

Zulmira Monteiro Ximenes
Miguel Rodrigues

APLICATIVO PARA RESERVA DE CAMPO DE FUTEBOL

DOCUMENTO DE REGRAS DE NEGÓCIO VERSÃO 1.0

Santa Maria, 22 de outubro Brasília.

HISTÓRICO DE REVISÃO

data	versão	descrição	autor
29/10/2018	1.0	Primeira Versão	Zulmira M.Ximenes
02/11/2018	2.0	segunda Versão	Zulmira M.Ximenes

Santa Maria, 23 Novembro Brasília.

(este item na página 3)

Sumário

1. INTRODUÇÃO

Este documento especifica as regras negociais do APP Joga Fácil, disponibilizando as informações necessárias para o projeto e implementação, e para realização dos testes e homologação do Sistema, no que tange às regras de negócio.

4. ATORES DO SISTEMA

O Aplicativo Joga Fácil possuirá 3 (três) tipos de perfis:

1 - JOGADOR 2 - TÉCNICO 3 - PROPRIETÁRIO

2. Convenções, Termos e Abreviações

OMG	(Open Management Group). é uma organização sem fins lucrativos dedicada ao desenvolvimento de padrões e disseminação de conhecimento ligados à área de Tecnologia da Informação e sua integração com os negócios
<i>MVC</i>	<i>(Model View Control)</i> Arquitetura de software. Forma de desenvolvimento que separa a informação da interação com o usuário.
<i>SGBD</i>	Sistema Gerenciador de Banco de Dados responsável por fornecer uma interação com usuário para manipular uma base de dados.

3 Referências

Documentos relacionados ao APP Joga Fácil e/ou mencionados nas seções a seguir.

Documento	Data	Versão	Local
Documento de visão	04/11/2018	3.0	
Documento de Requisitos	22/10/2018	1.0	

RN 001 cadastro de senha mínimo seis caracteres

RN 003 Somente técnico poderá reservar campo

RN 004 Todo usuário deverá pertencer a um time

RN 005 Todos os campos do cadastro são obrigatórios.

RN 006 Somente usuários com perfil “Técnico” terão acesso ao módulo Manter jogadores

RN 007 Somente usuários com perfil “Técnico” poderão escalar jogador

RN 008 Somente usuários com perfil “Técnico” poderão substituir jogador

PÁGINA INICIAL

A página inicial terá os seguintes ícones:

Jogadores:

- 1 - Lista de Jogadores a serem adicionados ao time
- 2 - Cadastro de jogador
- 3 - Opção “Add ao time”

Meu Time

- 1 - Listar o time do usuário (Vide RN - 0000 Exibição de telas)
- 2 - Possibilitar cadastro de um novo time

3 - Listar todos os times cadastrados no app, avaliar possibilidade de listar escalação individual

Reservar Campo

- 1 - Listar Estabelecimentos
- 2 - Exibir a quantidade de campos/quadras de acordo com seu status (Disponível / Ocupado)
- 3 - Ao reservar um campo/quadra o sistema deverá enviar um e-mail para o proprietário do campo com os seguintes dados:
 - Nome do time
 - Responsável pelo time (técnico)
 - Identificação do (a) campo/quadra
 - Dia horário da reserva
 - Tempo da reserva

3 - Disponibilizar localização do estabelecimento via gps (Fazer)

Detalhar Campo

- 1 - Exibir o campo selecionado com seus respectivos tempos para reservas

Dos meios de comunicação

1. Fale Conosco
2. Minha Conta
3. Informações do Sistema

DO CADASTRO DE JOGADORES

será de caráter obrigatório EMAIL, NOME DE USUÁRIO, SENHA

DA RESERVA DE CAMPOS

#ENTIDADES

JOGADOR, TÉCNICO, PROPRIETÁRIO, QUADRA, TIME, POSIÇÃO, RESERVA

O USUÁRIO CADASTRE-SE NO APP(Login)

CLICAR NO BOTÃO CADASTRE-SE:

ESCOLHE O TIPO DE USUÁRIO

FORNECER:

EMAIL, NOME DE USUÁRIO, SENHA

-> O sistema deve verificar

ESQUECEU SENHA: ENVIAR EMAIL;

#O USUÁRIO LOGA NO APP

-> CONSIDERAR TIPO USUÁRIO (1 - JOGADOR, 2 - TÉCNICO, 3 - PROPRIETÁRIO)

CASO TIPO 1

-> FUNCIONALIDADES

EDITAR SEU PERFIL

LISTAR JOGADOR

LISTA DE TIMES

LISTAR DE QUADRAS

-> EXC. APRESENTAR TELA SEM OPÇÃO DE CADASTRO DE TIME

-> EXC. SOMENTE O TÉCNICO PODERÁ EXCLUIR UM TIME (Os jogadores pertencente ao time deverão continuar cadastrados na base de dados.)

CASO TIPO 2

-> CADASTRAR JOGADOR

CRIAR BOTÃO, ADD AO TIME NO JOGADOR

1 PESSOA RESERVA UM CAMPO

CAMPO TEM NOME

RESERVA

CAMPO VÁRIAS RESERVAS

RESERVA UM CAMPO

TÉCNICO -

PRIMEIRO ACESSO: CADASTRAR TIME

VISÃO DOS PERFIS

JOGADOR:

-> Lista de Jogadores (leitura) -

-> Meu Time (Leitura)

-> Minha Conta

-> Informações

TÉCNICO:

-> Lista de Jogadores cadastrados (Disponíveis) (Listar, Adicionar ao time)

-> Reserva Campo (Crud completo)

-> Realizar o Crud Time