

Projeto de Base de Dados

Departamento de Engenharia Informática

Meta 1

Futebol amador: formação de equipas e gestão de jogos

Grupo - PL2

Artem Yushchynskyy - n.º 2015251647 Francisco Miranda - n.º 2015250592 José Delgado - n.º 2014198649 Renato Santos - n.º 2015237457

Índice

| Indice | 2 |
|----------------------------|----|
| Distribuição de trabalho | 4 |
| Observações | 5 |
| Requisitos | 6 |
| Administrador | 6 |
| Gestor de Torneio | 6 |
| Capitão de Equipa | 7 |
| Utilizador Não Autenticado | 7 |
| Utilizador Autenticado | 8 |
| Sistema | 9 |
| Casos de uso | 10 |
| Administrador | 10 |
| Gestor de Torneio | 11 |
| Capitão de Equipa | 12 |
| Utilizador Não Autenticado | 13 |
| Utilizador Autenticado | 14 |
| Sistema | 15 |
| Sequências de Ecrãs | 16 |
| Ecrãs | 17 |
| E11 | 17 |
| E12 | 17 |
| E13 | 17 |
| E21 | 17 |
| E22 | 17 |
| E23 | 17 |
| E24 | 17 |
| E25 | 17 |
| E26 | 17 |
| E27 | 17 |
| E31 | 18 |
| E32 | 19 |
| E33 | 20 |
| E34 | 21 |
| E35 | 22 |
| E36 | 23 |
| E37 | 24 |
| E41 | 25 |
| | 2 |

| E42 | 26 |
|-----------------|----|
| E42.1 | 27 |
| E43 | 28 |
| E43.1 | 29 |
| E44 | 30 |
| E45 | 31 |
| E51 | 32 |
| E52 | 33 |
| E53 | 34 |
| E54 | 35 |
| E55 | 36 |
| E55.1 | 37 |
| E56 | 37 |
| E57 | 38 |
| E58 | 39 |
| E59 | 40 |
| E510 | 41 |
| E511 | 42 |
| Diagrama ER | 43 |
| Diagrama Físico | 44 |

Distribuição de trabalho

| | Artem | Francisco | José | Renato |
|---------------------------|-------|-----------|------|--------|
| Diagrama ER e físico | В | А | | В |
| Use Cases | В | Α | В | В |
| Ecrãs de protótipo rápido | А | | В | А |
| Relatório | А | | | В |

A - Trabalhou bastante na respetiva parte do projeto

B - Ajudou na respetiva parte do projeto

Observações

Para facilitar a estruturação dos requisitos, casos de uso e algumas outras partes do projeto separamos os utilizadores da plataforma em 5 grupos, Utilizadores Não Autenticados, Utilizadores Registados, Capitão de Equipa, Gestor de Torneios e Administrador.

Assume-se que um Administrador pode fazer tudo o que um Utilizador Registado pode fazer e este, por sua vez, pode fazer tudo o que um Utilizador Não Autenticado pode fazer, no caso de haver alguma exceção tal será indicado no requisito correspondente. Tanto o Capitão de uma equipa como o Gestor de Torneio têm ações que podem tomar dentro do contexto da equipa e torneio a que dizem respeito

Consideramos o ponta de lança como um atacante, logo vão existir apenas 4 posições na nossa plataforma, Defesa, Médio, Atacante e Guarda Redes.

Requisitos

Aqui estão indicados o requisitos que retiramos do enunciado do projeto, separados por "papéis" que cada utilizador poderá tomar durante a sua utilização da plataforma. Cada requisito é constituído por uma referência, nome e descrição caso só o nome não seja claro o suficiente ou haja razões para explicar certos pormenores do requisito em questão.

Administrador

| R11 | Dar privilégios de criação e gestão de torneios | |
|-----|---|---|
| R12 | Confirmar o registo de um novo utilizador | Enquanto não for confirmado os dados do novo utilizador são guardados na notificação do administrador |
| R13 | Bloquear Utilizador | |

Gestor de Torneio

| R21 | Iniciar um torneio | Só será possível com 2+ equipas prontas para jogar (ver requisito R62). Indicar a data em que o torneio realmente irá começar e número de confrontos entre cada par de equipas. O sistema gera o jogos e permite ao gestor voltar a alterar algumas configurações, antes de confirmar o início do torneio | | |
|-----|---------------------------|---|--|--|
| R22 | Configurar torneio | Pode editar nome, descrição, data de início e fim, dias em que não pode haver jogos, dias da semana e hora em que vão decorrer os jogos, remover equipas e adicionar/remover campos | | |
| R23 | Mudar capitão | Numa equipa que faça parte do seu tornei, o gestor pode mudar o capitão dessa equipa, e expulsar o anterior se assim o pretender | | |
| R24 | Adicionar gestor | Pode adicionar outros gestores de torneio, desde que estes sejam capitães de uma equipa nesse torneio | | |
| R25 | Aceitar / recusar equipas | Para que uma equipa passe a fazer parte de um torneio, primeiro tem de ser aceite pelo gestor | | |
| R26 | Corrigir resultados | No caso do resultado de um jogo indicado pelos capitães de ambas as equipas não coincidir, é da responsabilidade do gestor investigar a situação | | |

Capitão de Equipa

| R31 | Apontar capitão | Escolhe um dos jogadores da equipa para que este passe a ser capitão. O novo capitão terá de confirmar antes de acontecer a troca |
|-----|--|--|
| R32 | Registar falta de comparência | Uma falta de comparência de um jogador responsável leva a registo dessa falta e passagem do jogador para o último lugar de suplente, ou reserva se os houver |
| R33 | Definir uma taxa para pagamento do campo | A cada jogo essa taxa será subtraída do saldo do jogador |
| R34 | Definir um saldo mínimo | É um valor configurável pelo capitão mas por defeito será 2x [custo do campo por jogo]. Se o jogador não possuir o saldo mínimo, desce na hierarquia |
| R35 | Registar resultados | Inclui o registo opcional dos jogadores da equipa do capitão que marcaram os golos Ver requisito R27 no caso de os resultados indicados pelos dois capitães não coincidirem |
| R36 | Aceitar jogador | Um jogador só fica a fazer parte da equipa após a confirmação por parte do capitão |
| R37 | Gerir a equipa | Incluí editar estatutos, posições e prioridades, expulsar jogadores e definir uma nova tática |

Utilizador Não Autenticado

| R41 | Consultar instruções | Instruções acerca de como inscrever-se e participar |
|-----|------------------------|--|
| R42 | Consultar torneio | Trata-se de informação básica acerca de um torneio, isto é, nome, data de início e fim, dias da semana, horas, campos em que vai ocorrer (ou ocorreu), equipas que participaram e resultados e classificações obtidas Para pesquisar um torneio pode fazê-lo pelo nome ou na lista de todos os torneios |
| R43 | Consultar equipa | Trata-se de informação básica acerca de uma equipa, isto é, o nome da equipa, jogadores já inscritos nela e posições ainda livres na equipa É possível procurar equipas que tenham falta de jogadores nas posições preferidas do jogador |
| R44 | Registar-se no sistema | Tem que indicar os seguintes dados: username, password, primeiro e último nome, telefone, email e posições em que prefere jogar |
| R45 | Login | Fazer o login |

Utilizador Autenticado

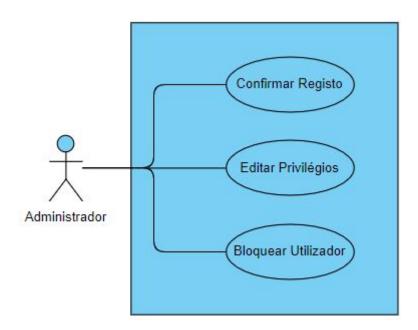
| R51 | Criar equipa | O utilizador cria uma equipa num torneio não iniciado e fica como capitão da mesma, indicando também a posição em que vai jogar e a tática que pretende usar O pedido fica pendente até ser aceite pelo gestor do torneio | |
|------|----------------------------|--|--|
| R52 | Inscrever-se numa equipa | Para se inscrever numa equipa tem que pesquisar pela equipa e clicar no botão "inscrever-se" (ou equivalente), ao fazê-lo também tem que indicar a posição em que pretende jogar. O pedido fica pendente até ser aceite pelo capitão. Assim que isso acontecer, o jogador passa a ser titular, suplente se não houver espaço nos titulares, ou reserva não houver lugar nos suplentes. Depois, a sua posição é gerida pelo capitão. Tem de pagar um valor fixo de 20€ (ou mais, se desejar) para se registar numa equipa | |
| R53 | Pedir substituição | Pode pedir a um dos reservas ou suplentes para que o substitua, mas tem de o fazer a tempo de o substituto aceitar, pois a troca só é efetuada depois da confirmação | |
| R54 | Pedir substituição de fora | O jogador terá de adicionar informação sobre alguém de fora que o irá substituir A responsabilidade de comparência do requerente | |
| R55 | Pesquisar jogadores | Pode visualizar o primeiro e último nome, telefone, email, posições em que prefere jogar e estado de participação actual (se está em algum torneio) | |
| R56 | Editar perfil | Pode editar o nome (primeiro e último), posições preferidas e contactos (e-mail e telemóvel) | |
| R57 | Sair de um torneio | O jogador pode sair de um torneio (equipa), mas se o fizer antes deste acabar, fica colocado na lista negra | |
| R58 | Enviar Mensagem | Pode enviar uma mensagem para outro utilizador, clicando no botão "enviar mensagem" (ou equivalente) no perfil do destinatário | |
| R59 | Aceitar Substituir | Aceitar substituir uma jogador que lhe tenha enviado um pedido para tal | |
| R510 | Ler Mensagens | Para poder ler as mensagens tem que ir para a tab "Mensagens" e clicar na mensagem que pretende ler | |
| R511 | Criar um torneio | O torneio é criado com um nome, dias da semana e intervalo de horas em que vão ser os jogos, data de início e fim (por exemplo de Outubro de 2019 a Junho de 2020), os campos em que vão ser os jogos e o número de confrontos entre cada par de equipa | |

Sistema

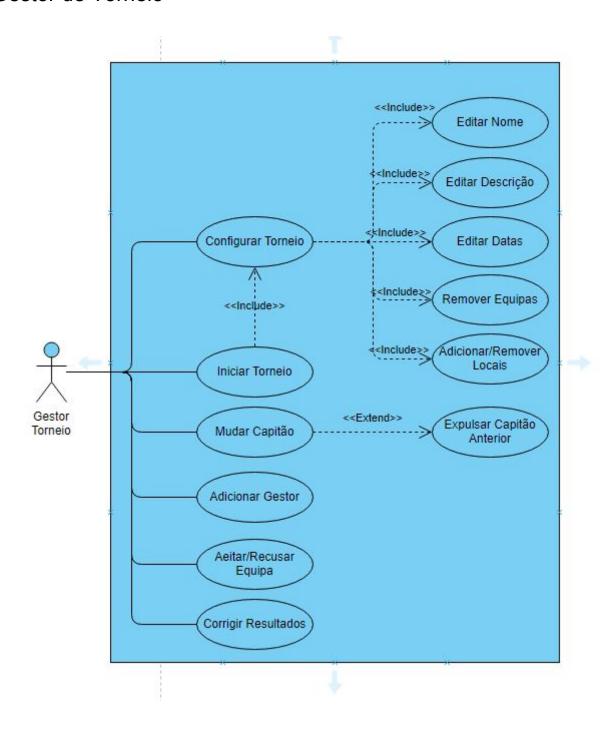
| R61 | Alerta de comprometimento | Ao inscrever-se numa equipa, os sistema avisa que ao fazê-lo está a comprometer-se com a disponibilidade para os dias em que irá decorrer torneio em que essa equipa está inscrita |
|-----|----------------------------|--|
| R62 | Gerar jogos | Quando o gestor de um torneio confirma o início do mesmo (ver requisito R22), são gerados os jogos entre as equipas que participam de forma a preencher semana a semana as disponibilidades de campos |
| R63 | Convocar jogadores | Convoca os jogadores titulares e suplentes uma semana antes de cada jogo, e avisa cada um enviando e-mail |
| R64 | Aplicar taxa | Com cada jogo, subtrai o valor da taxa definido pelo capitão, ao saldo de cada jogador Se o saldo de um jogador baixar para 3- €, o jogador passa automaticamente para a última posição de suplente ou reserva se os houver, e não será convocado até pagar de novo ao capitão para actualização do seu saldo |
| R65 | Detetar saldo insuficiente | No caso do saldo do jogador ser menor que o definido pelo capitão, é registado como falta de comparência em cada jogo e é lhe atribuída prioridade mínima O jogador é notificado quando isto acontece |
| R66 | Colocar em lista negra | Acontece quando o jogador sai de um torneio antes deste terminar |
| R67 | Notificação de conflitos | Notifica o gestor de torneio sempre que haja um conflito de resultados indicados pelos capitães das equipas que jogaram num jogo |
| R68 | Detetar Registo de Falta | Quando o capitão regista uma falta de um jogador ou quando um jogador não tem saldo suficiente, o sistema atribui prioridade mínima a esse jogador O jogador é notificado quando isto acontece |
| R69 | Atribuir Prioridade Mínima | Em certos casos o sistema atribui a menor prioridade possível à um jogador. Ve requisitos R65 e R68 |

Casos de uso

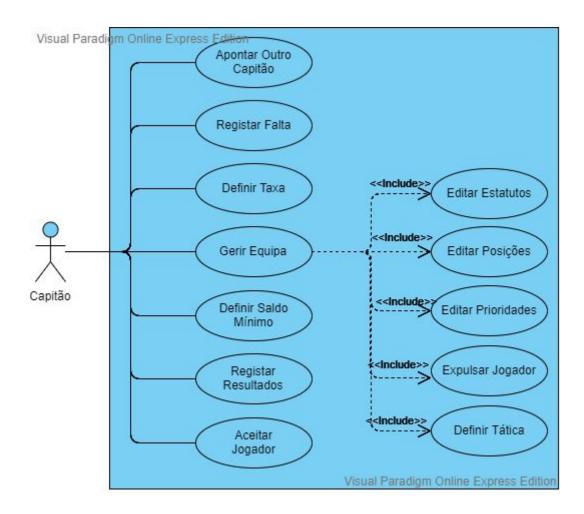
Administrador



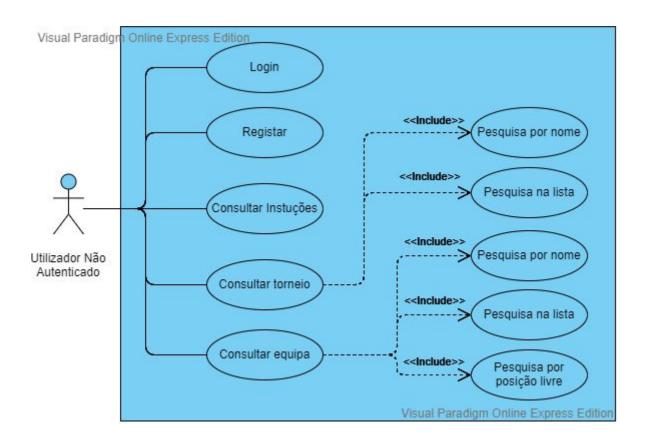
Gestor de Torneio



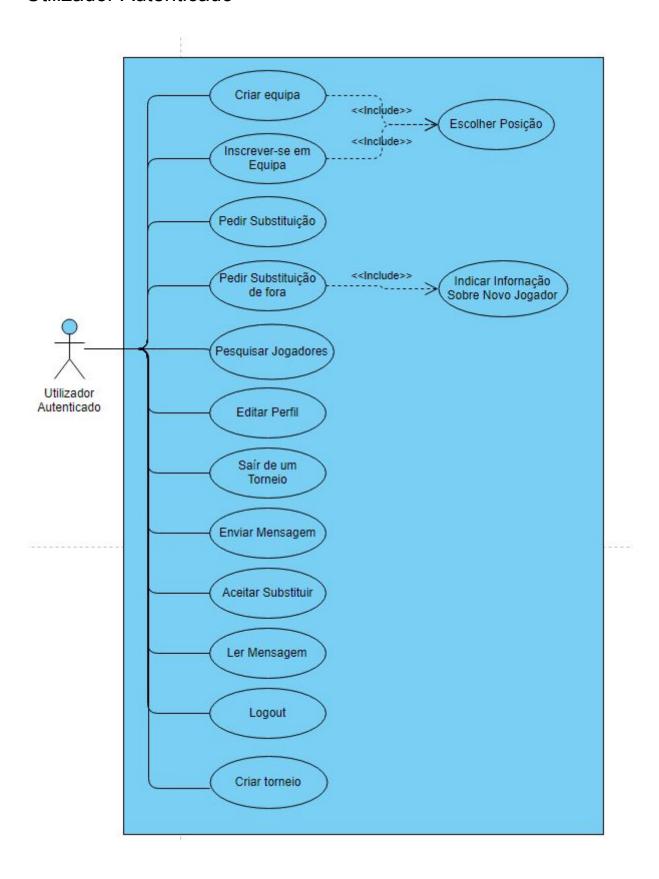
Capitão de Equipa



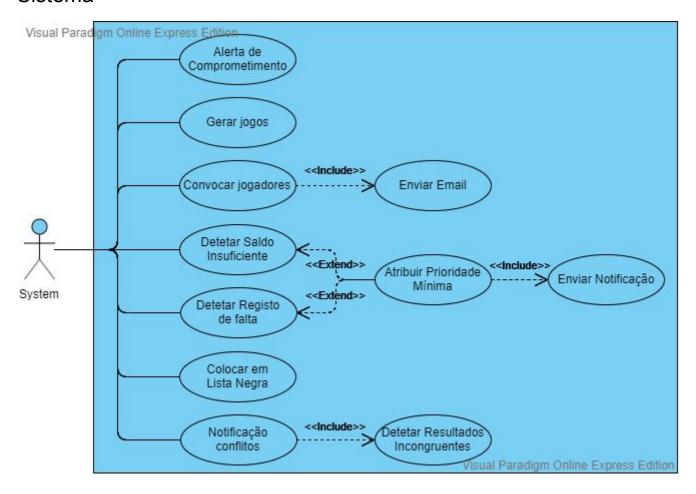
Utilizador Não Autenticado



Utilizador Autenticado



Sistema



Sequências de Ecrãs

Segue-se a lista de ecrãs pelos quais o utilizador irá ter de passar para poder realizar uma determinada operação. Na tabela estão representados os requisitos e a correspondente sequência de ecrãs. As imagens png dos ecrãs estão no capítulo seguinte.

É relevante notar que certos ecrãs podem demonstrar a possibilidade de efetuar mais do que uma ação, por isso é importante prestar atenção a que botões foram pressionados naquele momento (esse botões aparecem, por norma a cinzento escuro)

| R11 | | R45 | E45 |
|-----|--------------|------|---------------------|
| R12 | | R51 | E42 -> E42.1 -> E51 |
| R13 | | R52 | E43 -> E43.1 -> E52 |
| R21 | | R53 | E53 |
| R22 | | R54 | E54 |
| R23 | | R55 | E55 -> E55.1 |
| R24 | | R56 | E56 |
| R25 | | R57 | E57 |
| R26 | | R58 | E55 -> E55.1 -> E58 |
| R27 | | R59 | E510 -> E59 |
| R31 | E31 | R510 | E510 |
| R32 | E32 | R511 | E511 |
| R33 | E33 | R61 | |
| R34 | E34 | R62 | |
| R35 | E35 | R63 | |
| R36 | E36 | R64 | |
| R37 | E37 | R65 | |
| R41 | E41 | R66 | |
| R42 | E42 -> E42.1 | R67 | |
| R43 | E43 -> E43.1 | R68 | |
| R44 | E44 | R69 | |

Ecrãs

E11

E12

E13

E21

E22

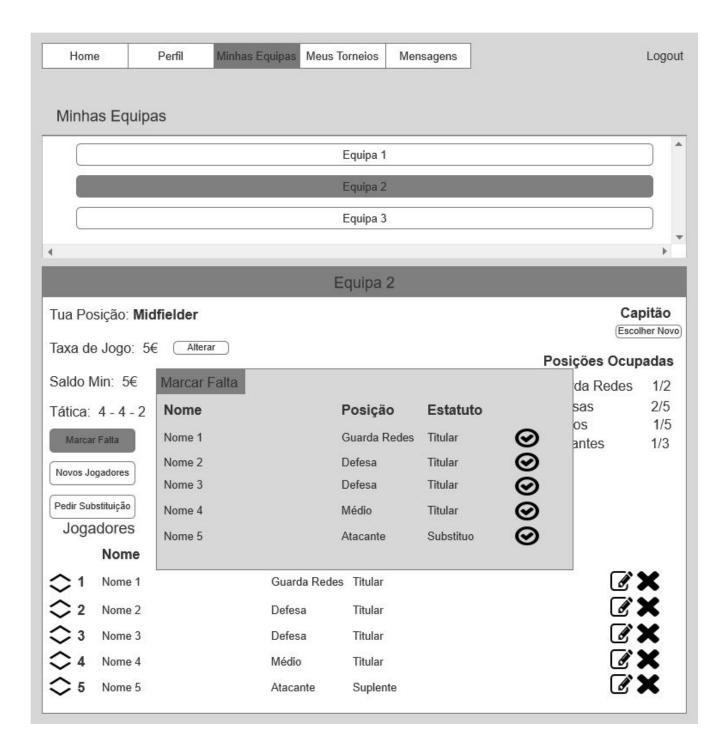
E23

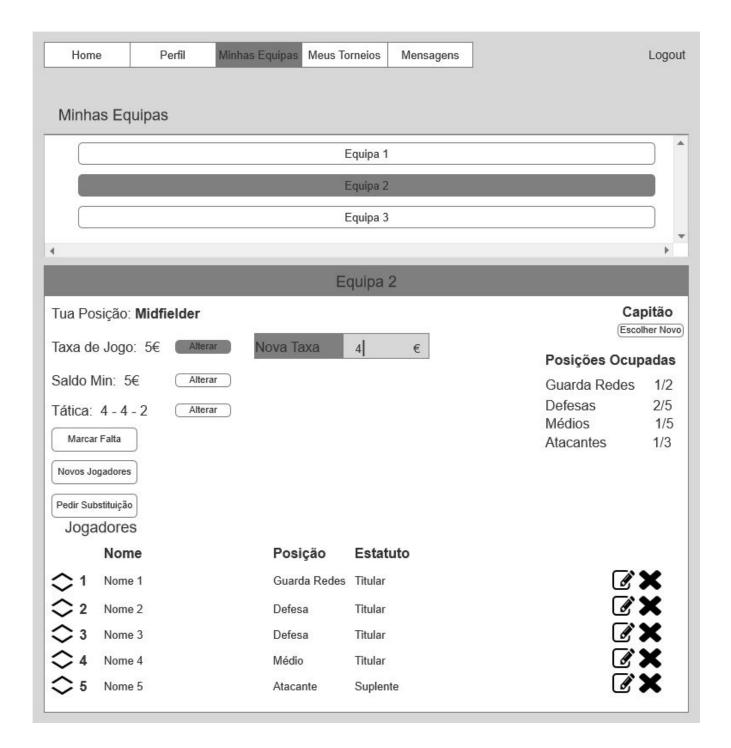
E24

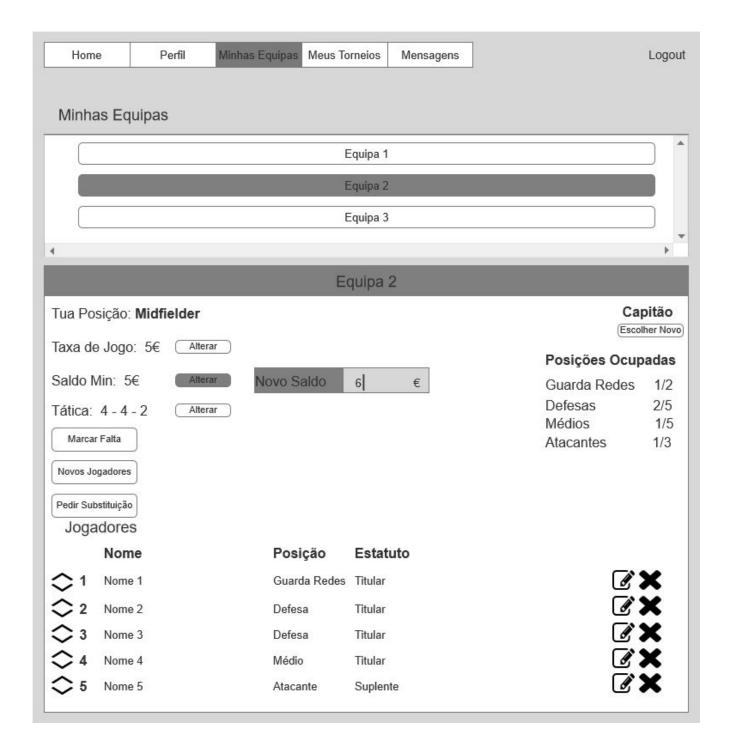
E25

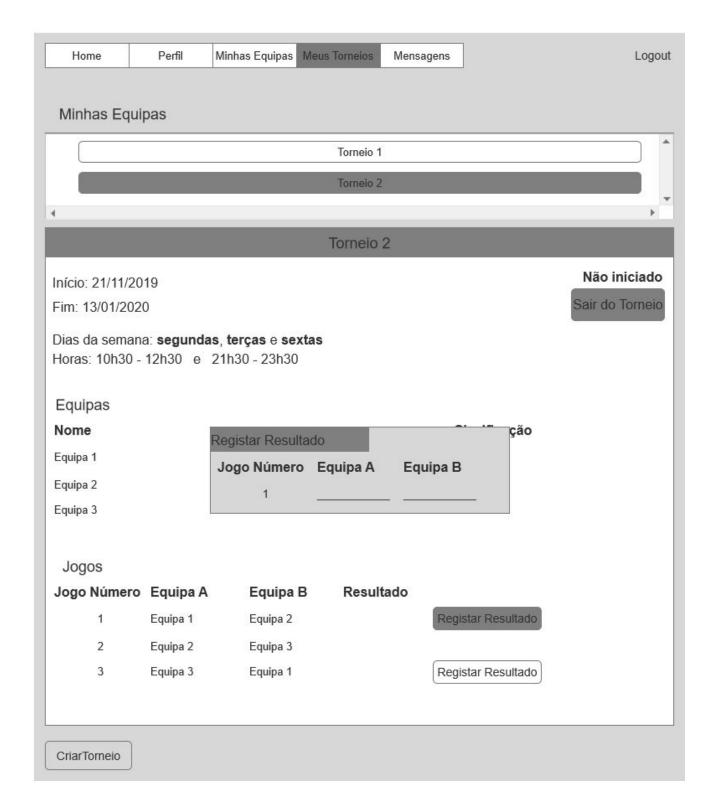
E26

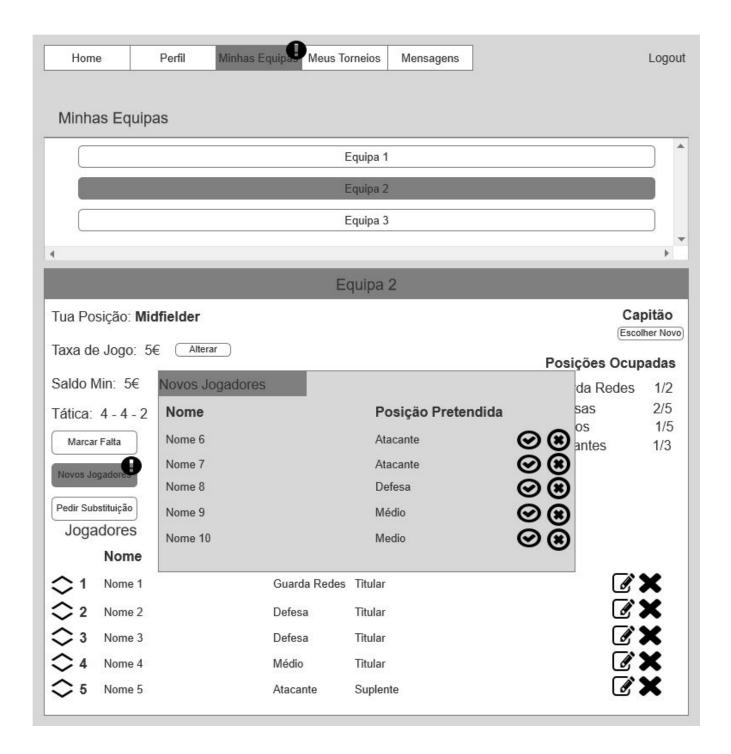


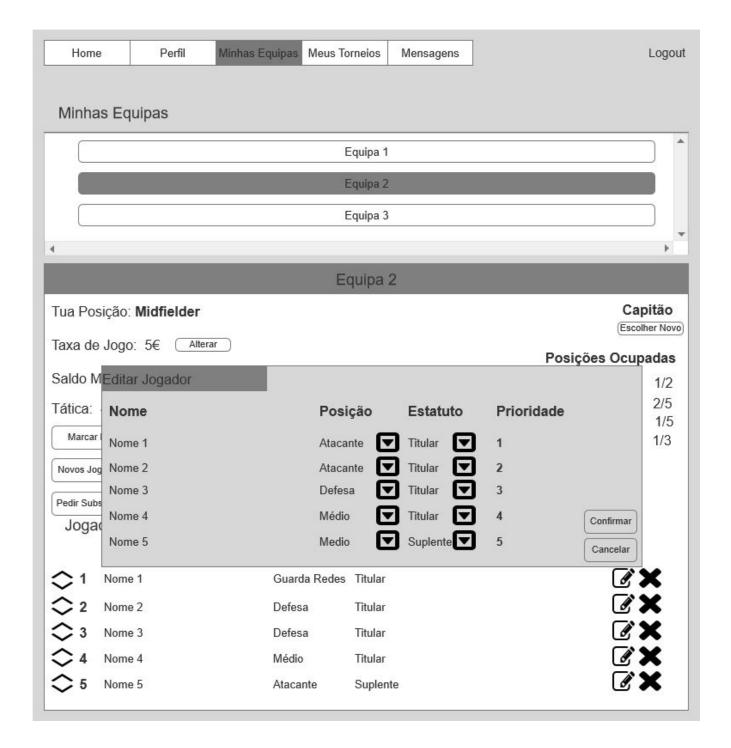


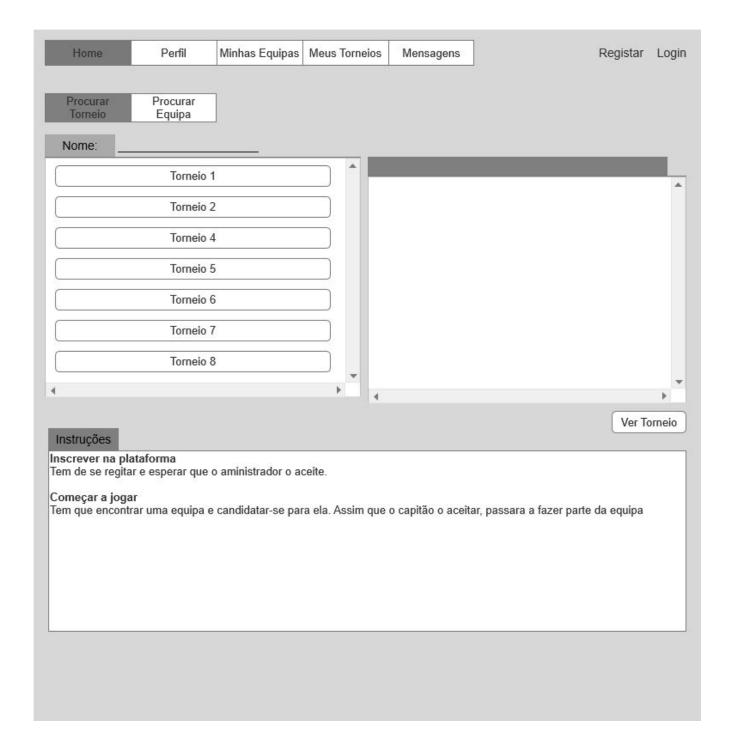






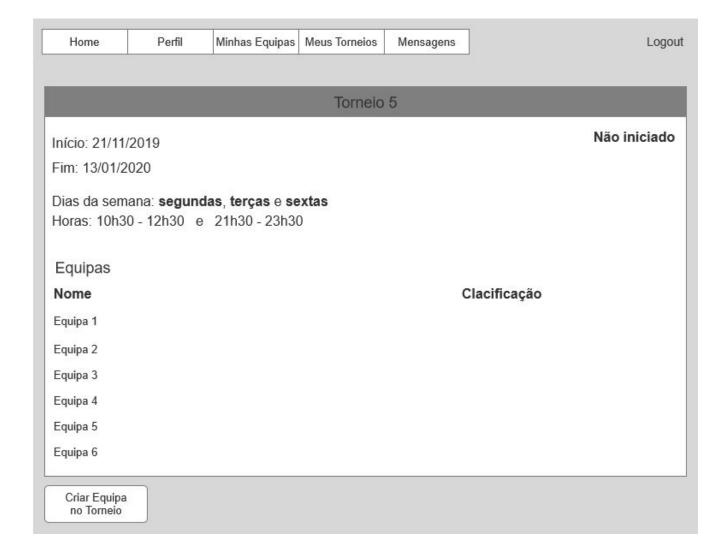








E42.1

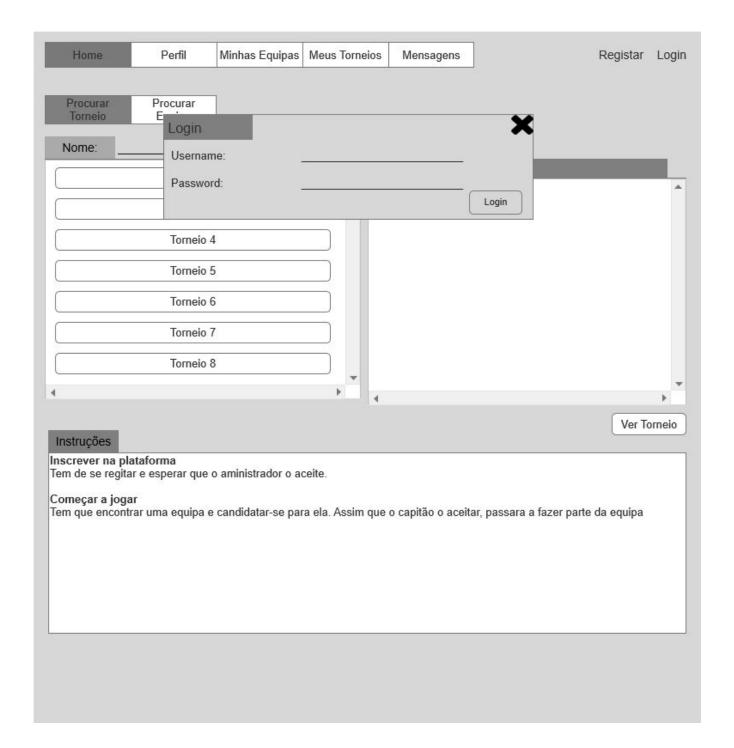


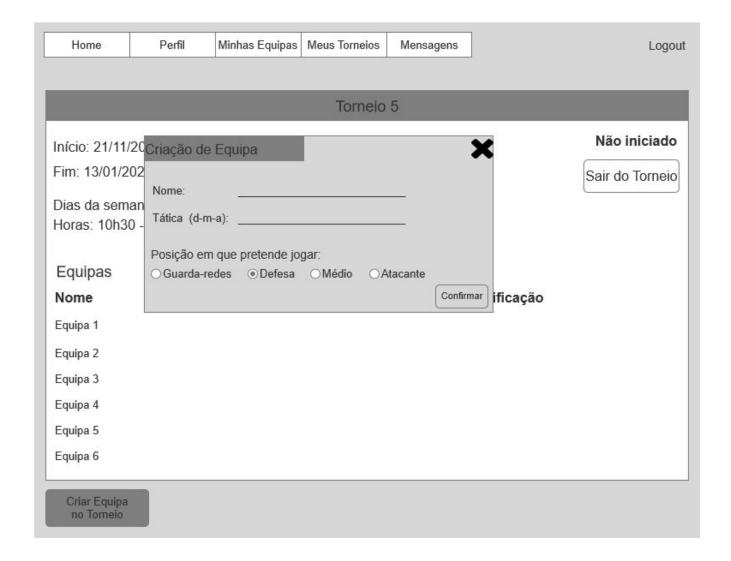


E43.1

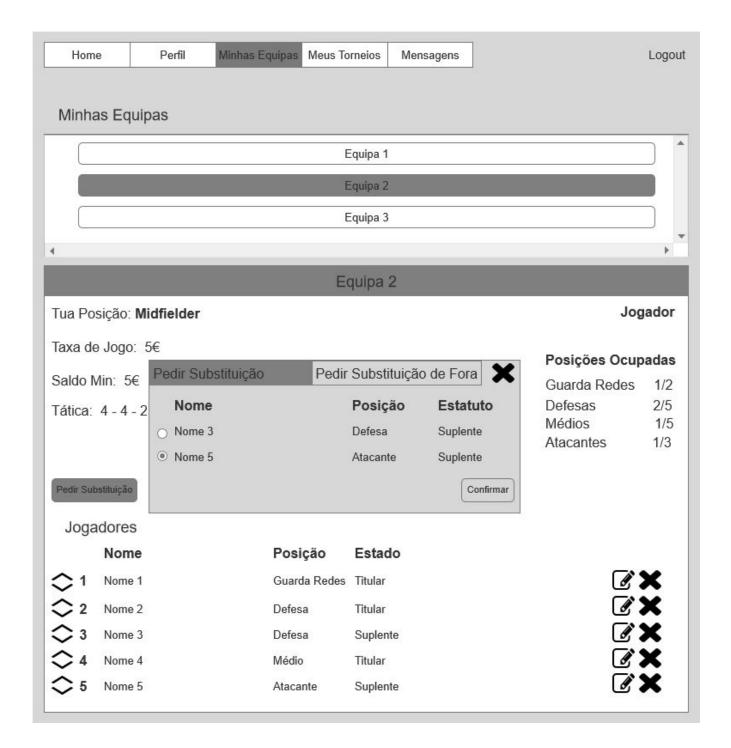
| | | E | quipa 5 | | |
|-----------|------------------|--------------|----------|---------------|------|
| Tua Pos | ição: Midfielder | | | | |
| Taxa de | Jogo: 5€ | | | Posições Ocup | adas |
| Saldo M | in: 5€ | | | Guarda Redes | 1/2 |
| Tática: 4 | 1 1 2 | | | Defesas | 2/5 |
| Talica. | 4 - 4 - 2 | | | Médios | 1/5 |
| | | | | Atacantes | 1/3 |
| Jogad | dores | | | | |
| | Nome | Posição | Estado | | |
| 1 | Nome 1 | Guarda Redes | Titular | B | |
| 2 | Nome 2 | Defesa | Titular | | |
| 3 | Nome 3 | Defesa | Titular | (| |
| 4 | Nome 4 | Médio | Titular | B | |
| 5 | Nome 5 | Atacante | Suplente | | × |
| | | | | | |
| Inscreve | r-se | | | | |

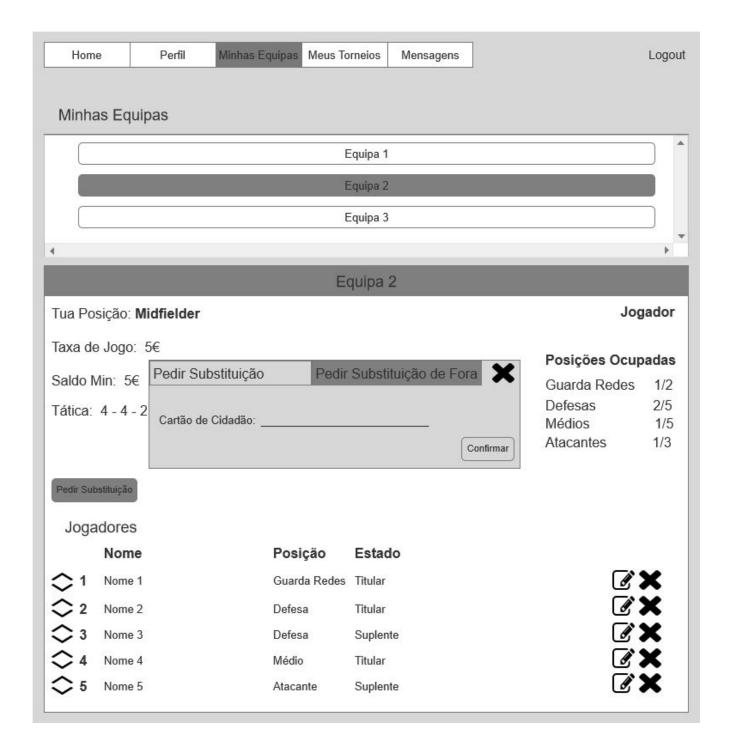










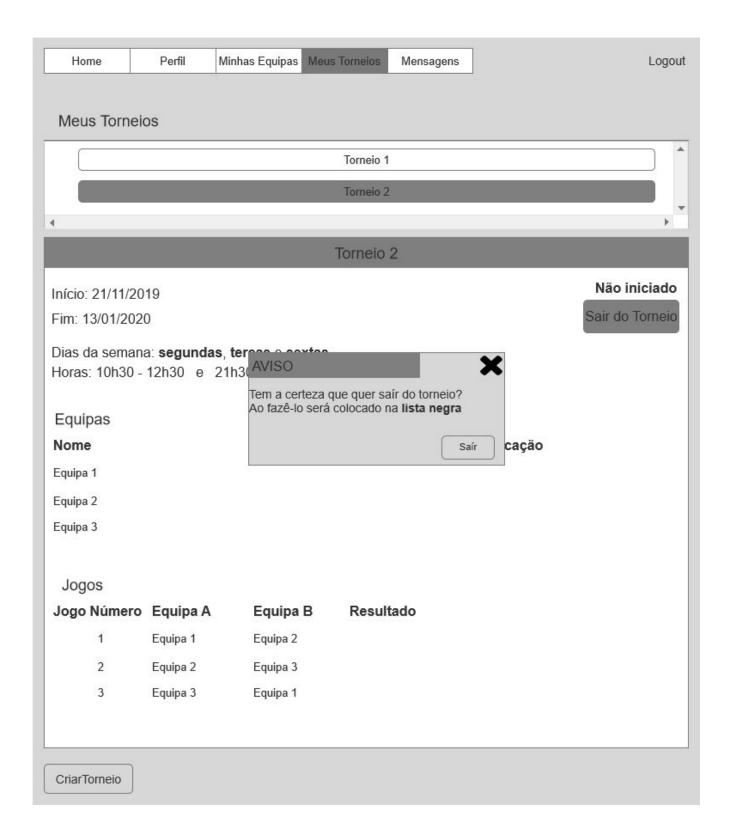


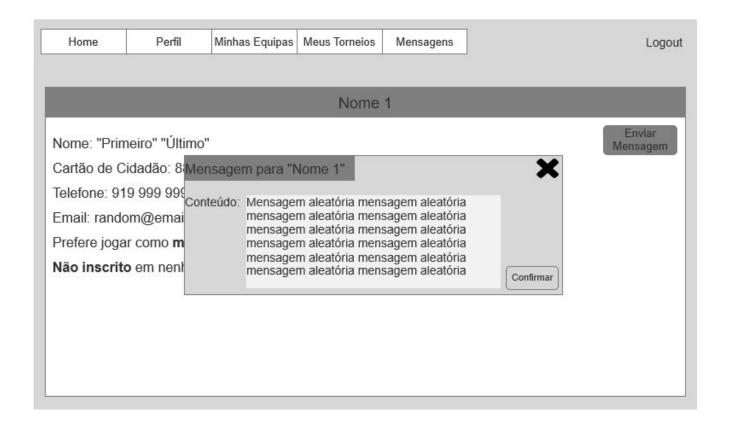


E55.1



| Home | Perfil | Minhas Equipas | Meus Torneios | Mensagens | | Logout |
|---------------|---------------|--------------------|---------------|-----------|-----------|--------|
| | | | | | | _ |
| | | | Meu No | me | | |
| Nome: "Prin | neiro" "Últin | no" | | | | Ø |
| Cartão de C | idadão: 8 | Meu Prefil | | | × | |
| Telefone: 91 | | | | | 70.70 | |
| Email: rande | om@emai | Primeiro Nome: | | | _ | |
| Posição pre | ferida: | Último Nome | | | | |
| ○ Guarda-rede | es Defe | Email: Telefone | | | Confirmar | |
| Não inscrit | o em nenhu | ım torneio | | | - | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |





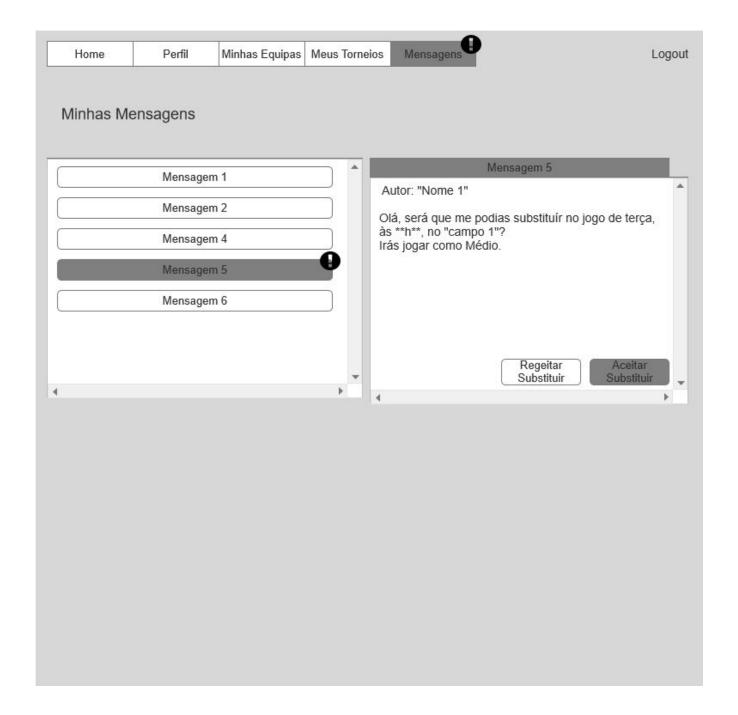






Diagrama ER

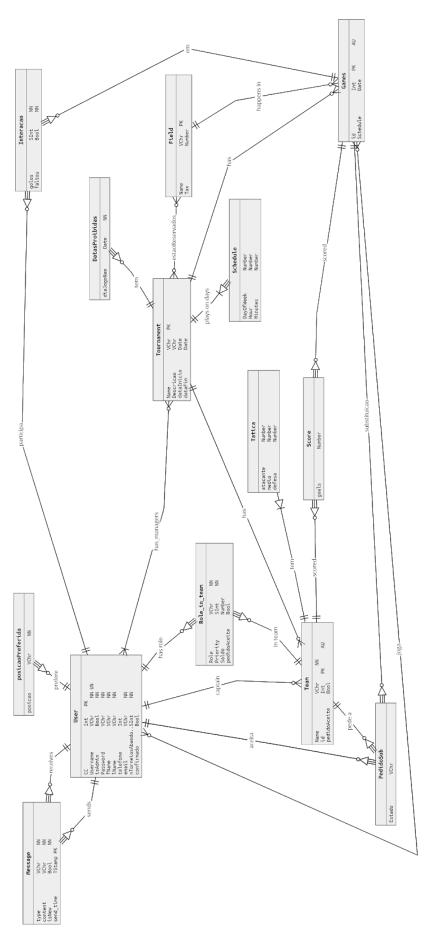


Diagrama Físico

