

Placar Eletrônico – Sistema para Torneios de Salão

Descrição do Projeto:

Aplicação desenvolvida em Java para funcionar como um placar eletrônico de partidas esportivas em torneios de salão. O sistema foi projetado para ser exibido em tela cheia, ideal para uso em telões ou monitores grandes durante os jogos. Permite controle completo do tempo, gols e faltas de cada equipe, tudo de forma prática e interativa via teclado.

Funcionalidades Principais:

Modo tela cheia, ideal para exibição em projetores ou painéis durante partidas.

Cronômetro regressivo configurável, iniciando com o tempo desejado e diminuindo automaticamente segundo a segundo até chegar a zero.

Inserção dos escudos (imagens) e nomes dos times participantes.

Controle de gols e faltas totalmente via teclado, sem necessidade de mouse.

Funções de pausar e retomar o cronômetro conforme o andamento da partida.

Troca automática de lados (escudo, gols e faltas) ao final do primeiro tempo, com apenas uma tecla, evitando alterações manuais.

Interface visual simples e de alto contraste, projetada para boa leitura à distância.

Tecnologias Utilizadas:

Java (Swing / AWT)

Manipulação de eventos de teclado

Controle de tempo com Threads / Timer

Carregamento dinâmico de imagens (escudos dos times)

Destaques Técnicos:

Uso de threads ou Timer para controle de cronômetro em tempo real.

Implementação de listeners de teclado para controle rápido e preciso dos eventos do jogo (gols, faltas, pausa, inversão de lado etc.).

Lógica automatizada para inversão de dados entre os lados das equipes no intervalo.

Interface ajustável para resoluções de tela grandes, com elementos dimensionados proporcionalmente.

Desafios Enfrentados:

Garantir atualização suave e precisa do cronômetro sem travamentos.

Sincronizar corretamente os comandos de teclado com os eventos do jogo.

Desenvolver um sistema de interface amigável para exibição pública em tempo real.

Resultados:

Sistema funcional, leve e prático, utilizado para controle de partidas em torneios de salão. Demonstra proficiência em Java Desktop, programação orientada a eventos, manipulação de tempo e design de interface funcional.

Link do vídeo: <https://youtu.be/Yt3q17BlHt8>