## Nome do grupo:

 G2T (Gedenilton Rocha, Gustavo Tabosa e Taciano Amorim)

## Repositório de código no GITHUB (Opcional):

## * https://github.com/tacianoamorim/footline*

## Descrição geral do projeto

 Será desenvolvido um jogo de computador destinado aos fás do estilo *football manager,* no qual o jogador é capaz de controlar um clube de futebol.

O jogo será desenvolvido na plataforma desktop sem acesso a serviços externos. Será permitido apenas um jogador por vez.

Para o projeto será utilizado como referência o Campeonato Pernambucano 2018, que contém os seguintes times: Afogados, América, Belo Jardim, Central, Náutico, Pesqueira, Santa Cruz, Salgueiro, Sport Recife e Vitória.

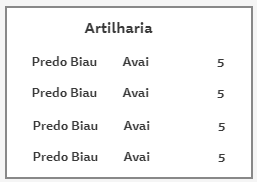
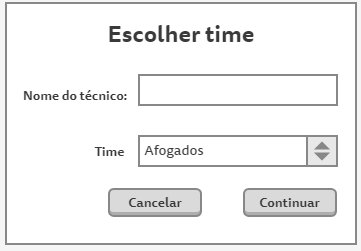
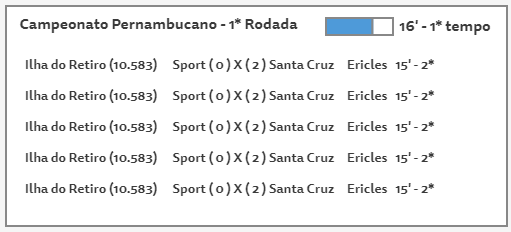
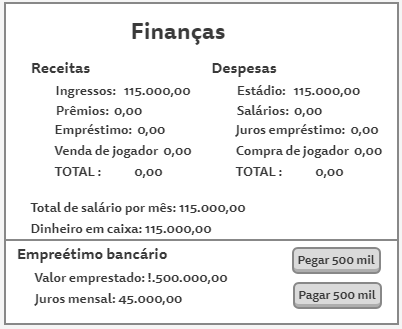
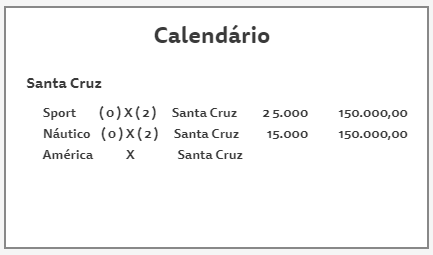
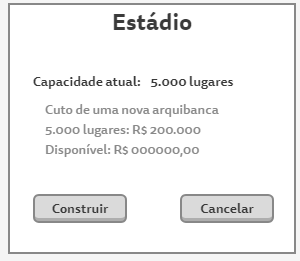
O jogo permitirá que o usuário possa:

* selecionar o time que deseja gerenciar;
* escolher o esquema tático;
* realizar ampliação do estádio;
* gerenciar as finanças;
* acompanhar a realização das partidas;
* salvar e carregar jogos salvos;
* solicitar e pagar empréstimo bancário;

## Requisitos do projeto

 Lista de requisitos

1. O jogo deve apresenta uma tela contendo as seguintes opções: Novo jogo, Jogos salvos, Sobre e Sair.
2. A opção “*Novo jogo”* deve exibir uma tela solicitando o nome do técnico, como também, a escolha do time desejado.
3. A opção “J*ogos salvos”* deve exibir uma tela mostrando uma lista com os últimos registros de salvamento ordenados por “*dd/mm/yyyy hh:mm:ss*”. Onde ao selecionar o registro o sistema deve retorna o jogo ao estado em que foi realizado o último salvamento.
4. A opção *Sobre* deve exibir as seguintes informações: nome do app, nome do grupo e versão.
5. Deve ser exibido a tela principal que conterá o menu principal (Escalar time, Calendário, Classificação, Artilheiros, Campeões, Estádio, Times, Finanças, Salvar). Assim como: painel de jogadores, painel com informações do time, painel com informações da próxima partida e painel com informações financeiras.
6. A tela de escalação do time deve permitir que o usuário escolha a opção tática desejada. Onde após a escolha deverá ser executado andamento da partida. O processamento da partida dele levar em consideração o nível do time, a confiança, o nível dos jogadores e outros fatores a serem descritos posteriormente.
7. A opção “Salvar*”* deve exibir uma tela solicitado o nome que deve ser salvo o estado atual do jogo. Além dessa informação, o jogo de gravar a data e a hora, no formato “*dd/mm/yyyy hh:mm:ss*”, da gravação dos dados.
8. A opção “Calendário” deve exibir todas as partidas realizadas ou não do time. Serão listados os nomes dos adversários e os dados da partida (placar, público e renda), caso já tenha sido realizada.
9. A opção “Finanças” deve exibir os valores de receita (ingressos, prêmios, empréstimos e venda de jogadores), valores de despesas (estádio, salários, juros de empréstimos, compra de jogadores). Também deve exibir um painel responsável pelo empréstimo e seu pagamento. O jogador poderá contratar no máximo um empréstimo de 5.000.000,00.
10. A opção “Estádio” deve exibir a capacidade atual de telespectadores e a possibilidade de ampliação. Sendo limitado a uma capacidade máxima de 60.000 telespectadores.
11. A opção “Artilheiros” deve exibir a lista dos jogadores que fizeram a maior quantidade de gols na ordem decrescente. Sendo mostrado o nome de jogador, o time e a quantidade de gols feitos.
12. A opção “Campeões” deve exibir a lista de todos os times campeões ordenados pela temporada. Na tela deverá conter o nome do time e a temporada em que ganhou o título.
13. A opção “Times” deve exibir a lista de todos os times do programa. Onde ao selecionar um time será exibido as seguintes informações: Nome do técnico e jogadores, assim como a sua posição de atuação e o saldo em caixa.

****

## Protótipos de telas

****