

MeuFut

Uma aplicação para gerenciar partidas de futebol

Componentes :

Elyas Correa Nogueira

Caio Rezende Prado

Victor Gustavo Cabral

Wagner Aristides Machado da Silva Pereira Júnior

Sumário

Descrição Geral da Interface de Usuário.....3

Descrição específica da Interface de Usuário.....4

 Tela Principal.....5

 Tela de Divisão de times.....6

 Tela de Cronômetro.....7

 Tela de Divisão de dinheiro.....8

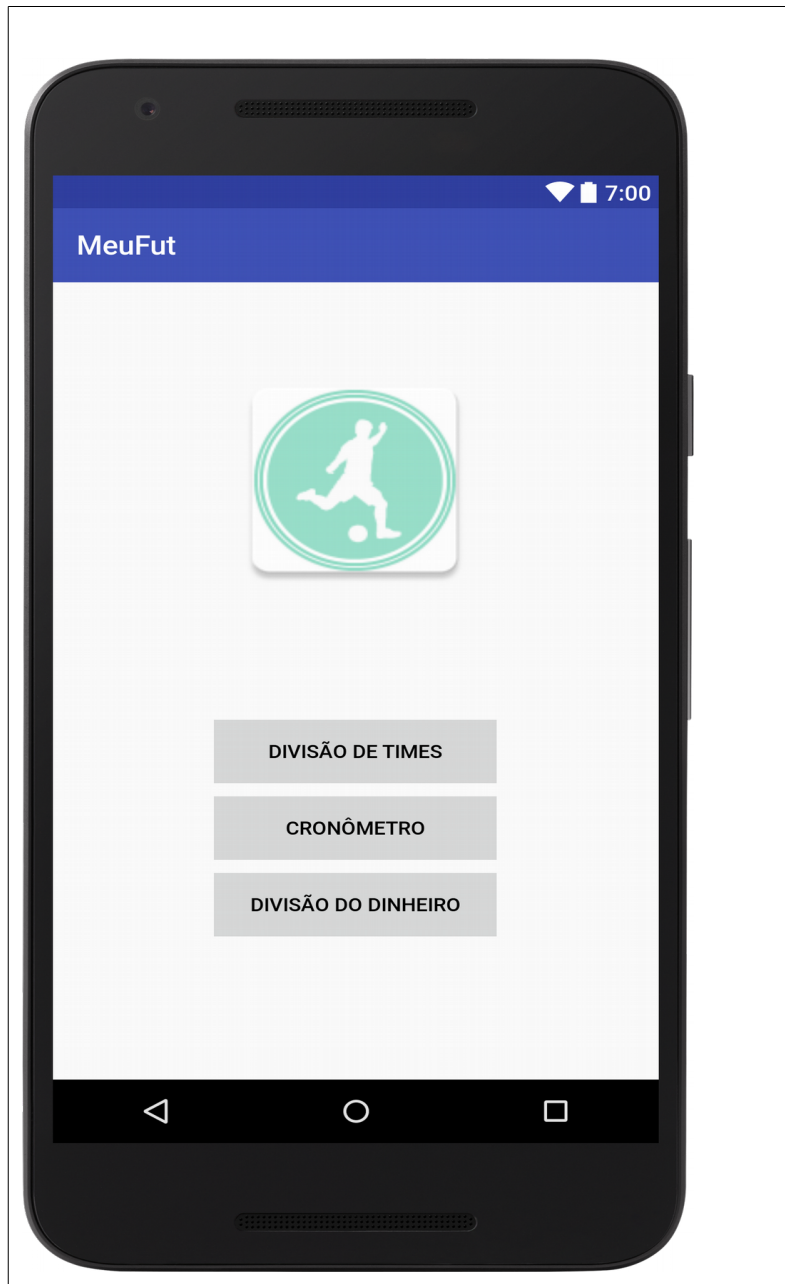
 Fluxograma de Interface.....9

Descrição Geral da Interface de Usuário

Número de Telas: 4

- Tela Principal
- Tela de Cronômetro
- Tela de Divisão de Times
- Tela de Divisão de dinheiro

Descrição específica da Interface de Usuário



Tela Principal

Atividade associada:

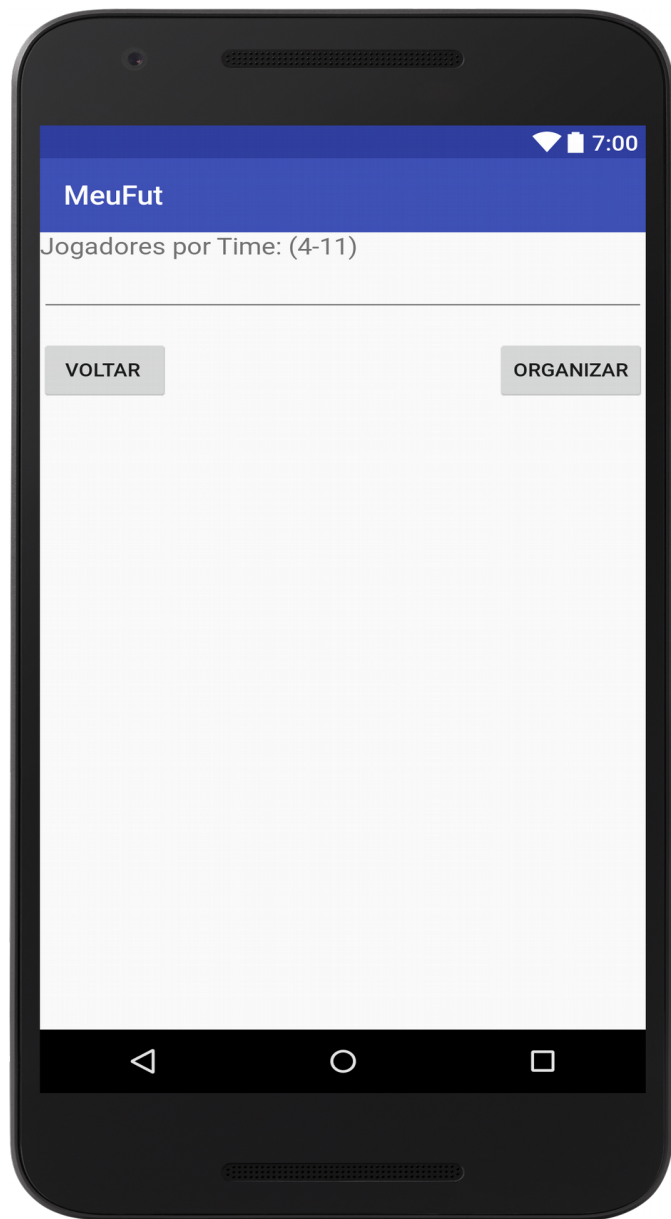
MainActivity

Descrição:

Exibe três botões pelos quais o usuário escolhe entre as ações de Dividir os times, Crômetrar as partidas ou Dividir o dinheiro entre os participantes

Tela(s) invocada(s):

Tela de Divisão de times, Tela de Cronômetro ou Tela de Divisão do dinheiro à escolha do usuário.



Tela de Divisão de Times

Atividade associada:

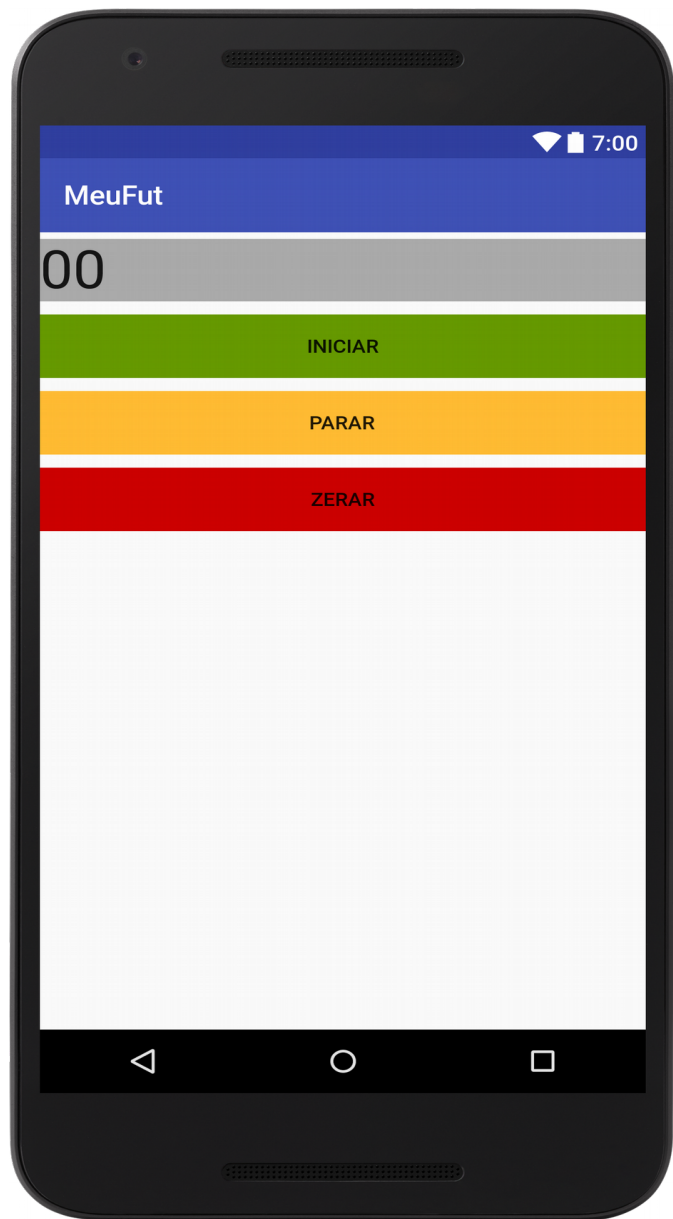
DivisãoTimes

Descrição:

Exibe um formulário onde o usuário deverá selecionar a quantidade de times e a divisão(ex: 3x3, 4x4...11x11) e um botão Concluir, que irá para uma outra tela com opção para Cronômetro ou Divisão do Dinheiro

Tela(s) invocada(s):

Tela de Divisão do Dinheiro, Tela de Cronômetro à escolha do usuário.



Tela de Cronômetro

Atividade associada:

Cronometro

Descrição:

Exibe uma tela com um cronômetro, com 3 opções no qual o usuário pode iniciar, parar ou zerar o cronômetro, há nesta tela também um placar com um botão no qual o usuário pode aumentar ou diminuir o placar. Há também um botão “Voltar” por onde o usuário pode retornar à tela inicial.

Tela(s) invocada(s):

Nenhuma.



Tela de Divisão de Dinheiro

Atividade associada:

DivisãoDinheiro

Descrição:

Exibe um formulário onde o usuário deverá informar a quantia do aluguel do local e a quantidade de jogadores. Há um botão Exibir, que irá informar a quantia de dinheiro individual de cada participante, há também um botão voltar que retorna à tela anterior.

Tela(s) invocada(s):

Nenhuma.

Fluxograma de Interface

