# **EasyFut**

#### Membros da equipe:

- Breno Moreira
- Guilherme Meyer
- Henrique Guimarães
- Luis Felipe Rodrigues
- Matteus Gillis
- Rodrigo Costa

Repositório GitHub: <a href="https://github.com/guimeyer2/ti1">https://github.com/guimeyer2/ti1</a>

#### Introdução

Informações Gerais Projeto: EasyFut, facilitador de jogos de futebol.

O EasyFut é um projeto voltado para a criação de um ambiente virtual que visa simplificar a marcação de jogos recreativos de futebol, bem como promover a interação entre pessoas interessadas nesse esporte. Este projeto tem como objetivo fundamental facilitar o acesso a partidas informais de futebol, conectando indivíduos e proporcionando uma plataforma para a reserva de quadras adequadas.

#### Contexto

#### **Problema**

O futebol, devido à sua popularidade global, atrai um considerável número de entusiastas interessados em participar de jogos recreativos. No entanto, um desafio comum enfrentado por muitos indivíduos é a dificuldade em encontrar pessoas igualmente interessadas para formar um time ou a identificação de quadras apropriadas para alugar com o intuito de praticar o esporte. Esta lacuna na interação entre jogadores e na identificação de instalações adequadas representa um obstáculo significativo para a participação em jogos recreativos de futebol.

A ausência de uma rede pré-estabelecida de contatos interessados em formar equipes ou a falta de informações detalhadas sobre as opções de quadras disponíveis contribuem para uma dificuldade adicional. Embora haja um interesse generalizado na prática recreativa do futebol, a falta de acesso a informações básicas, como a localização de parceiros ou instalações adequadas, cria um entrave considerável para muitos interessados.

É essencial ressaltar que, embora exista uma percepção generalizada sobre a existência desse problema, a análise ou estudos específicos com referências e dados concretos sobre a extensão

dessa dificuldade podem ser limitados ou ausentes. A falta de informações precisas baseadas em pesquisas ou referências formais dificulta uma compreensão mais abrangente e detalhada dessa

#### Público alvo

Jovens interessadas em jogar futebol de forma casual, entre 16 e 22 anos, cursando ensino médio ou superior.

# **Objetivos gerais**

**Facilitar a organização de partidas esportivas:** O EasyFut visa simplificar o processo de marcação e organização de partidas de futebol, promovendo maior acessibilidade e praticidade para os interessados em jogos recreativos.

# **Objetivos específicos**

**Desenvolver um sistema de marcação de partidas:** Implementar uma funcionalidade que permita aos usuários marcar partidas de futebol, levando em consideração o preço, localização, tipo de quadra, entre outros fatores.

**Conectar pessoas que não se conheciam previamente:** Desenvolver um fórum dentro da plataforma que permita aos usuários interagirem, trocarem experiências, e fazerem novos contatos com pessoas interessadas no futebol recreativo.

#### Justificativa:

O EasyFut surge da necessidade de superar obstáculos no futebol recreativo, onde a crescente popularidade contrasta com a escassez de locais adequados e a dificuldade em encontrar parceiros de jogo. Nosso objetivo é proporcionar uma solução integrada, simplificando a organização de partidas, promovendo inclusão em espaços esportivos e facilitando a interação entre jogadores e administradores. Destina-se a todos interessados em esportes informais, especialmente àqueles que buscam locais para jogar ou formar times com pessoas que não conhecem. Porém, nosso site tem como público alvo específico jovens entre 16 e 22 anos cursando o ensino superior. Já que esse é o grupo que, segundo a nossa pesquisa, mais sofre com esses problemas.

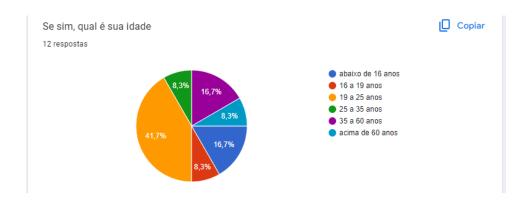
# Pesquisa:

Dos entrevistados 54.2% tem dificuldade em marcar peladas.

Dos que possuem essa dificuldade, 41.7% tem entre 16 e 22 anos. (maior faixa etária nessa categoria).

Dos que responderam sim para ter essa dificuldade o maior grupo foi de pessoas com ensino superior em curso (33.3%).







#### Wireframes:

# Bem vindo de volta



#### Cadastro

Usuário

Email

Senha

Confirmar senha

Cadastre-se

Já tem uma conta? Faça login

# Crie sua nova conta



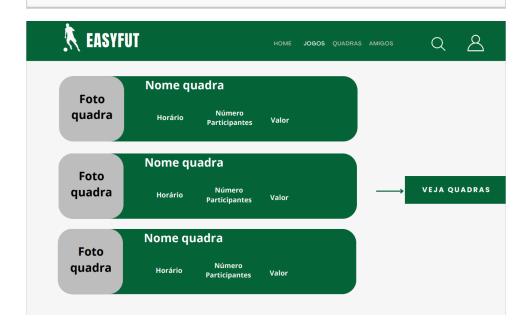
# MARQUE SUA PELADA

Escolha entre variedades de quadras e preferências o melhor jogo para você

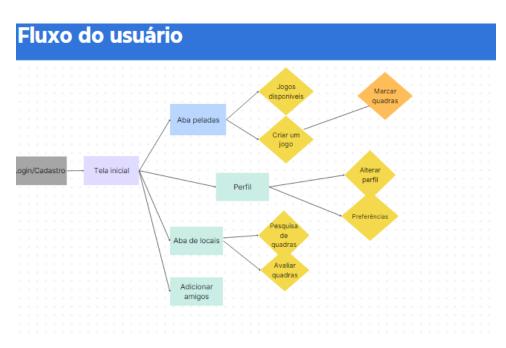
SE JUNTE A NÓS

8

Q







# Histórias de usuários:

- 1. Eu como usuário desejo jogar partidas de futebol nas proximidades para evitar gastos com gasolina.
- 2. Eu como dono de quadras desejo divulgar minhas quadras em um site para conseguir novos clientes.

- 3. Eu como jogador intermediário desejo encontrar novas pessoas para jogarem comigo e melhorar minhas habilidades.
- 4. Eu como jogador iniciante desejo encontrar pessoas para jogarem comigo, já que não possuo amigos que jogam futebol.
- 5. Como usuário desejo conseguir filtrar as quadras por preço para conseguir escolher a com melhor custo.
- 6. Eu como organizador de partidas de futebol amador quero divulgar as minhas partidas para mais pessoas.

RF-001 Possuir um sistema de pontuação de habilidade dos usuários. Média

RF-002:Possuir uma modalidade feminina que só permita a entrada de jogadoras desse sexo. Média

RF-003:Possuir um fórum que permita aos usuários interagirem entre si. Alta

RF-004:Possuir um sistema de pagamento online. Baixa

RF-005: Permitir O cadastro de partidas. Alta

RF-006: Possuir uma aba para visualizar mais informações e avaliações de quadras da cidade. Alta

RF-007:Sistema de comparação de preços.Alta

RF-008:Sistema de avaliação de gramados. Baixa

RF-009:Sistema rifas online. Baixa

RF-010:Sistema de campeonatos. Baixa

RF-011:Sistema de mostrar quadras próximas.Baixa

Requisitos Não-Funcionais

RNF-001:Possuir compatibilidade nos navegadores chrome Edge. Alta.

RNF-002:Possuir uma versão para dispositivos móveis responsiva. Alta

RNF-003:Possuir um sistema de pagamento compatível com o pix. Alta

Projeto de Interface User/Screen Flow

Processo de Design Miro https://miro.com/app/board/uXjVMoAxlCo=/?share\_link\_id=973792636696 Repositório de código GitHub https://github.com/guimeyer2/ti1

## Metodologia:

#### Kaban:

+	+			
		<u> </u>	고	+
		Blocked (0)	eady for	documentação objetivo
		(0)	Ready for Review	documentação problema
			0	wireframes
				historias de usuário
				definição de requisitos
				criação de personas
				cadastro de quadra
				forum
				cadastro de jogo
				comparação de preço
				mapa de quadras

#### **Tarefas:**

Fórum:Luis Felipe

Cadastro e exibição de quadra:Matheus Gills

Avaliação de quadra: Matheus Gills.

Sorteio:Rodrigo Costa.

Mapa das quadras:Henrique

Histórico de partida:Henrique

Comparação de preço:Rodrigo Costa

### Controle de Versão:

Utilizamos o replit e o github e o git.

# Solução:

{

author: "Pedro",

O site é uma ferramenta de facilitar a organização de peladas. Ele possui funcionalidade de fórum que da a possibilidade de pessoas que não se conhecem conversárem e marcarem jogos. Também, possui as funcionalidades de cadastrar quadra e jogos, o que permite uma comunicação maior com os donos das quadras e a divulgação dos espaços e dos jogos.

# Estruturasde dados quadras:

```
{
                   nome: "Espaço W11",
                   foto: "https://naquadra.com.br/anexos/Foto154.Jpg",
                   endereco: "Rua General Vasconcelos, 485 - Estoril",
                   preco: "320",
                   descricao: "Duas quadras society desponiveis para aluguel de
segunda a quinta, de 14 a 22 horas. Sexta até de 12 as 24. Sábado e Domingo
somente com agendamentos prévios.",
                    id: 0,
                    avaliacao: 0
},
Estruturas de dados fórum:
{
   id:1,
   title: "Forum 1",
   author: "Pedro",
   date:Date.now(),
   content: "Thread content",
   comments:[
```

```
date:Date.now(),
       content:"Jogo as 19:00?"
     },
     {
       author:"Arthur",
       date:Date.now(),
       content:"vamos!"
     }
   },
Estrutura de dados jogos:
 {
               Data: "2023-11-30",
               Horario: "15:50",
               Local: "Espaço W11ogro",
}
Módulos e APIs
Google maps API.
             },
```