



FUTAPP

GERENCIADOR DE CLUBES DE FUTEBOL



Equipe 5



APLICAÇÃO DESENVOLVIDA POR:



ANTONIO LISTER

2023098548



GABRIEL FERNANDO

2022024020



KELY SOUZA

2020051163



LUCAS TEIXEIRA

2020056301



VICTOR COELHO

2019050753

apresentada à disciplina de Projeto e Desenvolvimento de Software/UFMA



BEM-VINDO AO FUTAPP

Esta aplicação foi desenvolvida para oferecer uma solução abrangente e eficiente no gerenciamento de informações relacionadas a clubes, jogadores e treinadores no mundo do futebol. Ela proporciona uma experiência intuitiva e funcional para entusiastas do esporte.





CADASTRO DE CLUBES



Nome do Clube

Estádio do Clube

Cidade

Treinador



futAPP



CADASTRO DE JOGADORES

RONALDO
#7



Nome do Jogador

Idade

Altura

Pé

Camisa

Nacionalidade

CADASTRO DE JOGADORES

TIPO DE TRANSFERÂNCIA:

escolha somente um tipo de transferência

EMPRÉSTIMO (E)

Valor

Antigo Time

Duração do empréstimo

Obrigação de compra

DEFINITIVA (D)

Valor

Antigo Time

Duração do contrato



ATUALIZAÇÕES

ATUALIZAR JOGADORES

escolha o campo que deseja atualizar

Nome do Jogador/ Idade/ altura/ Pé/ Camisa/ Nacionalidade

ATUALIZAR DADOS DO CLUBE

escolha o campo que deseja atualizar

Nome do Clube/ Estádio/ Cidade/Treinador

REMOVER JOGADOR

escolha o jogador que deseja remover

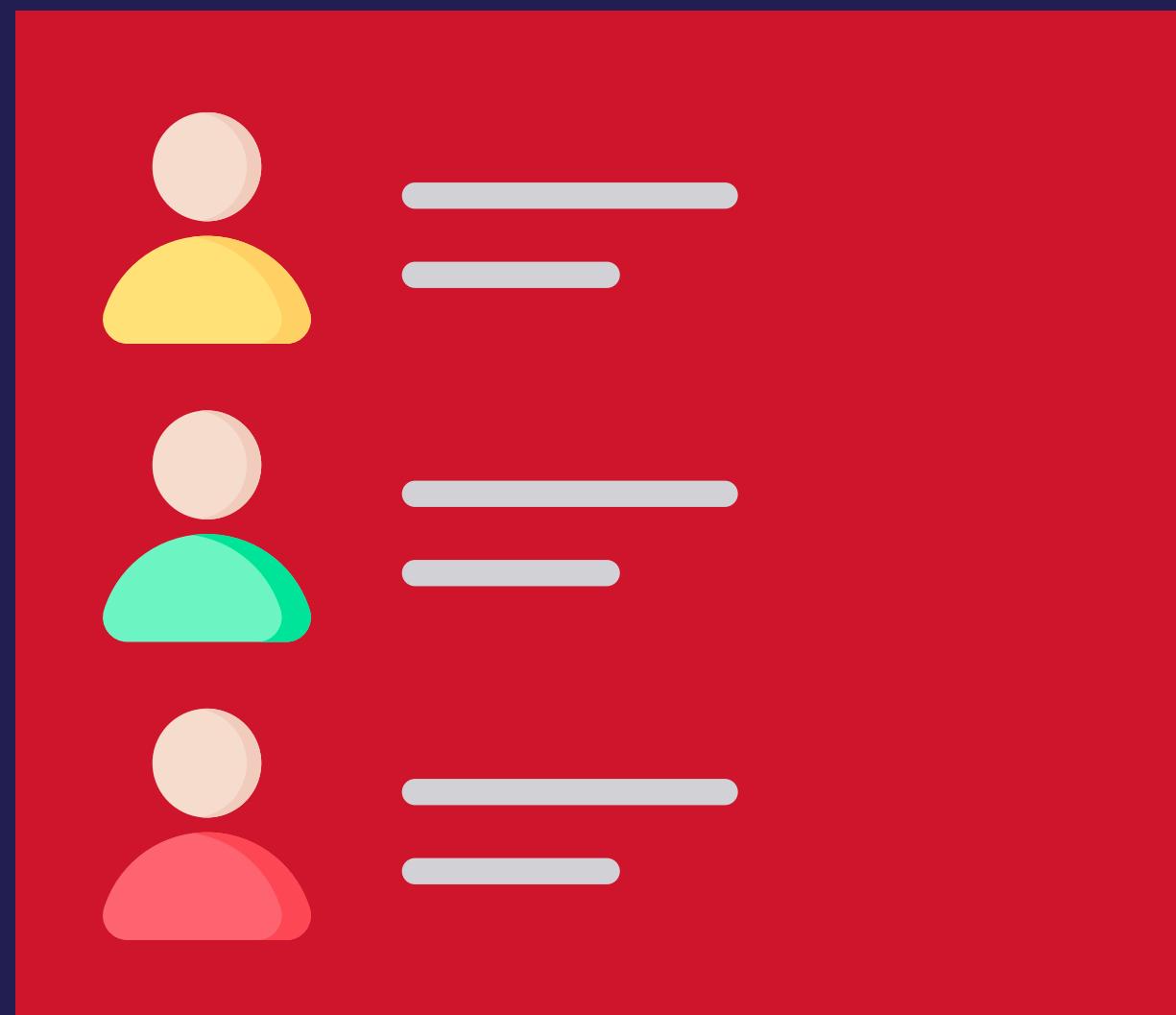
Nome do jogador





LISTAGEM

LISTAR JOGADORES



EXIBE LISTA DE TODOS OS JOGADORES CADASTRADOS

LISTAR CLUBES



EXIBE LISTA DE DADOS DE TODOS OS CLUBES CADASTRADOS





THANK YOU

Confira nosso repositório no GitHub



Reconhecimentos e Direitos Autorais

Autores: ANTONIO LISTER, GABRIEL FERNANDO, KELY SOUZA, LUCAS TEIXEIRA, VICTOR COELHO.

contato: lister.wd@hotmail.com ; gabrielfernandocarneiro798@gmail.com; kely.souza@discente.ufma.br ;lucas.teixeira@discente.ufma.br

data última versão: 04/12/2023

versão: 1.0

outros repositórios: <https://github.com/kelyazuos?tab=repositories>

Agradecimentos: Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Professor Doutor Thales Levi Azevedo Valente, e colegas de curso.

Copyright/License

Este material é resultado de um trabalho acadêmico para a disciplina PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE, sobre a orientação do professor Dr. THALES LEVI AZEVEDO VALENTE, semestre letivo 2023.2, curso Engenharia da Computação, na Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Todo o material sob esta licença é software livre: pode ser usado para fins acadêmicos e comerciais sem nenhum custo. Não há papelada, nem royalties, nem restrições de "copyleft" do tipo GNU. Ele é licenciado sob os termos da licença MIT reproduzida abaixo e, portanto, é compatível com GPL e também se qualifica como software de código aberto. É de domínio público. Os detalhes legais estão abaixo. O espírito desta licença é que você é livre para usar este material para qualquer finalidade, sem nenhum custo. O único requisito é que, se você usá-los, nos dê crédito.

Copyright © 2023 Educational Material.

Este material está licenciado sob a Licença MIT. É permitido o uso, cópia, modificação, e distribuição deste material para qualquer fim, desde que acompanhado deste aviso de direitos autorais.

O MATERIAL É FORNECIDO "COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO ÀS GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM E NÃO VIOLAÇÃO. EM HIPÓTESE ALGUMA OS AUTORES OU DETENTORES DE DIREITOS AUTORAIS SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTRA RESPONSABILIDADE, SEJA EM UMA AÇÃO DE CONTRATO, ATO ILÍCITO OU DE OUTRA FORMA, DECORRENTE DE, OU EM CONEXÃO COM O MATERIAL OU O USO OU OUTRAS NEGOCIAÇÕES NO MATERIAL.