

Gerenciamento de Escola de Futebol

Alunos:

Dereck Conink

Maria Alice Giuliani

Mariele Vieira

Pâmela Baron

A proposta deste trabalho é o desenvolvimento de uma aplicação web para o gerenciamento de alunos em uma escola de futebol, com foco na segurança e bem-estar dos participantes. Considerando que a maioria dos alunos em escolas de futebol são menores de idade, é fundamental ter um sistema que centralize e facilite o acesso às informações mais relevantes, especialmente em emergências.

Funcionalidades Principais:

Login e senha;

Gerenciamento de alunos;

Gerenciamento de jogos;

Gestão financeira;

Informações médicas e físicas;

Configuração de conta;

Requisitos Funcionais (RF):

- **RF01:** O sistema deve permitir login apenas para administradores e técnicos.
- **RF02:** Deve haver recuperação de senha via e-mail.
- **RF03:** O sistema deve oferecer diferentes níveis de acesso.
- **RF04:** O sistema deve registrar todas as alterações realizadas pelos usuários.
- **RF05:** O sistema deve permitir adicionar, remover, editar e visualizar alunos.
- **RF06:** O cadastro do aluno deve conter dados médicos, físicos e permitir upload de arquivos.
- **RF09:** O sistema deve permitir o cadastro e gerenciamento de jogos.
- **RF11:** O sistema deve permitir a seleção de jogadores para cada jogo, incluindo titulares e reservas.
- **RF13:** O sistema deve gerar recibos automáticos para pagamentos efetuados.
- **RF14:** O sistema deve emitir alertas para mensalidades atrasadas ou próximas do vencimento.
- **RF15:** O sistema deve permitir a alteração de dados do usuário, incluindo login e senha.

- **RF16:** O sistema deve oferecer um mecanismo de busca.
- **RF17:** A tela de menu deve exibir lembretes.

Requisitos Não Funcionais (RNF):

- **RNF01:** A interface do sistema deve ser intuitiva.
 - **RNF02:** O sistema deve suportar até 10 usuários logados simultaneamente.
 - **RNF03:** O sistema deve bloquear o acesso após 5 tentativas de login incorretas.
 - **RNF04:** O sistema deve ser compatível com os navegadores populares.
 - **RNF05:** O sistema deve realizar backup diário dos dados armazenados.
 - **RNF06:** O sistema deve ter alta disponibilidade.
-

Regras do Projeto

- Apenas administradores podem cadastrar, editar ou excluir contas de outros usuários.
 - Técnicos só podem visualizar informações e editar seus próprios dados.
 - Alunos inadimplentes por mais de 30 dias devem ser destacados no painel financeiro e gerar um alerta no sistema.
 - Apenas administradores podem registrar ou alterar valores de mensalidade.
 - Jogos devem ser cadastrados com no mínimo 48 horas de antecedência da data prevista.
 - Caso um técnico se desligue da escolinha, seu acesso ao sistema deve ser revogado imediatamente.
-

Estrutura do Cadastro e Edição de Alunos

Dados Pessoais do Aluno

- Nome completo (obrigatório)
- Data de nascimento (obrigatório)
- Idade
- Gênero (obrigatório)
- CPF (opcional)
- RG (opcional)
- Endereço completo (obrigatório)
- Bairro
- Cidade
- Estado
- CEP
- Telefone de contato

- E-mail (opcional)
- Escola (opcional)
- Posição em campo
- Data de ingresso na escolinha (obrigatório)

Dados do Responsável

- Nome completo (obrigatório)
- Grau de parentesco (obrigatório)
- CPF (obrigatório)
- Telefone principal (obrigatório)
- Contato de emergência (obrigatório)
 - ❖ Nome completo
 - ❖ Grau de parentesco
 - ❖ Telefone
- E-mail do responsável (opcional)
- Autorização para participação em jogos fora da cidade (sim/não) (obrigatório)

Anamnese

- Altura (em cm)
- Peso (em kg)
- IMC
- Tipo sanguíneo
- Possui alguma doença crônica? (sim/não) Se sim, qual? (campo de texto)
- Possui alergias? (sim/não) Se sim, quais? (campo de texto)
- Faz uso contínuo de medicamentos? (sim/não) Se sim, quais? (campo de texto)
- Já teve lesões ortopédicas? (sim/não) Se sim, detalhes e período da lesão (campo de texto)
- Restrições médicas para atividades físicas? (sim/não) Se sim, especificar (campo de texto)
- Possui plano de saúde? (sim/não) Se sim, informar nome do plano e número da apólice (opcional)

Upload de Arquivos

- Upload de atestado médico (obrigatório para alunos com restrição médica)
- Upload de outros documentos relevantes

Outras Informações:

- Observações adicionais (campo de texto livre para informações extras)
- Histórico de pagamentos

Caso de Uso

No sistema, apenas administradores e técnicos terão acesso, enquanto os alunos não interagem com a plataforma. Sendo assim, as funcionalidades serão restritas a esses dois perfis.

Atores Principais

Administrador: Tem acesso a toda a aplicação

Técnico: Apenas pode visualizar as informações e editar a própria conta

Fluxo de Eventos

A. Login e Autenticação

1. Usuário acessa a tela de login.
2. Insere nome de usuário e senha.
3. Sistema valida as credenciais.
4. Se bem-sucedido, redireciona para a página inicial.
5. Se falhar, o usuário pode recuperar a senha.

Fluxo Alternativo: Recuperação de Senha

1. Usuário solicita recuperação de senha.
2. Sistema envia link de redefinição por e-mail.
3. Usuário redefine a senha.

Fluxo Alternativo: Tentativas de Login Incorretas

1. Após 5 tentativas incorretas, sistema bloqueia o acesso.
-

B. Gerenciamento de Alunos

1. Usuário acessa a funcionalidade de gerenciamento de alunos.
2. Adiciona, edita, visualiza ou remove alunos.
3. Sistema solicita informações do aluno.
4. Sistema armazena os dados.

Fluxo Alternativo: Falha no Cadastro ou Edição

1. Caso falhe, sistema exibe erro.
 2. Usuário corrige e tenta novamente.
-

C. Gerenciamento de Jogos

1. Usuário acessa gerenciamento de jogos.
2. Cadastra e edita jogos.
3. Seleciona jogadores.

Fluxo Alternativo: Falha ao Cadastrar Jogo

1. Se falhar, sistema exibe erro.
 2. Usuário corrige e tenta novamente.
-

D. Gestão Financeira

1. Usuário acessa a gestão financeira.
2. Registra pagamentos.
3. Sistema emite alertas para mensalidades.

Fluxo Alternativo: Falha ao Registrar Pagamento

1. Se falhar, sistema exibe erro.
2. Usuário corrige e tenta novamente.

E. Configuração de Conta

1. Usuário acessa configurações de conta.
2. Pode alterar login e senha.

Fluxo Alternativo: Falha ao Alterar Conta

1. Se falhar, sistema exibe erro.
2. Usuário corrige e tenta novamente.