	Tipo	Descrição
id	integer(11)	Id da notícia
date	date	Data da notícia
description	longtext	Descrição da noticia
eventId	integer(11)	Id do evento
teamId	integer(11)	Id do time
title	varchar(200)	Título da noticia
user_id	integer(11)	Id do usuario

Sport

Tabela 40 - Dicionário de dados Sport

Nome	Tipo	Descrição
id	integer(11)	Id do esporte
activeTeams	integer(11)	Quantidade de times ativos
name	varchar(100)	Nome do esporte
urlImage	longtext	Imagem do esporte

Team

Tabela 41 - Dicionário de dados Team

Nome	Tipo	Descrição
id	integer(11)	Id do time
active	varchar(1)	Time ativo ou não
emailAddress	varchar(100)	Email do time
name	varchar(100)	Nome do time
registrationDate	date	Data de registro
teamType	varchar(255)	Tipo do time
urlImage	longtext	Imagem do time
website	varchar(100)	Site do time
sport_id	integer(11)	Id do esporte
twitter	varchar(255)	Twitter do time
facebook	varchar(255)	Facebook do time
instagram	varchar(255)	Instagram do time
city	varchar(255)	Cidade do time

team_athletes

Tabela 42 - Dicionário de dados team_athletes

Nome	Tipo	Descrição
team_id	integer(11)	Id do time
athlete_id	integer(11)	Id do atleta

user**Tabela 43 - Dicionário de dados user**

Nome	Tipo	Descrição
id	integer(11)	Id do usuário
celNumber	varchar(12)	celular do usuário
dateOfBirth	date	Data de nascimento
emailAddress	varchar(100)	Email do usuário
firstAccess	varchar(1)	Verifica se é primeiro acesso
fullName	varchar(50)	Nome do usuário
nickname	varchar(20)	Apelido do usuário
password	varchar(30)	senha de acesso do usuario
telNumber	varchar(12)	Telefone do usuario
userType	integer(11)	tipo do usuário

users_sports**Tabela 44 - Dicionário de dados users_sports**

Nome	Tipo	Descrição
user_id	integer(11)	Id do usuario
sport_id	integer(11)	Id do esporte

users_teams**Tabela 45 - Dicionário de dados users_teams**

Nome	Tipo	Descrição
team_id	integer(11)	Id do time
user_id	interger(11)	Id do usuario

Anexo E Telas do Protótipo



GoTorcida - Cadastro

Nome Completo

Email

Aniversário

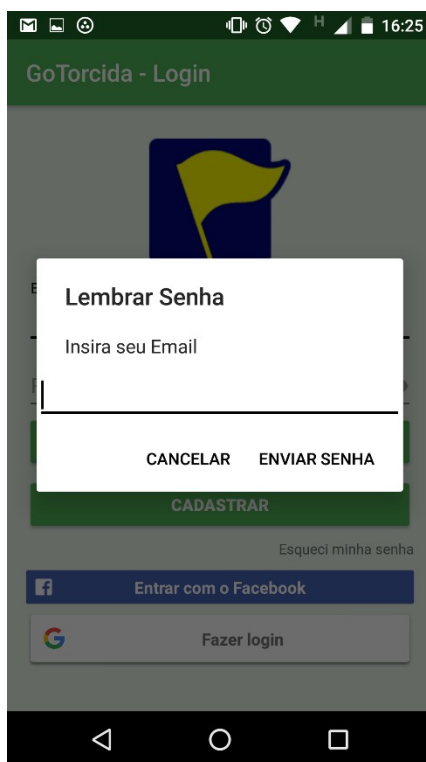
DD/MM/AAAA

Senha

CADASTRAR

This is a mobile app prototype for 'GoTorcida' showing the registration ('Cadastro') screen. The screen has a green header with the app name. Below the header, there are four input fields: 'Nome Completo', 'Email', 'Aniversário' (with a date format 'DD/MM/AAAA'), and 'Senha' (password). A green button labeled 'CADASTRAR' is positioned below the input fields. The bottom of the screen shows a standard Android navigation bar.

Figura 6 - Protótipo Cadastro



GoTorcida - Login

Lembrar Senha

Insira seu Email

CANCELAR ENVIAR SENHA

CADASTRAR

Esqueci minha senha

Entrar com o Facebook

Fazer login

This is a mobile app prototype for 'GoTorcida' showing the login ('Login') screen. The screen has a green header with the app name. Below the header, there is a large blue flag icon. A white dialog box is overlaid on the screen, titled 'Lembrar Senha' (Remember Password), with the text 'Insira seu Email' (Enter your Email) and a text input field. Below the input field are two buttons: 'CANCELAR' and 'ENVIAR SENHA'. Below the dialog box, there is a green button labeled 'CADASTRAR'. At the bottom, there is a link 'Esqueci minha senha' (I forgot my password). Below the link, there are two buttons: 'Entrar com o Facebook' (Login with Facebook) and 'Fazer login' (Login).

Figura 7 - Protótipo Esqueci minha senha

The image shows a mobile app interface for 'GoTorcida'. At the top, there's a green header with a hamburger menu icon, the text 'GoTorcida', and a three-dot menu icon. Below the header, a grey bar contains the text 'Partidas que possam te interessar'. A white modal dialog box is centered on the screen with the title 'Altere suas informações'. Inside the dialog, there are five input fields: 'Email', 'Senha Atual', 'Nova Senha', 'Repita Nova Senha', and 'Celular'. At the bottom of the dialog are two buttons: 'CANCELAR' and 'SALVAR'. The background of the app is dark grey, and the bottom of the screen shows the standard Android navigation bar.

Figura 8 - Protótipo Alterar suas informações

The image shows a mobile app interface for selecting sports. At the top, there's a green header with the text 'Selecione seus esportes' and a right-pointing arrow icon. Below the header, there are five sport options, each with an icon, a checked checkbox, the sport name, and the number of active teams. The options are: Basquete (basketball icon, 2 equipes ativas), Baseball (baseball bat icon, 1 equipe ativa), Boxe (boxing glove icon, 2 equipes ativas), Futebol Americano (American football icon, 1 equipe ativa), and Futebol (soccer ball icon, 1 equipe ativa). The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar.

Figura 9 - Protótipo esportes

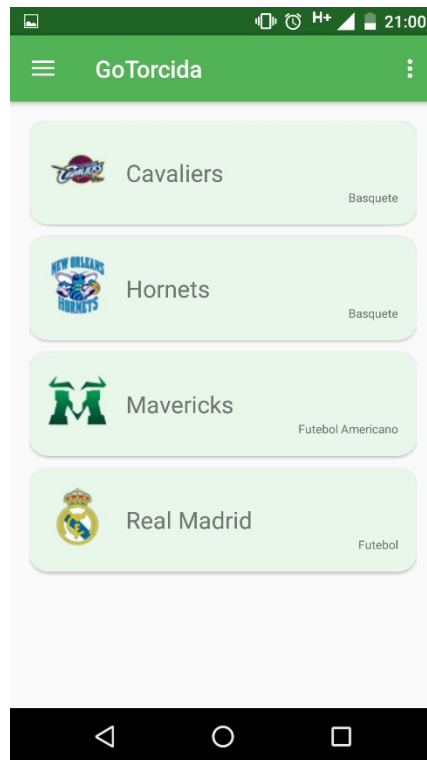


Figura 10 - Protótipo times

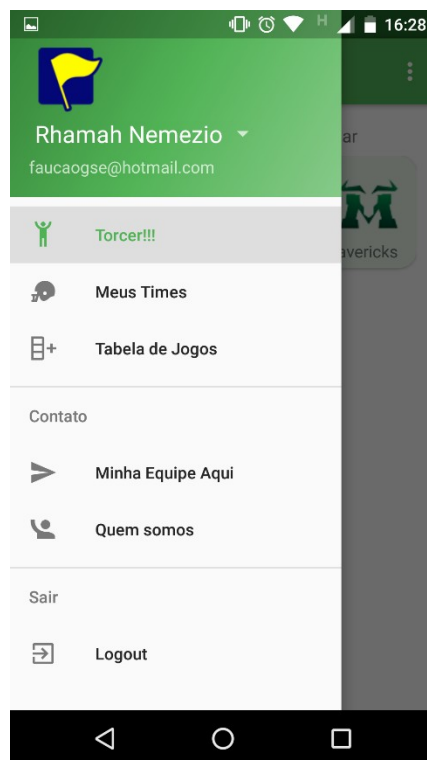


Figura 11 - Protótipo Menu torcedor

The screenshot shows a mobile app interface with a dark green header bar containing a hamburger menu icon, the text "GoTorcida", and a vertical ellipsis icon. Below the header is a white registration form with the following elements:

- A heading: "Envie-nos uma mensagem e tenha sua equipe no GoTorcida!"
- A label: "Modalidade de Esporte" followed by a text input field.
- A label: "Nome do seu Time" followed by a text input field.
- A label: "Telefone" followed by a text input field.
- A label: "Estado" followed by a dropdown menu.
- A label: "Cidade" followed by a text input field.
- A label: "Observacoes" followed by a text input field.
- At the bottom of the form are two buttons: "CANCELAR" and "ENVIAR".

The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Figura 12 - Protótipo Enviar solicitação de cadastro de equipe



Figura 13 - Protótipo Perfil do time jogos

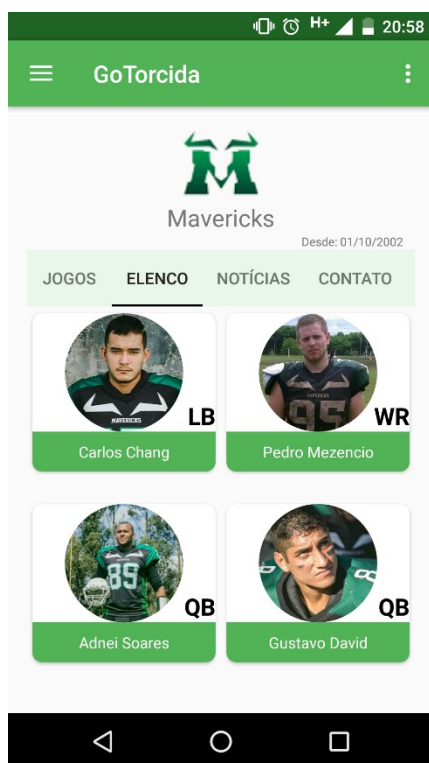


Figura 14 - Protótipo Perfil do time elenco

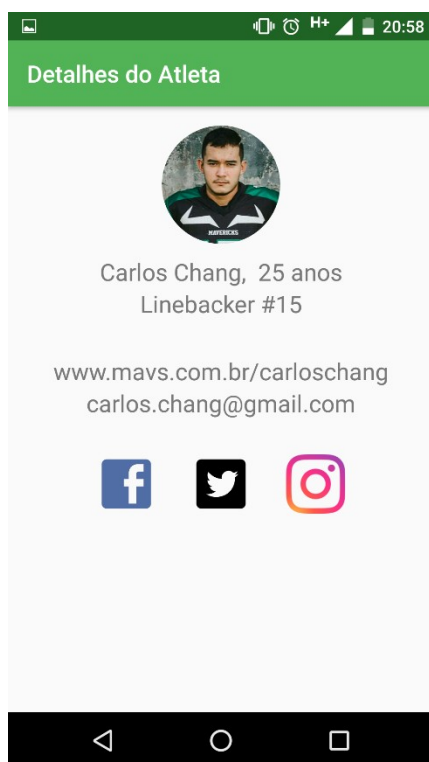


Figura 15 - Protótipo Perfil do atleta



Figura 16 - Protótipo Perfil do time notícias



Figura 17 - Protótipo Perfil do time contato

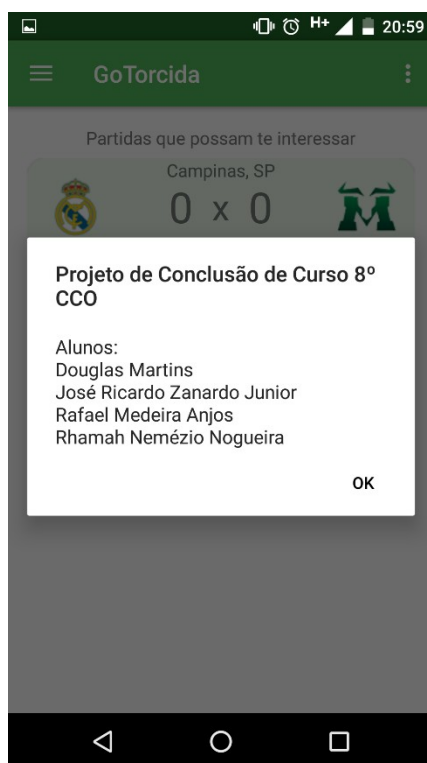


Figura 18 - Protótipo Quem somos

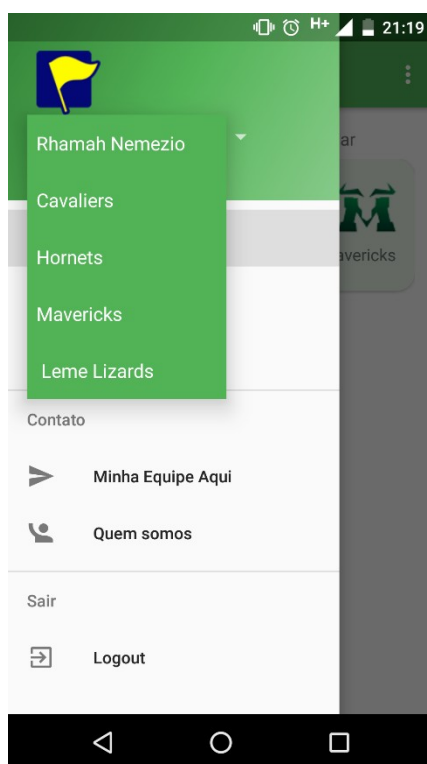


Figura 19 - Protótipo Troca de tipo usuário

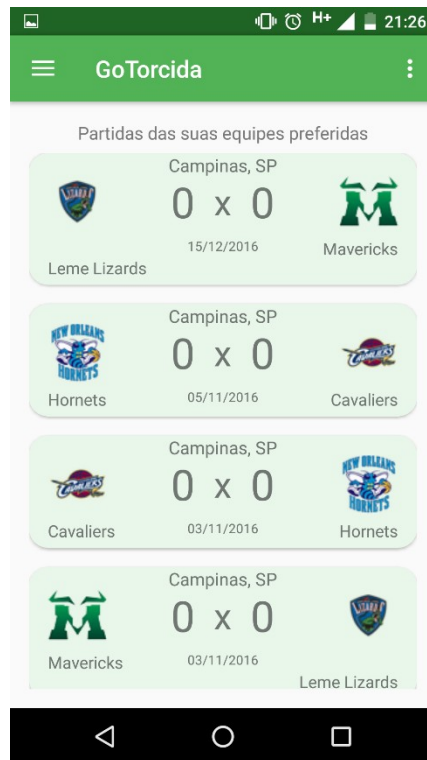


Figura 20 - Protótipo Tabela de jogos

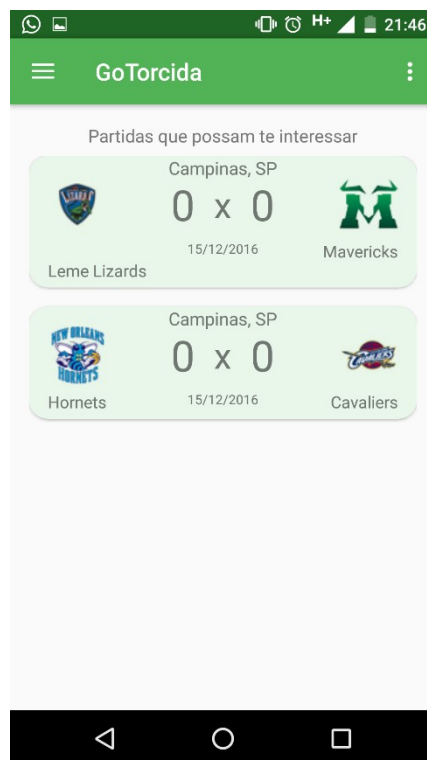


Figura 21 - Protótipo Tela torcer

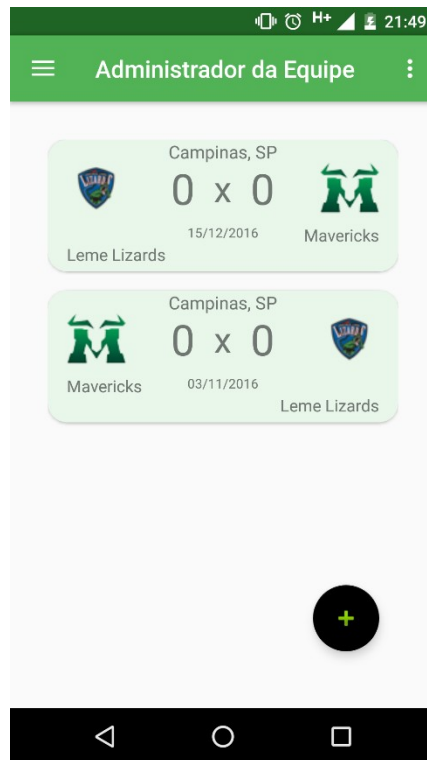


Figura 22 - Protótipo Editar jogos

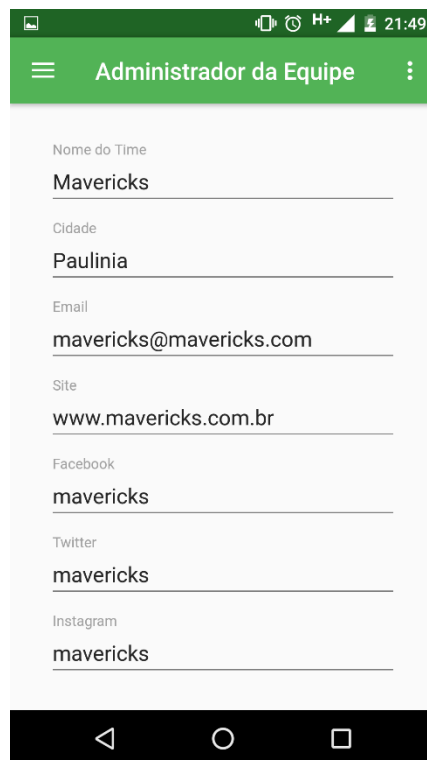


Figura 23 - Protótipo Editar time

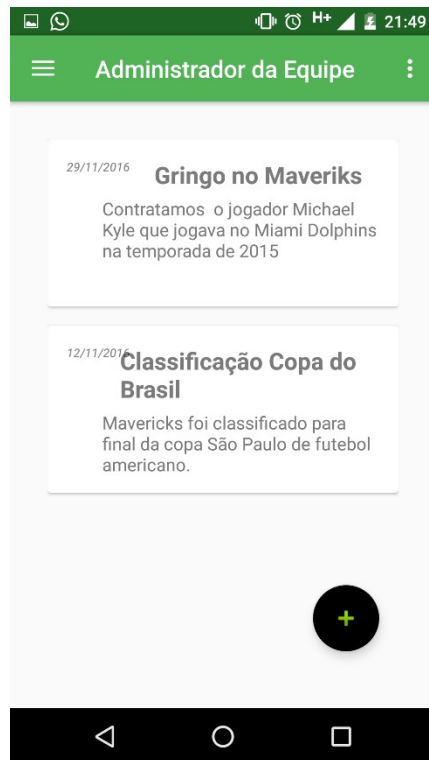


Figura 24 - Protótipo Editar notícias



Figura 25 - Protótipo Incluir notícias

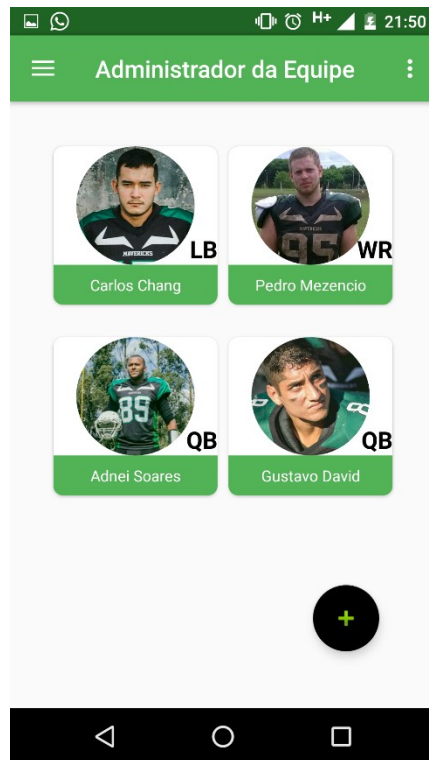


Figura 26 - Protótipo Alterar elenco



Figura 27 - Protótipo Adicionar atleta

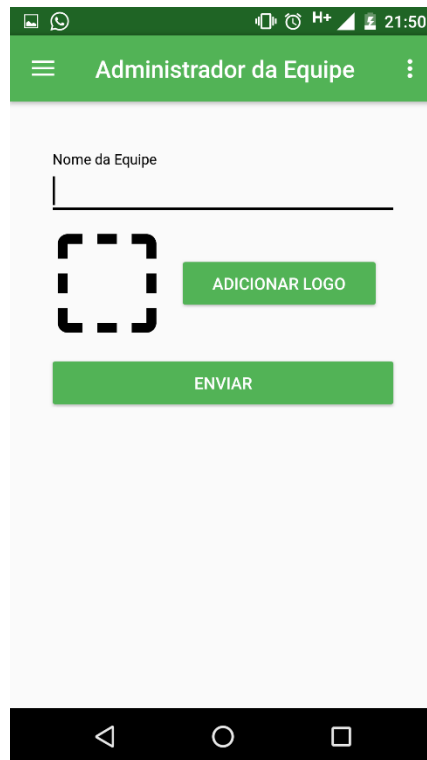


Figura 28 - Protótipo Alterar logo do time

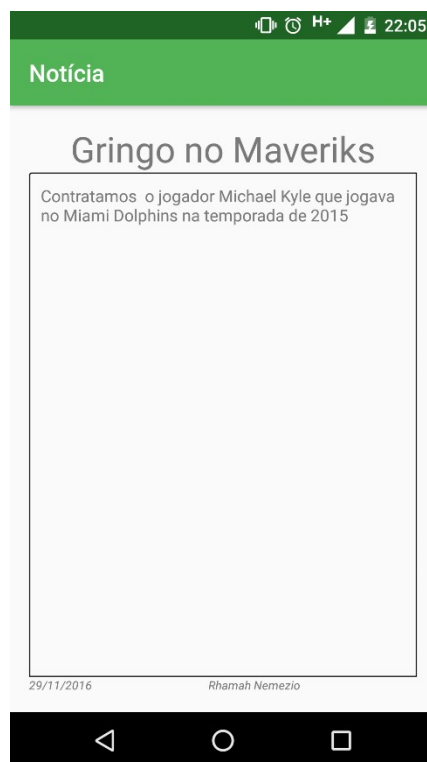


Figura 29 - Protótipo Detalhar notícia

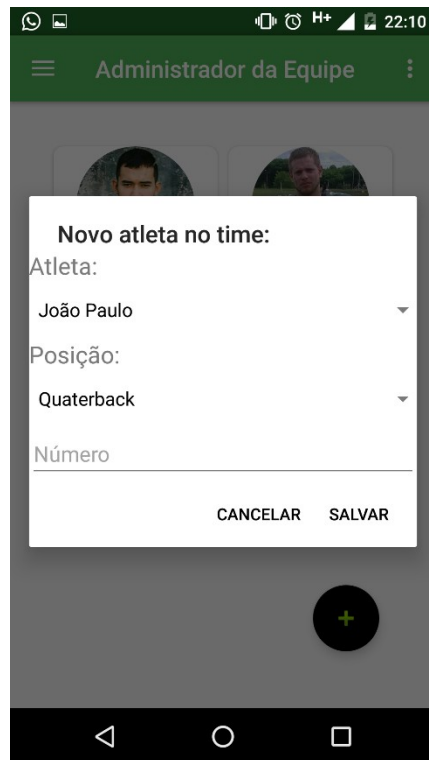


Figura 30 - Protótipo Adicionar atleta no time