**Universidade Federal da Paraíba.**

**Ciência da Computação.**

**Grupo: Eduardo Victor Barros, Ramon Celestino, Rodrigo Dantas.**

**Disciplina: Linguagem de Programação III.**

**Professor: Raoni Kulesza.**

Sistema de Bolão

O Bolão é um jogo onde os participantes podem dar palpites sobre os resultados de determinados jogos em uma competição. Alem de divertir os que participam, também os ajudam a ficarem informados sobre quais jogos irão acontecer e quais os resultados dos jogos anteriores. Tendo em vista a Copa do Mundo iminente, que ocorrerá no Brasil em 2014, surgiu a ideia de desenvolver um aplicativo para dispositivos moveis capaz de oferecer um sistema de Bolão para apostas em jogos da Copa.

O sistema deverá ser capaz de cadastrar usuários, que irão criar Bolões e convidar outros usuários para participar do mesmo. Para cada dia de jogo, os usuários irão dar seus palpites sobre os jogos que ocorrerão neste dia. Cada jogo possuirá um tempo disponibilizado para receber palpites e ao fim deste tempo, os participantes não poderão mais submeter apostas. Com o término de cada jogo, o sistema irá indicar as pontuações dos participantes do Bolão, quem acertou o placar e os palpites de cada participante.

Será possível ver informações sobre a competição e as equipes participantes, através do aplicativo, para ajudar o usuário a fazer suas apostas. Haverá uma tabela com os horários das partidas a serem realizadas e a classificação das equipes no torneio. Estará disponível também uma breve descrição de cada seleção, como últimos resultados, posição no ranking da FIFA, etc.

Descrição das classes:

Jogador: conterá os dados de cadastro do usuário.