## 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

 Obs.: nesta descrição, apresente a(s) principal(is) funcionalidade(s) do sistema, tentando responder às 3 primeiras perguntas:

1. **Quem vai usar o programa?**
2. **Que serviços são “necessários” (leia-se: importantes para os clientes e usuários)?**
3. **Que entidades vão trabalhar em conjunto, interagir, para oferecer os serviços acordados?**

Este jogo de computador é destinado aos fás do estilo manager no qual o jogador é capaz de controlar um clube de futebol.

Para o projeto será utilizado como referência o Campeonato Pernambucano 2018.

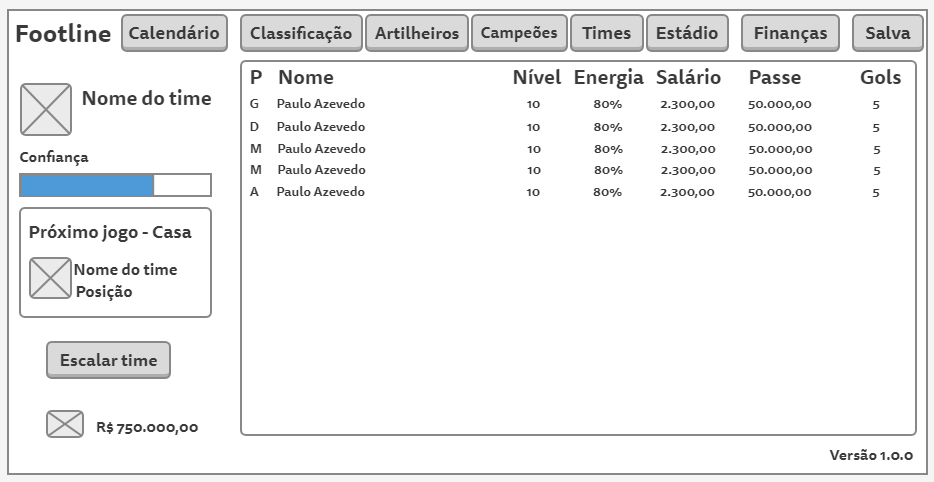
O jogo permitirá que o usuário possa:

* escolher o esquema tático;
* realizar ampliação do estádio;
* gerenciar as finanças;
* acompanhar a realização das partidas;
* salvar e carregar jogos salvos;
* solicitar empréstimo bancário e etc.

## 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 com informações necessárias para a criação e configuração utilizados pelo jogo.
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). 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.

****

