

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GUILHERME L DOMINGUES

MAICON JEAN DE OLIVEIRA

PATRICK HENRIQUE AZEVEDO GOMES

RICARDO DA SILVA LATOCH

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE CAMPEONATOS DE JUDÔ WEB – SHIAI-JÔ

CURITIBA

2010

GUILHERME L DOMINGUES
MAICON JEAN DE OLIVEIRA
PATRICK HENRIQUE AZEVEDO GOMES
RICARDO DA SILVA LATOCH

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE CAMPEONATOS DE JUDÔ WEB – SHIAI-JÔ

Trabalho de graduação apresentado para a disciplina Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial para a obtenção do grau de Tecnólogo em Sistemas da Informação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná

Orientadora: Prof^ª. Rafaela Mantovani Fontana

CURITIBA

2010

Aos nossos familiares

AGRADECIMENTOS

A todos que durante o “turbulento” período de realização de nosso Trabalho de Conclusão de Curso, nos ajudaram e incentivaram a completar essa importante tarefa.

Em especial:

A Professora Msc. Rafaela Mantovani Fontana pela imensa atenção e dedicação ao nosso trabalho com valiosas sugestões.

Ao Professor Dr. Paulo Vinícius Wolski Radtke com feedbacks importantes no uso da linguagem PHP.

Aos nossos familiares pela forte união, suporte e encorajamento nos momentos difíceis.

A Deus por nos dar forças e abençoar-nos do início ao fim deste desafio.

“Quem teme perder, já está vencido.”

(Jigoro Kano – Criador do Judô)

“Tudo posso naquele que me fortalece”

(Filipenses 4:13)

RESUMO

Percebendo a deficiência de não haver uma informatização quanto ao processo de gestão de campeonatos de judô e gestão de conteúdo de informação sobre a arte marcial e eventos futuros foi proposta a elaboração do SHIAI-JÔ - Sistema de Gerenciamento de Campeonatos de Judô Web. Por se tratar de uma ferramenta Web, ela estará disponível em qualquer lugar a qualquer horário, através da Internet. O objetivo principal deste documento é tratar sobre toda a metodologia empregada durante o desenvolvimento do projeto, desde o levantamento de requisitos do sistema até a etapa de implementação do software e a apresentação do software em si.

Palavras-chaves: Judô, Campeonato Judô

ABSTRACT

Noticing the lack of Internet information regarding the management processes of judo championships and management of information content on martial arts and future related events, it was proposed the development of SHIAI-JÔ, a Judo championships management Web system. As a Web tool, it will be available full time in the Internet. The main purpose of this document is to show the entire process of development of this project, from all the requirements to set up a project to the implementation fase of the software itself.

Keywords: Judo, Judo Championship

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: MODELO SEQUENCIAL OU CASCATA	26
FIGURA 2: WBS	31
FIGURA 3: GANTT COMPLETO	32
FIGURA 4: GANTT DETALHADO PARTE 1	33
FIGURA 5: GANTT DETALHADO PARTE 2.....	34
FIGURA 6: GANTT DETALHADO PARTE 3.....	35
FIGURA 7: DIAGRAMA DE ATIVIDADE	44
FIGURA 8: HOME PAGE INÍCIO DO SISTEMA	45
FIGURA 9: VISUALIZAÇÃO DE NOTÍCIAS	46
FIGURA 10: TELA DE LOGIN DO SISTEMA.....	47
FIGURA 11: LISTAR USUÁRIO	48
FIGURA 12: CADASTRO DE USUÁRIO	49
FIGURA 13: LISTAR INSTITUIÇÕES	50
FIGURA 14: CADASTRO DE INSTITUIÇÕES.....	51
FIGURA 15: LISTAR NOTÍCIAS.....	52
FIGURA 16: CADASTRO DE NOTÍCIAS	53
FIGURA 17: CADASTRAR CAMPEONATO	54
FIGURA 18: CONSULTA DE CAMPEONATOS.....	55
FIGURA 19: LISTA CAMPEONATOS PRONTOS PARA INÍCIO.....	57
FIGURA 20: CHAVE DE LUTA GERADA.....	58
FIGURA 21: MENU RELATÓRIOS	59
FIGURA 22:RELATÓRIO CAMPEONATO	60
FIGURA 23: RELATÓRIO PESSOAL	60
FIGURA 24: RELATÓRIO CAMPEONATO	61
FIGURA 25: RELATÓRIO GERAL.....	61
FIGURA 26: PLACAR.....	62
FIGURA 27: PARÂMETROS QUE DEVEM SER MODIFICADOS	63
FIGURA 28: DIAGRAMA DE CASO DE USO - GERAL.....	67
FIGURA 29: TELA T001 MANUTENÇÃO PLACAR.....	72
FIGURA 30: TELA T002 – GERAR RELATÓRIOS	76
FIGURA 31: TELA – T003 – PERSONALIZAR RELATÓRIO CAMPEONATO	77
FIGURA 32: TELA – T004 – CADASTRO CAMPEONATO	83

FIGURA 33: TELA – T005 – CAMPEONATO	84
FIGURA 34: TELA – T006 – PESQUISAR INSTITUIÇÕES	89
FIGURA 35: TELA – T007 – INSTITUIÇÃO.....	90
FIGURA 36: TELA – T008 – CADASTRO USUÁRIO	96
FIGURA 37: TELA – T009 – PESQUISAR USUÁRIO	97
FIGURA 38: TELA – T000 – HOME PAGE.....	101
FIGURA 39: TELA – T020 – LOGIN.....	102
FIGURA 40: TELA – T010 – CHAVES DE LUTA-CAMPEONATO.....	108
FIGURA 41: TELA – T011 – CAMPEONATO CONFIRMAÇÃO CATEGORIAS.....	109
FIGURA 42: TELA – T012 – CAMPEONATO CONFIRMAÇÃO INSCRIÇÃO POR CATEGORIAS .	110
FIGURA 43: TELA – T013 – CONFIRMAÇÃO ATLETAS DESCRIÇÃO	111
FIGURA 44: TELA – T014 – CHAVE DE LUTA	112
FIGURA 45: TELA – T015 – PESQUISAR NOTÍCIAS	117
FIGURA 46: TELA – T016 – NOTICIA.....	118
FIGURA 47: TELA – T017 – PESQUISAR PERMISSÕES.....	123
FIGURA 48: TELA – T018 – PERMISSÃO	124
FIGURA 49: TELA – T019 – APROVAR INSCRIÇÕES.....	128
FIGURA 50: DIAGRAMA DE CLASSE.....	129
FIGURA 51: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC001 – MANUTENÇÃO PLACAR.....	130
FIGURA 52: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC001-A1 – MANUTENÇÃO PLACAR	131
FIGURA 53: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC001-A2 – MANUTENÇÃO PLACAR	132
FIGURA 54: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC002 – GERAR RELATÓRIO.....	133
FIGURA 55: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC002 – RELATÓRIO CAMPEONATOS.....	134
FIGURA 56: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC002-A1 – RELATÓRIO PESSOAL	135
FIGURA 57: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC002–A2 – RELATÓRIO.....	136
FIGURA 58: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC003 – CADASTRO CAMPEONATO	137
FIGURA 59: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC003-A1 – CADASTRO CAMPEONATO	138
FIGURA 60: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC004 CADASTRO INSTITUIÇÃO.....	139
FIGURA 61: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC004-A1 – CADASTRO INSTITUIÇÃO	140
FIGURA 62 : DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC005 – CADASTRO USUÁRIO.....	141
FIGURA 63: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC005-A1 – CADASTRO USUÁRIO	142
FIGURA 64: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC006 – HOME PAGE.....	143
FIGURA 65: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC007 – CHAVES DE LUTA.....	144
FIGURA 66: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC008 – MANTER NOTÍCIAS.....	145

FIGURA 67: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC008-A1 – MANTER NOTÍCIAS	146
FIGURA 68: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC009 – ADICIONAR PERMISSÕES	147
FIGURA 69: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC009-A1 – ADICIONAR PERMISSÕES	148
FIGURA 70: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA – UC010 – APROVAR USUÁRIOS.....	149
FIGURA 71: DIAGRAMA DE ENTIDADE RELACIONAMENTO.....	150
FIGURA 72: CASO DE TESTE – UC001	151
FIGURA 73: CASO DE TESTE – UC002	152
FIGURA 74: CASO DE TESTE – UC003	154
FIGURA 75: CASO DE TESTE – UC004	155
FIGURA 76: CASO DE TESTE – UC005	157
FIGURA 77: CASO DE TESTE – UC006	158
FIGURA 78: CASO DE TESTE – UC007	159
FIGURA 79: CASO DE TESTE – UC008	160
FIGURA 80: CASO DE TESTE – UC009	161
FIGURA 81: CASO DE TESTE – UC010	162

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: GRADUAÇÃO KIU.....	21
TABELA 2: GRADUAÇÃO DAN	21
TABELA 3: CATEGORIAS DE LUTA MASCULINO	22
TABELA 4: CATEGORIA DE LUTA FEMININO	22
TABELA 5: ENQUADRAMENTO DE RISCO.....	36
TABELA 6: PLANO DE AÇÃO	37
TABELA 7: LISTA DE HARDWARES UTILIZADOS NO PROJETO	39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

WBS	–	Work Breakdown Structure
UML	–	Unified Modeling Language
IDE	–	Integrated Development Environment
SQL	–	Structure Query Language
PHP	–	Um acrônimo que significa PHP Hypertext Pre-processor
F.PR.J	–	Federação Paranaense de Judô
AMD	–	Advanced Micro Devices
GB	–	Gigabyte
MB	–	Megabyte
DDR	–	Double Data Rate
GHz	–	Gigahertz
HD	–	Hard Disk
HP	–	Hewlett-Packard
SGBD	–	Sistema Gestor de Base de Dados
W.O.	–	Walkover
F.PR.J	–	Federação Paranaense de Judô

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	O PROJETO SHIAI-JÔ – VISÃO GERAL.....	13
1.2	OBJETIVOS DO PROJETO	14
1.2.1	Objetivo Geral	14
1.2.2	Objetivos específicos	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	15
2.1.1	Origem Do Judô	15
2.1.2	O Judô No Mundo	16
2.1.3	O Judô No Brasil	17
2.1.4	O Judô No Paraná.....	18
2.1.5	Dinâmica de Luta	18
2.1.6	Graduações.....	21
2.1.7	Categorias de Lutas	22
2.1.8	Regras do Combate	22
2.2	SISTEMAS EXISTENTES	24
2.2.1	Sistema BUSHIKAI.....	24
2.2.2	Sistema Scoreboard Deluxe1.0.0.....	24
2.2.3	Comentários	25
3	METODOLOGIA.....	26
3.1	FASES DA METODOLOGIA	27
3.1.1	Análise e Definição de Requisitos.....	27
3.1.2	Projeto do Sistema (Análise /Design).....	27
3.1.3	Modelagem Fluxos do Sistema	28
3.1.4	Modelagem de Dados	28
3.1.5	Implementação.....	29

3.1.6	Testes	29
3.1.7	Implantação.....	31
3.2	PLANO DE ATIVIDADES	31
3.2.1	WBS	31
3.2.2	DIAGRAMA DE GANTT	32
3.3	PLANO DE RISCOS.....	36
3.3.1	Análise de risco – Definições gerais.....	36
4	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	37
4.1	RESPONSABILIDADES	37
4.2	MATERIAIS	39
4.2.1	Lista de Hardware	39
4.3	SOFTWARES E TECNOLOGIAS UTILIZADAS	39
4.3.1	Banco De Dados	39
4.3.2	Modelagem	40
4.3.3	Planejamento	41
4.3.4	Linguagem de Programação	41
5	APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE.....	43
5.1	Fluxo Macro	43
5.2	Manual de Funcionamento do Sistema.....	45
5.2.1	Menu Usuário	48
5.2.2	Menu Instituição	50
5.2.3	Menu Notícias	52
5.2.4	Menu Campeonato.....	54
5.2.5	Menu Relatórios	59
5.2.6	Placar	62
5.3	Instalação do Sistema.....	63
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
7	REFERÊNCIAS	65
	APÊNDICE 1 – CASOS DE USO	67

APÊNDICE 2 – DIAGRAMA DE CLASSE	129
APÊNDICE 3 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA	130
APÊNDICE 4 – DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO.....	150
APÊNDICE 5 – CASOS DE TESTE	151

1 INTRODUÇÃO

Nesse capítulo será apresentada uma visão geral do projeto Shiai-Jô, além do objetivo geral e objetos específicos que foram desenvolvidos.

1.1 O PROJETO SHIAI-JÔ – VISÃO GERAL

Os controles hoje preenchidos nos campeonatos de judô são feitos manualmente, ocasionando lentidão na organização de um campeonato e divergências de informações entre academias, campeonatos e atletas.

As chaves dos campeonatos, que são a disposição de lutadores e lutas, são feitas em um sistema teste que não oferece o suporte adequado, além de ser ilegal seu uso constante sem a compra do software, isso quando essas chaves não são feitas manualmente. O placar de controle das lutas, quando informatizado, é utilizado em um sistema que tem um visual antiquado e de baixa usabilidade.

Baseado nisso, e com a orientação da Federação Paranaense de Judô – F.PR.J., foi idealizado o Shiai-Jô, um sistema WEB que realiza o controle de campeonatos de Judô.

Neste documento será apresentado uma Revisão Bibliográfica sobre o Judô, a metodologia utilizada para o desenvolvimento do software, assim como todas as tecnologias necessárias para sua concepção. Ao final será descrito a referência bibliográfica utilizada nesse projeto e nos Apêndices os diagramas UML (Unified Modeling Language) gerados.

1.2 OBJETIVOS DO PROJETO

1.2.1 Objetivo Geral

Criar um Sistema WEB que permita realizar a manutenção de atletas, árbitros, academias, campeonatos de Judô e Notícias relacionadas ao esporte.

1.2.2 Objetivos específicos

O sistema deve permitir o cadastro e a gestão de dados de atletas, árbitros, professores e academias ligadas ao judô. Permitindo a todo professor e árbitro a criação de campeonatos e aos atletas e a academias a participação nos campeonatos criados.

Além disso, o sistema deve fazer a montagem das lutas entre os competidores obedecendo as regras de criação de campeonato da F.PR.J.

As lutas deverão ser reportadas pelo módulo de placar onde além dos apontamentos deverá o placar ser utilizado para a divulgação dos resultados pelo portal.

O sistema não deverá ser apenas para gestão de campeonatos, mas também deverá ser em um portal de conteúdo de informação com notícias sobre esporte e campeonatos de judô realizados e previstos. A gestão das notícias deverá ser feita pelo administrador do sistema sem a necessidade de um programador.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesse capítulo será apresentado um breve histórico sobre o Judô, desde sua origem no Japão feudal e sua disseminação pelo mundo, a chegada do esporte ao Brasil e ao estado do Paraná. Serão detalhados as graduações do Judô o funcionamento e as regras do esporte. Também nesse capítulo serão analisados os softwares existentes no mercado para gestão de campeonatos de Judô.

2.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1.1 Origem Do Judô

Conforme Oliveira (2007), o Judô, ou “caminho suave”, é o esporte idealizado pelo mestre Jigoro Kano, em 1882, sendo uma tradicional disciplina de educação física que teve sua origem no Jiu-Jítsu, luta criada por monges budistas, com o fim de defesa pessoal, já que estes necessitavam se proteger dos salteadores, durante as jornadas de difusão da religião para além das fronteiras da Índia.

Em 1863, segundo Virgílio (1994), nasceu Jigoro Kano, pequeno e fraco por natureza, e que passou praticar o Jiu-Jítsu com o propósito de superar sua fraqueza física e com 1.55 m, e não mais que 55 quilos, como cita Virgílio em A Arte do Judô, 1994. Ele aprendeu as técnicas do estilo Jiu-Jítsu Tenjin-shin-yo Ryu, e se Gradou em filosofia pela Universidade Imperial de Tóquio. Kano observou que as técnicas do Jiu-Jítsu poderiam servir para a educação e preparação dos jovens, oferecendo ao indivíduo uma oportunidade de aprimoramento do seu autodomínio para superar a própria limitação. Baseado nas técnicas que dominava, ele criou um novo método que tinha por objetivo construir a perfeição de uma pessoa e beneficiar o mundo. Aprofundou seus conhecimentos, tomando como base a força e a racionalidade, criando novas técnicas para o treinamento de esportes competitivos, que, nesta época, eram sempre ligadas ao cultivo do caráter. Adicionou novos aspectos aos seus conhecimentos do Jiu-Jítsu tradicional, transformando em um perfeito método de educação física e moral para todo o povo japonês, evitando, em seus

ensinamentos, ações que pudessem ser lesivas ou prejudiciais quando o Judô fosse praticado por leigos. De espírito crítico, de sólida formação pedagógica como professor, Jigoro Kano notou que a matéria era, até então, ensinada sem nenhuma orientação didática, unicamente seguindo pontos de vista particulares de seus mestres, sem obediência a princípios científicos estabelecidos.

Ao novo método, deu o nome de Judô, para distingui-lo do Jiu-Jítsu ensinado por remanescentes da época feudal. São de Kano, estas palavras: “adotei o termo Judô em substituição ao termo Jiu-Jítsu, porque o seu método não é apenas uma arte (Jitsu), mas uma doutrina (Do). A arte é cultivada, mas o meu Judô é uma doutrina, um caminho. O meu Judô é uma doutrina baseada na utilização racional da energia humana, usando a eficácia máxima e a integração, em todos os sentidos, do homem da sociedade”. Em 1882, abriu seu primeiro Dojô (sala para estudo do Judô) com 12 tatames e 9 alunos, dando o nome de Kodokan à sua escola, nome que significa “escola para o estudo da vida”. Desta maneira, Jigoro Kano transformou a arte marcial do antigo Jiu-Jítsu no "caminho da suavidade" em que, através do treinamento dos métodos de ataque e defesa, o indivíduo pode incorporar qualidades mais favoráveis à sua vida.

2.1.2 O Judô No Mundo

Também segundo Oliveira (2007), Após a derrota do Japão, na 2ª Guerra Mundial, os aliados proibiram a prática das atividades de luta. Contudo, em 1946, o Judô passou a ser ensinado aos militares ocidentais em serviço no Japão, sendo as aulas ministradas pelos professores do Instituto Kodokan, dentro da linha de pensamento do professor Jigoro Kano. Esses militares serviram de multiplicadores do Judô pelo mundo.

A aceitação do Judô foi tanta pelos países ocidentais, que a primeira instituição internacional organizada foi a União Européia de Judô, fundada em 1948. Em 1951, foi fundada a Federação Internacional de Judô, tendo como primeiro presidente Rissei Kano, filho de Jigoro Kano. Em 1956, foi realizado o primeiro Campeonato Mundial de Judô, na cidade de Tóquio, com a participação de 18

países. Em 1961, o holandês Anton Geesink quebrou a supremacia nipônica no contexto mundial ao se tornar campeão mundial. Em 1964, o Judô foi incluído como modalidade de demonstração na Olimpíada de Tóquio. O Judô foi aceito como modalidade olímpica em 1972. Em 1980, na cidade de Nova Iorque, ocorreu o 1º Campeonato Mundial Feminino. Em 1988, o Judô feminino é incluído nas Olimpíadas de Seul como modalidade de demonstração e, em 1992, nos Jogos Olímpicos de Barcelona, o Judô feminino passou a ser uma modalidade olímpica. (OLIVEIRA, 2007)

2.1.3 O Judô No Brasil

Os primeiros relatos de Judô datam de 1915, na cidade de Porto Alegre, com a exibição do professor Maeda, conhecido como Conde Koma, apelido que lhe foi dado devido à sua elegância e semblante sempre triste. Koma realizou, no Brasil, diversas apresentações da arte japonesa, mostrando técnicas de torções, defesas de agarrões, chaves de articulação, demonstrações com armas japonesas e desafios ao público, tendo realizado mais de mil confrontos em sua carreira, sem ser derrotado. Até a década de 1930, os termos Judô e Jiu-Jítsu eram empregados indistintamente, denominando o mesmo sistema de técnicas, sendo que, na prática, essas lutas eram realizadas com finalidades distintas, a primeira por cultura e tradição social e a segunda, com fins comerciais, sobretudo na cidade de Manaus, onde os “barões da borracha” apostavam enormes somas de dinheiro. No Brasil, a primeira instituição organizada de Judô foi a Associação Budokan, que, a partir de 1948, passou a realizar torneios anuais com a presença de atletas de suas filiais. Em 1961, na França, o Brasil estreou sua participação em campeonatos mundiais, com o atleta Lhofei Shiozawa. Em 1965, o Brasil organizou o seu 1º Campeonato Mundial, na cidade do Rio de Janeiro. Em 18 de março de 1969, foi fundada a Confederação Brasileira de Judô, sendo homologada em 1972, competindo a esta dirigir, orientar e fiscalizar a prática do Judô em todo o território nacional, bem como desenvolver o sentimento de brasilidade, além da educação moral e cívica entre os que militam no desporto. (OLIVEIRA, 2007)

2.1.4 O Judô No Paraná

A Federação Paranaense de Judô foi fundada em 07 de outubro de 1961, por um grupo de professores que tiveram coragem e determinação para realizar tal feito, acreditando também no potencial que este esporte poderia alcançar. Como uma rede de mais de 72 centros de treinamento e divididos em 5 regiões:

1. Região Centro Sul
2. Região Noroeste
3. Região Norte
4. Região Oeste
5. Região Sul

O delegado da região sul Sensei Marcos Roberto da Veiga, preocupado com a gestão dos campeonatos no estado, buscou esse grupo para desenvolver um sistema que pudesse administrar os campeonatos estaduais e gerar dados estáticos com maior agilidade e confiabilidade com isso nasce à idéia do sistema Shiai-Jô. (A HISTÓRIA DA FEDERAÇÃO, 2010)

2.1.5 Dinâmica de Luta

Segundo Silva (2009), tendo em vista a vitória de uma Luta de Judô ou Shiai, os competidores têm por principal objetivo marcar Ippon (ponto completo), seja na luta em pé através de técnicas de projeção, Nage-waza, seja na luta no solo por meio de técnicas e habilidades de imobilização, Ne-waza. Assim sendo, o knockout, ou a retirada do adversário fora de ação, enquanto objetivo central de qualquer combate, consegue-se no caso da Luta de Judô através do Ippon.

Assim sendo, para a vitória de uma luta de Judô, obtêm-se diferentes vantagens técnicas (Yuko, Wazari e Ippon), ora resultantes da aplicação de técnicas

específicas ao Judô ora decorrentes das penalidades atribuídas ao adversário (1.º, 2.º, 3.º e 4.º Shidos). Segundo as regras mais recentes, o primeiro Shido é somente um aviso ou uma advertência gratuita dada pelo Árbitro ao atleta infrator, revertendo em pontuação favorável ao adversário não infrator somente a partir do segundo Shido recebido pelo mesmo competidor.

Assim, para vencer prontamente uma luta na posição de pé, isto é, por Ippon, é necessário projetar o adversário, com controle, considerável força e velocidade, sobre as costas ou região posterior do tronco. A atribuição de pontuação ou vantagem técnica baseia-se no resultado final da técnica de projeção aplicada, variando do Yuko, vantagem mínima, até a projeção perfeita sobre a região posterior do tronco, valendo a pontuação máxima, o Ippon, equivalente a 10 pontos nas provas por equipes. Contudo, entre o Yuko e o Ippon, ou seja, entre as pontuações extremas existem o Wazari, vantagem de valor moderado. Assim, a pontuação ou grau de eficácia atribuído pelo Árbitro em face de uma técnica de projeção será variável, de acordo com a região do corpo com a qual o adversário atingir o tatami. Nesse sentido, o Yuko (equivalente a 1/3 de ponto) é recebido quando um competidor projeta o seu oponente lateralmente sobre o tatami. O Wazari (equivalente a 1/2 de ponto) é atribuído pelo Árbitro quando o adversário não projeta o seu oponente claramente de costas. Deve-se salientar que o Wazari constitui a única vantagem cuja acumulação resulta em pontuação imediatamente superior, porquanto dois Wazaris equivalem a um Ippon e por conseqüência ao término do combate.

Já para vencer prontamente uma luta em Ne-waza, isto é, por Ippon, basta ao competidor demonstrar total controle sobre o adversário. Tal controle concretiza-se por meio de imobilização, mantendo as costas do adversário contra o solo durante exatamente 25 segundos. Controle, esse, que pode também resultar da aplicação de técnicas de estrangulamento ou luxação e que, como tal, obrigam ao adversário à submissão, desistência do combate, batendo sucessivamente (duas ou mais vezes) com a mão ou o pé ou desistindo verbalmente através da palavra Maitta. Com efeito, a vitória é atribuída mais rapidamente em Ne-waza quando se consegue a submissão do adversário ou então, em casos mais raros, a sua desistência por perda de consciência ou devido à lesão. Na luta em Ne-waza apenas poderão existir pontuações diferentes de Ippon, se concretizadas por meio de

imobilização com duração entre 10 e 24 segundos, na medida em que as técnicas tanto de luxação (Kansetsu-waza) como de estrangulamento (Shime-waza), se pontuadas, podem apenas resultar em Ippon e conseqüentemente no término do combate. Por conseguinte, na da luta no solo, o Yuko é recebido apenas quando um competidor imobiliza o seu oponente durante 15 a 19 segundos. E o Wazari é atribuído quando um competidor mantém o seu adversário com as costas sobre o tatami por meio de Osae-waza durante 20 a 24 segundos.

Além do mais, durante a disputa do combate é também possível aos competidores pontuarem mediante as infrações às regras de competição efetuadas pelo adversário e punidas pelo Árbitro em conformidade com as Regras de Competição aplicáveis. Por conseguinte, caso um dos dois competidores pratique qualquer ato proibido pelas Regras de Competição, seja sob a forma de infração leve ou grave, é penalizado, respectivamente, com Shido ou Hansoku-make, revertendo tal sanção ou penalidade, que é atribuída ao atleta transgressor, numa vantagem técnica em favor do competidor não infrator. Com efeito, é mediante a gravidade da infração cometida que o Árbitro aplica um castigo de Shido ou Hansoku-make, traduzindo-se este último castigo na derrota imediata do atleta ao qual este for atribuído, seja diretamente em face de uma infração grave seja indiretamente pela acumulação de quatro Shidos ou infrações leves. Na atribuição de um segundo ou Shido subsequente, a pontuação correspondente à sanção anterior é retirada e a próxima pontuação mais alta é de imediato registrada. Assim, em termos práticos, dois Shidos correspondem a um Yuko, três Shidos a um Wazari e à retirada de um Yuko, representando à acumulação de quatro Shidos a derrota imediata por Hansoku-make indiretos.

2.1.6 Graduações

A cor da faixa traduz a graduação do judoca. Silva (2009) afirma também que esta começa no 7.º Kyu ou faixa branca característica do praticante que se inicia no Judô, e termina no 10.º Dan, faixa vermelha. Conforme a Tabela 1 entre os extremos existem a faixa cinza, azul, amarela, laranja, verde, roxa, marrom, preta, vermelho e branco e a faixa puramente vermelha. A graduação é atribuída de acordo com os conhecimentos técnicos, o tempo de prática e a pontuação obtida em competição.

KIU		
Grau	Nome	Cor
Zero KIU	Mukiu	Branca
7º KIU	Nanakiu ou Shichikiu	Cinza
6º KIU	Rokukiu	Azul
5º KIU	Gokiu	Amarela
4º KIU	Yonkiu ou Shikyu	Laranja
3º KIU	Sankiu	Verde
2º KIU	Nikyu	Roxa
1º KIU	Ikiu	Marrom

Tabela 1: Graduação Kiu

DAN		
Grau	Nome	Cor
1º DAN	Shoudan ou Ichidan	Preta
2º DAN	Nidan	Preta
3º DAN	Sandan	Preta
4º DAN	Yondan ou Shidan	Preta
5º DAN	Godan	Preta
6º DAN	Rokudan	Vermelha e Branca
7º DAN	Nanadan ou Shichidan	Vermelha e Branca
8º DAN	Hachidan	Vermelha e Branca
9º DAN	Kyuudan ou Kudan	Vermelha
10º DAN	'JudanJuudan	Vermelha

Tabela 2: Graduação DAN

2.1.7 Categorias de Lutas

Atualmente, tendo em vista a competição em igualdade de circunstâncias, o Shiai organiza-se em oito categorias de peso para cada sexo, conforme consta na Tabelas 3 e 4.

MASCULINO					
	SUB 13	SUB 15	SUB 17	SUB 20	SÊNIOR
	11/12 anos	13/14 anos	15/16 anos	15 a 19 anos	A partir de 15 Anos
SUPER LIGEIRO	Até 28 kg	Até 36	Até 50	Até 55	Até 55
LIGEIRO	+28/31 kg	+36/ 40 kg	+50/55 kg	+55/60 kg	+55/60 kg
MEIO LEVE	+31/34 kg	+40/44 kg	+55/60 kg	60/66 kg	+60/66 kg
LEVE	+34/38 kg	+44/48 kg	+60/66 kg	+66/73 kg	+66/73 kg
MEIO MÉDIO	+38/42 kg	+48/53 kg	+66/73 kg	+73/81 kg	+73/81 kg
MÉDIO	+42/47 kg	+53/58 kg	+73/81 kg	+81/90 kg	+81/90 kg
MEIO PESADO	+47/52 kg	+58/64 kg	+81/90 kg	+90/100 kg	+90/100 kg
PESADO	+52 kg	+64 kg	+90 kg	+100 kg	+100 kg

Tabela 3: Categorias de Luta Masculino

FEMININO					
	SUB 13	SUB 15	SUB 17	SUB 20	SÊNIOR
	11/12 anos	13/14 anos	15/16 anos	15 a 19 anos	A partir de 15 Anos
SUPER LIGEIRO	Até 28 kg	Até 36	Até 40	Até 44	Até 44
LIGEIRO	+28/31 kg	+36/ 40 kg	+40/44 kg	+44/48 kg	+44/48 kg
MEIO LEVE	+31/34 kg	+40/44 kg	+44/48 kg	+48/52 kg	+48/52 kg
LEVE	+34/38 kg	+44/48 kg	+48/52 kg	+52/57 kg	+52/57 kg
MEIO MÉDIO	+38/42 kg	+48/53 kg	+52/57 kg	+57/63 kg	+57/63 kg
MÉDIO	+42/47 kg	+53/58 kg	+57/63 kg	+63/70 kg	+63/70 kg
MEIO PESADO	+47/52 kg	+58/64 kg	+63/70 kg	+70/78 kg	+70/78 kg
PESADO	+52 kg	+64 kg	+70 kg	+78 kg	+78 kg

Tabela 4: Categoria de Luta Feminino

2.1.8 Regras do Combate

Segundo Silva (2009) a realização de uma Luta de Judô cada área de competição é coberta por tatame, formando uma área quadrangular, cujo lado pode variar entre 14 a 16m de comprimento, incluindo a zona de segurança. Com efeito, subtraindo os 3 metros da zona de segurança montada em volta de todo o perímetro da área de competição, temos delimitada a área de combate igualmente quadrangular, devendo medir um mínimo de 8m de lado e um máximo de 10m.

Para Jogos Olímpicos e também para Campeonatos do Mundo, a luta tem uma duração máxima regulamentar de cinco minutos, seja para masculinos seja para femininos, isto é, cinco minutos de luta sem contar com as pausas que podem ocorrer no seu decurso. No Judô o número e a duração das pausas acontecem em função de diferentes circunstâncias que acontecem no desenrolar do combate. Além disso, genericamente, a duração total do combate será inferior aos cinco minutos regulamentares numa de três situações: (i) caso uma vantagem máxima (Ippon) surja antes do final do tempo regulamentar, (ii) se algum dos atletas for desqualificado ou (iii) em caso de lesão de um dos competidores. Neste sentido, nunca poderemos prever a duração de um combate de Judô, pelo fato de poder terminar antes do tempo limite regulamentado. (SILVA, 2009)

Nesses casos, se o combate terminar empatado após os cinco minutos regulamentares inicia-se um novo combate com uma duração máxima, de cinco minutos, aplicando-se a partir daí a regra do denominado *golden score*. Sendo assim o primeiro judoca a pontuar ganha de imediato a luta, assim como o primeiro judoca a sofrer um castigo a perde de imediato. Se em todo o caso, depois de decorridos os segundos cinco minutos de combate, nenhum dos competidores conquistarem qualquer pontuação, o desempate será da responsabilidade do Trio de Arbitragem, atribuindo a vitória com base na quantidade e qualidade das ações ofensivas produzidas por ambos os competidores durante os cinco minutos do último combate. Assim, cada qual dos elementos do Trio de Arbitragem atribuirá a vitória ao atleta que em seu juízo manifestou mais e melhores ataques. (SILVA, 2009)

Qualquer luta de Judô é conduzida por um Árbitro central e dois Juízes, sob a supervisão da Comissão de Arbitragem. O Trio de Arbitragem é assistido pelos Marcadores, responsáveis pelo registro das pontuações, e pelos marcadores de tempo, responsáveis pelo registro de tempos. Durante a luta o Árbitro permanece dentro da área de combate enquanto os Juízes ficam sentados fora da área de combate em dois vértices opostos. Cada Juiz deverá indicar a sua opinião, fazendo o gesto oficial apropriado, sempre que a mesma seja diferente da do Árbitro. Com efeito, ao anunciar uma opinião pelo gesto apropriado, o Árbitro deverá ter pelo menos um dos Juízes no seu campo de visão, no sentido de imediatamente tomar conhecimento de eventual opinião diferente da sua. Se o árbitro manifestar uma opinião de valor superior ou inferior à dos dois Juízes, deve ajustar a sua apreciação

àquela que entre os dois Juízes sejam, respectivamente, de maior ou menor valor. A opinião do Árbitro será mantida, apenas quando um dos Juízes manifeste opinião de valor superior à do Árbitro e o outro Juiz expresse opinião de valor inferior. É possível ao Trio de Arbitragem reunir-se, caso algum dos elementos tenha observado algo passível de influenciar na decisão dos restantes. (SILVA, 2009)

2.2 SISTEMAS EXISTENTES

Antes do início do projeto foi avaliado o que existe no mercado em termos de solução para gestão de campeonatos de Judô.

2.2.1 Sistema BUSHIKAI

Aplicação desktop há pelo menos 10 anos no mercado e que no ano de 2010 lançou seu último release. O sistema utiliza-se do runtime do Microsoft Access para fazer a persistência de dados e permite o cadastro de atletas, apontamento de resultados de luta, e montagem de chaves de luta.

Atualmente, o sistema BUSHIKAI é pago dependendo do pacote de serviços escolhidos e seus valores podem chegar a R\$ 2.000,00 por ano. (COMPRAR BUSHIKAI, 2010)

2.2.2 Sistema Scoreboard Deluxe1.0.0

Aplicação desktop também há mais de 10 anos no mercado que se propõem a fazer a gestão eletrônica dos placares de judô. Instalação e configuração demandam usuários experientes no sistema a quantidade de informações e relatórios que pode ser extraído do sistema é limitada.

A empresa disponibiliza uma versão de avaliação, mas sua versão completa custa US\$ 170,00 por estação. (JUDO SCOREBOARD DELUXE - SUPERDOWNLOADS, 2010).

2.2.3 Comentários

Analisando as funcionalidades das duas ferramentas disponíveis no mercado, chega-se a conclusão que mesmo que ocorresse a fusão dos dois sistemas o Shiai-Jô seria superior em funcionalidades e ergonomia, pois foi desenhado para ser utilizado via Internet permitindo seu funcionamento em qualquer computador com conexão a Web sem a necessidade de ser instalado localmente. Por estar em uma base de dados centralizada permite que sejam gerados relatórios estatísticos do desenvolvimento das lutas, atletas e academias.

Dessa maneira o sistema Shiai-Jô supre as necessidades dos atuais concorrentes do mercado e oferece novas funções aos usuários como o acompanhamento de lutas pela Internet através do placar eletrônico.

3 METODOLOGIA

O modelo de processo de desenvolvimento de software utilizado neste trabalho foi o Modelo Sequencial, conhecido também como Modelo “Cascata” que se desenvolveu no modo sequencial, com fases pré-estabelecidas e interdependentes.

Neste modelo foram incorporados ferramentas, processos e métodos relacionados ao desenvolvimento do projeto, criando fases de desenvolvimento fixas: Análise e Definição dos Requisitos, Projeto do Sistema (Análise e Design), Implementação, Teste do Sistema e Implantação/Manutenção.

Segundo Pressman (1995), um grande diferencial positivo do Modelo Cascata é o fato dele ser orientado para documentação como pode ser observado na Figura 1.

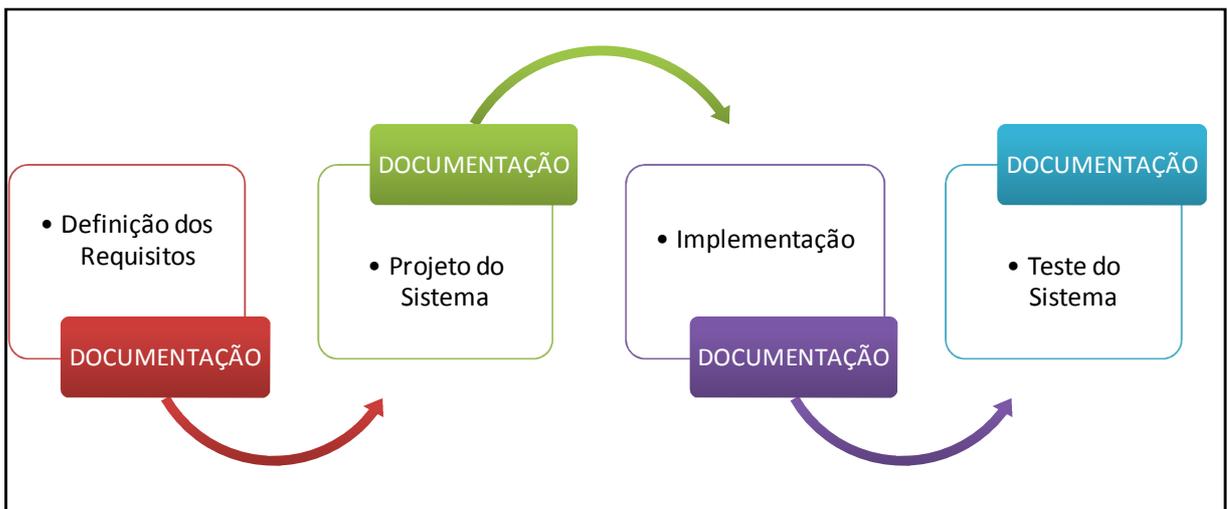


Figura 1: Modelo Sequencial ou Cascata

O Modelo em Cascata clássico tem a vantagem que só avança para a tarefa seguinte quando o cliente valida e aceita os produtos finais da tarefa atual. Mas este modelo minimiza o impacto da compreensão adquirida no decorrer de um projeto, uma vez que se um processo não pode voltar atrás de modo a alterar os modelos e as conclusões das tarefas anteriores, é normal que as novas idéias sobre o sistema não sejam aproveitadas. Para resolver isto utilizou-se o Modelo de Cascata Revisto, cuja principal diferença consiste em prever a possibilidade de a

partir de qualquer tarefa do ciclo se poder regressar a uma tarefa anterior de forma a contemplar alterações funcionais e/ou técnicas que entretanto tenham surgido, em virtude de um maior conhecimento que entretanto se tenha obtido. (PRESSMAN, 1995).

3.1 FASES DA METODOLOGIA

3.1.1 Análise e Definição de Requisitos

Nesta etapa, foram estabelecidos os requisitos do produto que se deseja desenvolver, o que consiste usualmente nos serviços que se devem fornecer, limitações e objetivos do software. Sendo isso estabelecido, os requisitos foram ser definidos de uma maneira apropriada para que sejam úteis na etapa seguinte. Esta etapa inclui também a documentação e o estudo da facilidade e da viabilidade do projeto com o fim de determinar o processo de início de desenvolvimento do projeto do sistema. Esta fase consiste no início do ciclo de vida do projeto. Através de pesquisas e contato com a Federação Paranaense de Judô, conseguiu-se documentações e orientações para desenvolver as funcionalidades das quais o sistema deveria suprir e de que forma (tipo do layout e processamento).

Após várias conversas entre os membros da equipe e com o Cliente, foram criadas as primeiras versões dos documentos de Caso de Uso e as regras de negócio, que pode ser observado no Apêndice 1, que mesmo durante essa fase e nas seguintes foram lapidados aos poucos com o objetivo de tornar o sistema eficaz, com boa ergonomia e grande eficiência na execução de seus processos.

3.1.2 Projeto do Sistema (Análise /Design)

Baseado nos artefatos gerados até ao final da etapa anterior, das novas conversas entre a equipe e de novas pesquisas quanto aos objetos do negocio foram desenvolvidos os diagramas necessários para entendimento do sistema, são eles: Diagrama de Casos de Uso (Apêndice 1), Diagrama de Classes (Apêndice

2), Diagrama de Atividades (Figura 7), Diagramas de Seqüência (Apêndice 3), e o DER (Diagrama de Entidade Relacionamento) para modelagem do banco de dados (Apêndice 4).

3.1.3 Modelagem Fluxos do Sistema

A Modelagem Funcional do sistema está descrita nas precondições e fluxos dos Casos de Uso, e também na forma dos diagramas padronizados já descritos, que fazem parte da Unified Modeling Language (UML). Os mesmos trazem outro nível de compreensão ao cliente, e principalmente ao desenvolvedor na fase de codificação/implantação, como também para futuras manutenções do sistema.

A parte Não Funcional foi descrita através das regras de negocio sinalizadas nos Casos de Uso e também através de anotações inseridas nos diagramas de seqüência. Estas regras e observações procuram clarificar quais são as restrições e diferentes tratamentos (regras) empregados para o sistema Shiai-Jô. Tanto ao nível de permissões que um usuário deve ter para executar determinada funcionalidade, como que “caminhos” que o sistema deverá seguir para ações que não envolvem uma interação direta com o usuário, como por exemplo o sorteio e montagem de uma chave de luta.

3.1.4 Modelagem de Dados

Para a modelagem de dados foi utilizado o Diagrama Entidade Relacionamento (DER), no qual estão definidas as Tabelas, seus relacionamentos, suas chaves primárias de acesso e todos os atributos necessários para suprir todas as necessidades de informações requeridas e guardadas pelo sistema.

3.1.5 Implementação

Etapa na qual foram criados os programas e definida a base de dados. Como terceira etapa do Modelo Sequencial, esta utiliza dos artefatos gerados nas duas fases anteriores para implementação do sistema. Para isto foram re-analisados os Casos de Uso e os Diagramas para definir os layouts das telas. E após os protótipos das telas estarem prontos, foi montada a estrutura em que o seria implementado o código. Para isto foi utilizado o padrão de codificação MVC, o qual organiza as funcionalidades do sistema basicamente em três camadas, o Modelo (Model), a Visualização (View) e o Controle (Controller). São estas camadas dividem a tela, do controle do processo negócio e da persistência e acesso ao banco de dados. Foram também estabelecidos padrões de nomenclatura conforme a modelagem UML.

Visando agilizar o processo de criação dos módulos PHP, foi primeiramente elaborado as classes de acesso ao banco de dados (Model) para depois dividir as codificação das funcionalidades entre os membros da equipe.

Para implementar o modelo de dados foi utilizado a ferramenta Mysql, e o utilitário PhpMyadmin e também foram revisadas e seguidas todas as orientações das etapas anteriores.

A linguagem de programação utilizada no MVC foi o PHP e no caso do Placar da Luta, foi o Adobe Flex.

O sistema resultante pode ser observado no capítulo 5.

3.1.6 Testes

Essa etapa consiste na correção de erros que não foram previamente detectados, em melhorias funcionais e de preferência e outros tipos de suporte. A etapa de manutenção à parte do ciclo de vida do produto de software e não pertence estritamente ao seu desenvolvimento. Melhorias e correções podem ser consideradas como parte do desenvolvimento.

Concluída a codificação, iniciou-se a fase de teste do sistema, cujo plano pode ser observado no Apêndice 5. O processo de teste foca no teste de Sistema (teste “caixa preta”), na qual foi testado funcionalidade a funcionalidade. Nesta fase é avaliado se foram solucionados erros de “comportamento” do software e assegura que as entradas definidas produzam resultados reais que coincidam com os requisitos especificados.

Para bom fluir dos testes, a base de dados foi carregada com dados reais para simular todas as condições exigidas na etapa de análise /design e também para um membro da equipe testar a funcionalidade que o outro programou.

3.1.7 Implantação

O sistema já esta devidamente funcionando no endereço Web: www.shiaiijo.com.br, hospedado no servidor da UOL. A equipe esta em análise para implantar o sistema diretamente em ambiente de homologação.

3.2 PLANO DE ATIVIDADES

3.2.1 WBS

Foi utilizado o WBS (Work Breakdown Structure) para a divisão do trabalho no projeto e divisão do cronograma. Como pode ser observado na Figura 2.

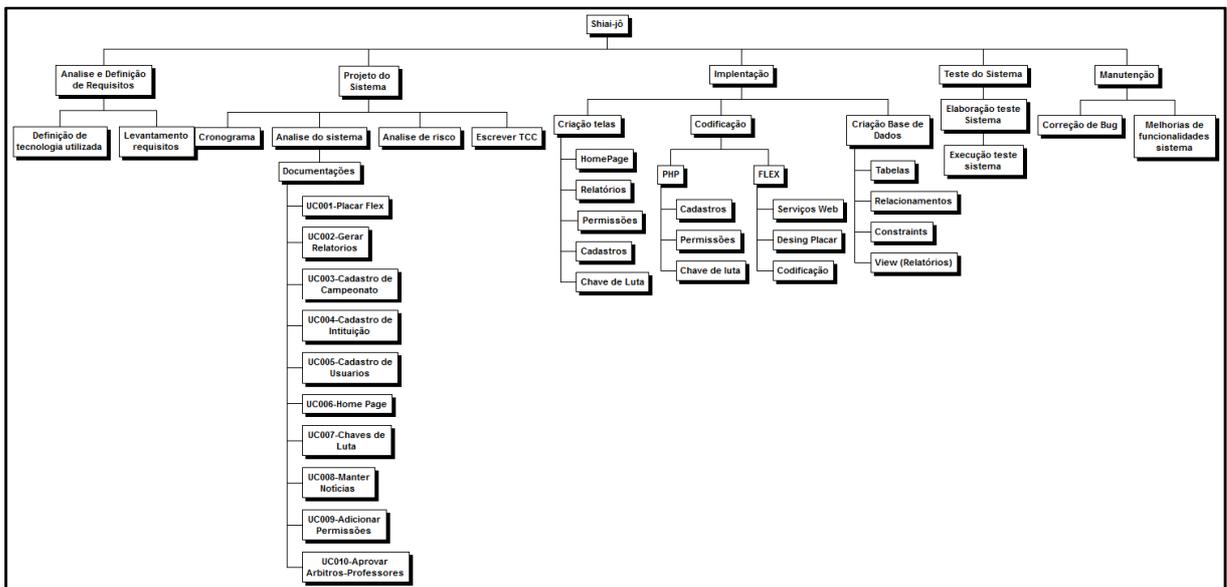


Figura 2: WBS

3.2.2 DIAGRAMA DE GANTT

3.2.2.1 Gráfico de GANTT Visão Geral

Para melhor análise e visualização do cronograma foi adotado o Diagrama de GANTT. Como pode ser observado na Figura 3.

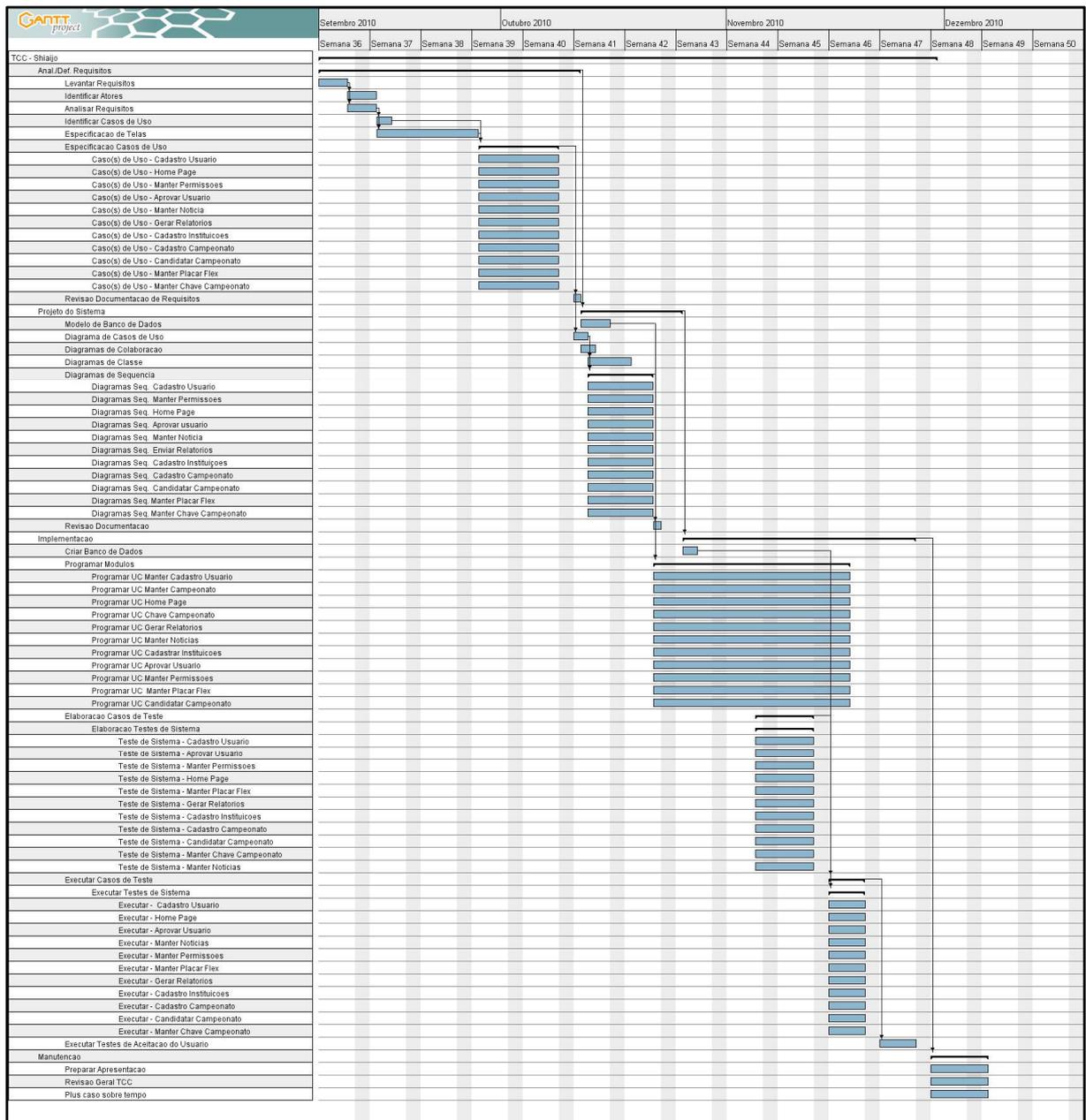


Figura 3: GANTT Completo

3.2.2.2 Gráfico de GANTT Detalhado

Nome	Data inicial	Data final
[-] TCC - Shiaijo	06/09/10	30/11/10
[-] Anal./Def. Requisitos	06/09/10	12/10/10
Levantar Requisitos	06/09/10	10/09/10
Identificar Atores	10/09/10	14/09/10
Analisar Requisitos	10/09/10	14/09/10
Identificar Casos de Uso	14/09/10	16/09/10
Especificacao de Telas	14/09/10	28/09/10
[-] Especificacao Casos de Uso	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Cadastro Usuario	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Home Page	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Manter Permissoes	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Aprovar Usuario	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Manter Noticia	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Gerar Relatorios	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Cadastro Instituicoes	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Cadastro Campeonato	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Candidatar Campeonato	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Manter Placar Flex	28/09/10	09/10/10
Caso(s) de Uso - Manter Chave Campeonato	28/09/10	09/10/10
Revisao Documentacao de Requisitos	11/10/10	12/10/10
[-] Projeto do Sistema	12/10/10	26/10/10
Modelo de Banco de Dados	12/10/10	16/10/10
Diagrama de Casos de Uso	11/10/10	13/10/10
Diagramas de Colaboracao	12/10/10	14/10/10
Diagramas de Classe	13/10/10	19/10/10
[-] Diagramas de Sequencia	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Cadastro Usuario	13/10/10	22/10/10

Figura 4: GANTT Detalhado parte 1

Nome	Data inicial	Data final
Diagramas Seq. Manter Permissoes	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Home Page	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Aprovar usuario	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Manter Noticia	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Enviar Relatorios	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Cadastro Instituicoes	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Cadastro Campeonato	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Candidatar Campeonato	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Manter Placar Flex	13/10/10	22/10/10
Diagramas Seq. Manter Chave Campeonato	13/10/10	22/10/10
Revisao Documentacao	22/10/10	23/10/10
[-] Implementacao	26/10/10	29/11/10
Criar Banco de Dados	26/10/10	28/10/10
[-] Programar Modulos	22/10/10	18/11/10
Programar UC Manter Cadastro Usuario	22/10/10	18/11/10
Programar UC Manter Campeonato	22/10/10	18/11/10
Programar UC Home Page	22/10/10	18/11/10
Programar UC Chave Campeonato	22/10/10	18/11/10
Programar UC Gerar Relatorios	22/10/10	18/11/10
Programar UC Manter Noticias	22/10/10	18/11/10
Programar UC Cadastrar Instituicoes	22/10/10	18/11/10
Programar UC Aprovar Usuario	22/10/10	18/11/10
Programar UC Manter Permissoes	22/10/10	18/11/10
Programar UC Manter Placar Flex	22/10/10	18/11/10
Programar UC Candidatar Campeonato	22/10/10	18/11/10
[-] Elaboracao Casos de Teste	05/11/10	13/11/10
[-] Elaboracao Testes de Sistema	05/11/10	13/11/10

Figura 5: GANTT Detalhado parte 2

Nome	Data inicial	Data final
Teste de Sistema - Cadastro Usuario	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Aprovar Usuario	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Manter Permissoes	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Home Page	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Manter Placar Flex	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Gerar Relatorios	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Cadastro Instituicoes	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Cadastro Campeonato	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Candidatar Campeon...	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Manter Chave Campe...	05/11/10	13/11/10
Teste de Sistema - Manter Noticias	05/11/10	13/11/10
Executar Casos de Teste	15/11/10	20/11/10
Executar Testes de Sistema	15/11/10	20/11/10
Executar - Cadastro Usuario	15/11/10	20/11/10
Executar - Home Page	15/11/10	20/11/10
Executar - Aprovar Usuario	15/11/10	20/11/10
Executar - Manter Noticias	15/11/10	20/11/10
Executar - Manter Permissoes	15/11/10	20/11/10
Executar - Manter Placar Flex	15/11/10	20/11/10
Executar - Gerar Relatorios	15/11/10	20/11/10
Executar - Cadastro Instituicoes	15/11/10	20/11/10
Executar - Cadastro Campeonato	15/11/10	20/11/10
Executar - Candidatar Campeonato	15/11/10	20/11/10
Executar - Manter Chave Campeonato	15/11/10	20/11/10
Executar Testes de Aceitacao do Usuario	22/11/10	27/11/10
Manute...	29/11/10	07/12/10
Preparar Apresentacao	29/11/10	07/12/10

Figura 6: GANTT Detalhado parte 3

3.3 PLANO DE RISCOS

3.3.1 Análise de risco – Definições gerais

Os riscos foram levantados pelo grupo utilizando da técnica Brainstorming, nos quais foram identificados os que eram relevantes no tempo de vida do projeto, ou seja, tudo o que poderia convergir para a falha na entrega caso não administrado e controlado.

A análise dos riscos foi feita com abstração em metalinguagem, forma em que se expressa em pequenos textos contendo a causa, o risco e o efeito de uma determinada situação que poderia ser enfrenta. Analisando os textos, que podem ser observados na Tabela 5 de Plano de Ação, pode-se ter uma real dimensão de quais eram os riscos nesse projeto e conseqüentemente quais eram as prioridades a serem administradas para evitar se concretizem.

Para cada desvio do processo identificado foi monitorado os indicadores, que apontavam para os controles que por sua vez auxiliaram ao retorno do fluxo planejado para o desenvolvimento do sistema.

	Probabilidade				
	Muito Baixo	Baixo	Moderado	Alto	Muito Alto
Muito Alto	5	6	7	8	9
Alto	4	5	6	7	8
Moderado	3	4	5	6	7
Baixo	2	3	4	5	6
Muito Baixo	1	2	3	4	5

Tabela 5: Enquadramento de Risco

Levando em conta a probabilidade de que o risco se concretize e qual a gravidade do mesmo, foi montada a Tabela 5 de enquadramento de riscos, que irá abstrair o efeito do risco sobre este trabalho, onde o nível 1 representa um risco de fácil administração e o nível 9 a não conclusão do software.

Nível	Tipo	Causa	Efeito	Mitigação
1	Tempo (cronograma)	Planejamento incompleto	Atraso em partes do projeto	Utilização mínima de folgas e desenvolvimento em duplas quando complexa a demanda
4	Tempo (cronograma)	Planejamento incompleto	Alteração do cronograma	Detalhar o máximo e explorar ao máximo a capacidade de cada recurso do projeto
4	Humano (grupo)	Partes do projeto perdidas	Retrabalho	Back-up em posse de todos os integrantes a cada release de artefato
6	Técnico (desenvolvimento)	Tecnologia que todos integrantes dominem	Atraso em partes do projeto	WorkShops e cursos tanto com os próprios integrantes quanto externos
6	Técnico (desenvolvimento)	Troca de tecnologia	Atraso em partes do projeto	Estudo das ferramentas previamente e suas aplicações
8	Técnico (desenvolvimento)	Tecnologia Nova	Atraso em partes do projeto por falta de suporte ou troca de tecnologia	Busca de material de apoio.
6	Humano (grupo)	Desentendimento entre integrantes da equipe	Sobrecarga de funções em alguns integrantes	Definição de atividade em função da afinidade do integrante com o processo e rotatividade de responsabilidades
2	Técnico (hardware)	Perda de hardware	Atraso em partes do projeto	Ambientes para desenvolvimentos paralelos e parametrizados
6	Humano (cliente)	Desistência ou desinteresse no produto	Fim do projeto	Reuniões frequentes com cliente, apresentando resultados e produzindo demandas.

Tabela 6: Plano de Ação

4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Esse capítulo abordará a responsabilidade de cada integrante da equipe nesse projeto, bem como toda tecnologia utilizada para seu desenvolvimento.

4.1 RESPONSABILIDADES

No início do projeto foi acordado a divisão do trabalho onde o Ricardo focaria maior parte do seu tempo com assuntos relacionados ao Banco de Dados, o Guilherme, devido a experiência, iria focar na documentação do projeto. O Patrick iria ser responsável de aprender a tecnologia Flex e criar o placar e da parte escrita do TCC. O Maicon era para ser responsável pela parte gráfica e como sendo o único com conhecimentos técnicos prévio em PHP seria o multiplicador e orientador na parte de codificação do sistema.

Guilherme L Domingues

- Documentação dos Casos de Uso;
- Documentação dos Diagramas de Sequência;
- Documentação do Diagrama de Classe;
- Documentação do Cronograma;
- Codificação PHP;

Maicon Jean De Oliveira

- Design WEB;
- Levantamento dos Requisitos;
- Codificação PHP;
- Documentação dos Casos de Uso;

Patrick Henrique Azevedo Gomes

- Criação da aplicação do Placar;
- Escrita do TCC;
- Integração do Flex com PHP;
- Codificação PHP;

Ricardo Da Silva Latoch

- Documentação do WBS;
- Documentação do DER;
- Criação dos scripts do Banco de Dados;

- Teste e manutenção do Banco de Dados;
- Codificação PHP.

4.2 MATERIAIS

4.2.1 Lista de Hardware

Neste item descrevemos todos os Hardwares que foram utilizados para o desenvolvimento da aplicação Shiai-Jô que podem ser observados na Tabela 7.

Aparelho	Processador	Memória	HD	Placa de Vídeo
Notebook Acer	AMD Athlon 64 X2 dual core processor 2.0GHz	4 GB memória DDR3	Sata 500 GB	256MB
Notebook AMD	AMD Turion 1.8 GHz	2 GB memória DDR2	Sata 120 GB	64MB
Notebook Dell	Intel Core 2 duo 2.13 GHz	4 GB memória DDR2	Sata 250 GB	128MB
Notebook HP	Intel Dual Core 2.17 GHz	2 GB memória DDR2	Sata 120 GB	64MB

Tabela 7: Lista de Hardwares Utilizados no Projeto

4.3 SOFTWARES E TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Após reuniões o grupo decidiu os softwares que atenderiam as necessidades para a produção deste sistema e sua documentação, com enfoque na qualidade e na velocidade para gerar resultados, que serão especificados a seguir.

4.3.1 Banco De Dados

MySQL 5.1 - MySQL Community Edition

MySQL® é um servidor robusto de bancos de dados SQL (StructuredQueryLanguage - Linguagem Estruturada para Pesquisas) rápido, multitarefa e multiusuário. O Servidor MySQL pode ser usado em sistemas de

produção com alta carga e missão crítica bem como pode ser embutido em programa de uso em massa. (MYSQL COMMUNITY EDITION, 2010)

O uso MySQL deve-se em grande medida à fácil integração com o PHP (Linguagem escolhida também para este projeto) e por causa da sua grande presença no ambiente WEB, seria o SGBD com melhor suporte em fóruns e com artigos em grande quantidade.

Principais motivos para o uso:

- Licença Free-Ware
- Transações e conexões seguras
- Compatibilidade com PHP

MySQL Query Browser

Interface amigável para a manipulação da base de dados MySQL apresentando o SGBD em modo gráfico o MySQL Query browser auxilia no desenvolvimento e na otimização comandos SQL. (MYSQL QUERY BROWSER, 2010)

4.3.2 Modelagem

MySql – Workbench

MySQL Workbench é uma ferramenta para modelagem de banco de dados de maneira gráfica. Sua escolha deu-se pela facilidade em criações de modelos lógico/físico e exportação de scripts para criação da base de dados. (MYSQL WORKBENCH, 2010).

Rational Software Modeler

O IBM Rational Software Modeler é uma ferramenta de modelagem e design visual baseada em UML customizável que permite que os usuários documentem e

comuniquem de forma clara essas visualizações do sistema. Sua escolha foi feita para este desenvolvimento devido à experiência de alguns integrantes da equipe com esta ferramenta aumentando a produtividade do processo de documentação. (RATIONAL SOFTWARE MODELER, 2010)

Office Visio

Ferramenta secundária de modelagem dentro deste projeto foi selecionada por ser de fácil utilização e de criação rápida modelos para auxílio no desenvolvimento, utilizada principalmente na criação do WBS. (VISIO 2010, 2010).

4.3.3 Planejamento

Gant Project

Software livre utilizado para o gerenciamento das tarefas e andamento do projeto, com ele identificamos com facilidade quando, como e aonde direcionamos o esforço em forma de um Diagrama de Gantt. (GANTT PROJECT, 2010).

4.3.4 Linguagem de Programação

PHP

Linguagem de programação para desenvolvimento WEB, mais indicada para a implantação de sistema em MVC. Por ser uma linguagem simples e robusta foi escolhida como ferramenta de desenvolvimento. (PHP, 2010)

Características:

- Portabilidade
- Sintaxe simples
- Rapidez em codificação

Adobe Flex 4

O Adobe Flex é uma das tecnologias criadas para o desenvolvimento Web, que surgiu em Março de 2004, lançado pela antiga empresa Macromedia (comprada em 2006 pela Adobe). Sua principal característica é a utilização do Flash Player para o desenvolvimento de aplicações Web. A evolução do Adobe Flex foi tão significativa que em pouco tempo passou a ser uma tecnologia gratuita e encaminha-se para se tornar open source. (SCHMITZ, 2009).

5 APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE

Aqui será apresentado o Macro fluxo de funcionamento do sistema e a apresentação das funcionalidades do Shiai-Jô.

5.1 Fluxo Macro

Na Figura 7 pode ser observado o macro fluxo do uso do sistema desde a T020 Tela de Login do sistema, onde o atleta entrará com os dados de usuário e senha que serão validados pelo sistema. Após sua aprovação o atleta poderá cadastrar um novo campeonato pela Tela T004 de Cadastro de Campeonato que uma vez preenchido, e após a validação dos dados no dia do campeonato pelo Auxiliar Administrativo da documentação do Atleta, o sistema habilitará a criação do campeonato, e suas respectivas lutas. Estas serão gerenciadas pelo placar eletrônico na Tela T001 Manutenção de Placar que fará o registro da pontuação e o Resultado da Luta resultado da luta.

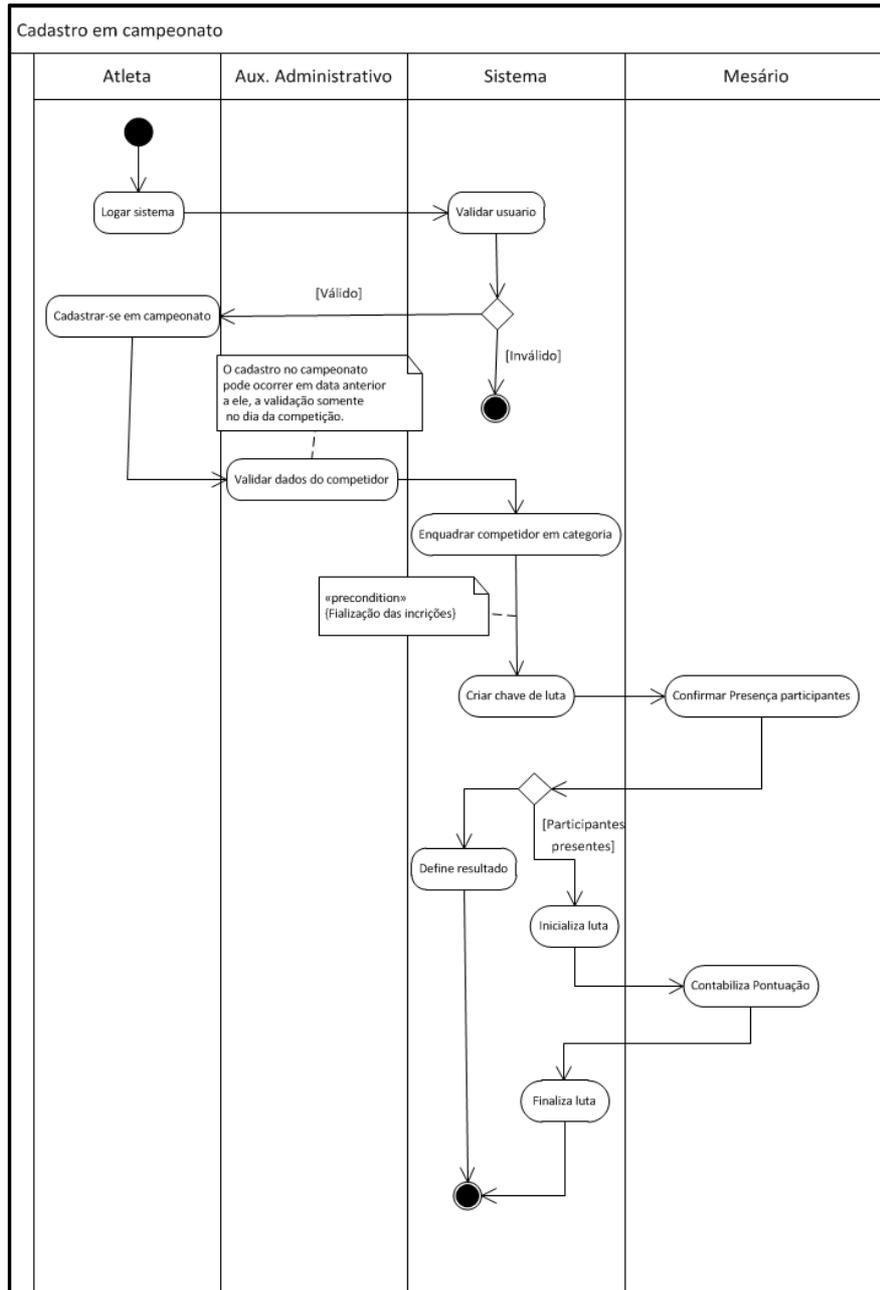


Figura 7: Diagrama de Atividade

5.2 Manual de Funcionamento do Sistema

O sistema está hospedado no site www.shiaijo.com.br onde toda a vez que algum usuário do sistema necessite fazer uso da ferramenta deve ir a esse site. O processo começa pela Home Page, Figura 8, que exibe as seis últimas notícias cadastradas no sistema, oferecendo a possibilidade da visualização do conteúdo de cada notícia. Na mesma página é apresentado os últimos cinco campeonatos cadastrados no sistema.

The screenshot shows the home page of the Shiai-Jô system. At the top, there is a logo for 'Sistema Shiai-Jô' and a navigation menu with links: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. Below the menu, a welcome message reads 'Bem vindo (s) ao Sistema Shiai-Jô,'. The main content area displays six news items in a two-column grid. Each item includes a title, content, and post date, along with a 'Vizualizar' button. The bottom section features a table titled 'Ultimos Campeonatos Cadastrados' with columns for 'Data' and 'Local'.

Ultimos Campeonatos Cadastrados	Data	Local
Copa Paraná	28/10/2010	Parana Clube
Campeonato Paranaense	29/10/2010	Ginásio Rexona
Campeonato Brasileiro - Seletiva	03/11/2010	Ginásio Rexona

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 8: Home Page Início do Sistema

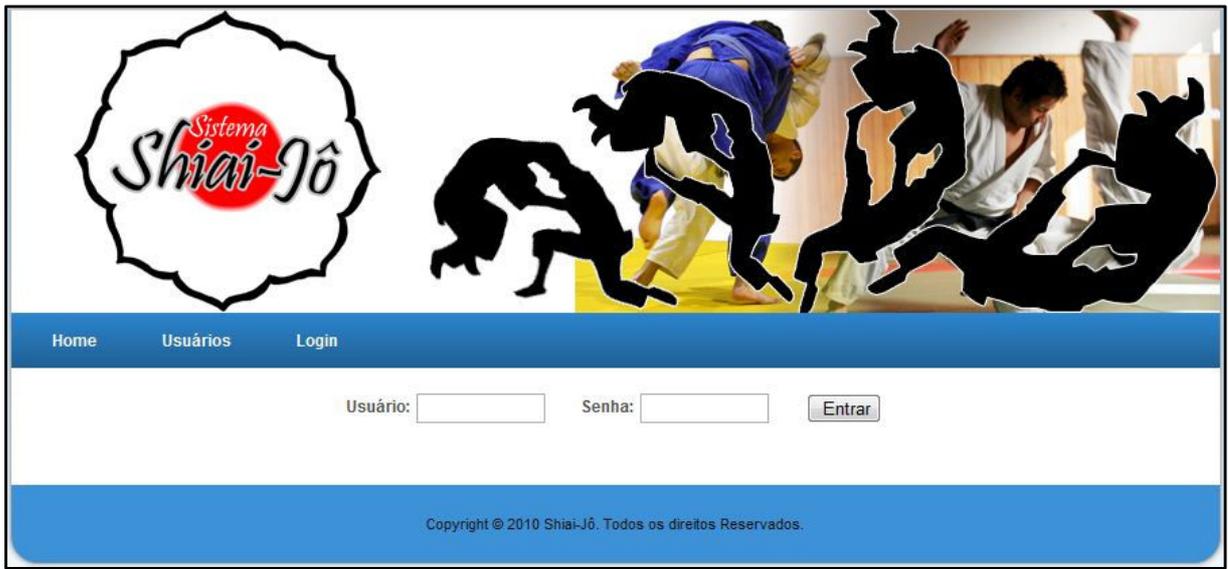
O usuário pode escolher a notícia que deseja visualizar e clicar no botão “visualizar”. O sistema abre uma modal com o conteúdo da notícia como demonstra a Figura 9.

The screenshot shows the website interface for 'Sistema Shiai-Jô'. At the top, there is a logo and a navigation menu with items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. Below the menu, a greeting reads 'Bem vindo (s) ao Sistema Shiai-Jô,'. A grid of news items is displayed, each with a placeholder title and content, and a 'Visualizar' button. A modal window is open in the center, displaying the text 'Hoje homenagem a atletas de judo no Paraná Clube.' with a 'Fechar' button. Below the news grid, there is a table titled 'Ultimos Campeonatos Cadastrados' with columns for 'Data' and 'Local'. The footer contains the copyright notice: 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Ultimos Campeonatos Cadastrados	Data	Local
Copa Paraná	28/10/2010	Parana Clube
Campeonato Paranaense	29/10/2010	Ginásio Rexona
Campeonato Brasileiro - Seletiva	03/11/2010	Ginásio Rexona

Figura 9: Visualização de Notícias

Para o usuário ter acesso ao restante do sistema deverá passar pela validação de usuário e senha na Tela de Login, Figura 10. Uma vez validado pelo sistema o usuário terá acesso aos demais menus, isso conforme os privilégios de usuários configurados para ao perfil logado.



The image shows a web application login page. At the top left is a logo for 'Sistema Shiai-Jô' inside a decorative white circle. To the right is a photograph of a judo match with black silhouettes overlaid. Below the header is a blue navigation bar with links for 'Home', 'Usuários', and 'Login'. The main area is white and contains a login form with two input fields labeled 'Usuário:' and 'Senha:', and a button labeled 'Entrar'. At the bottom is a blue footer with the text 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 10: Tela de Login do Sistema

5.2.1 Menu Usuário

O menu Usuários possui dois submenus: Listar e Cadastrar. A Figura 11 mostra o submenu Listar que exibe uma tabela com os usuários cadastrados e nesse momento usuário tem a possibilidade de pesquisá-los pelo nome, além de visualizar, alterar ou excluir o usuário selecionado caso tenha privilégios do sistema para essas funcionalidades.

1 – O usuário insere um nome no campo de busca.

2 – O usuário clica no botão “buscar”.

3 – O sistema retorna para a tabela de usuários o resultado da pesquisa, se não for encontrado nenhum registro aparece a mensagem “nenhum registro encontrado”.

Código	Nome	Tipo Usuário	Faixa	Ações		
2	IAGO APARECIDO SILVEIR	Professor	IAGO APARECIDO SILVEIR	Alterar	Consultar	Excluir
3	HANNYTH MAYARA BORGES	Atleta	HANNYTH MAYARA BORGES	Alterar	Consultar	Excluir
330	ARIA ISABEL BARBOZA SI	Atleta	ARIA ISABEL BARBOZA SI	Alterar	Consultar	Excluir
329	ARCELI CHEREMETA	Atleta	ARCELI CHEREMETA	Alterar	Consultar	Excluir
328	AJOARE VIEIRA	Atleta	AJOARE VIEIRA	Alterar	Consultar	Excluir

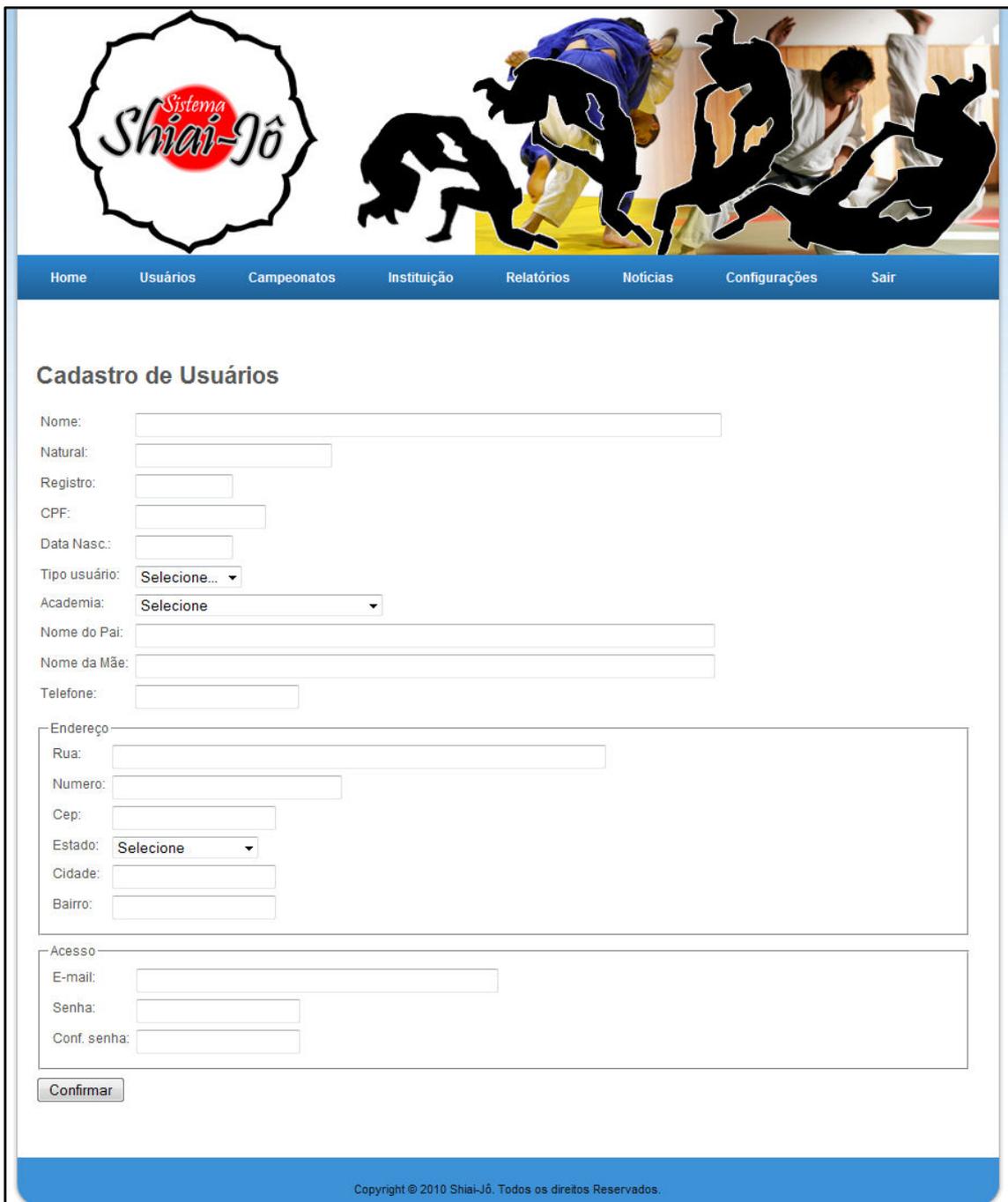
[1] 2 3 4 5 >>>

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 11: Listar Usuário

No submenu Cadastrar o usuário exibe um formulário de cadastro, Figura 12, que além dos dados pessoais do usuário deve-se escolher se esse usuário que está sendo criado será um Atleta, Arbitro ou Professor. No Combo Box Academia será escolhido a academia que está vinculado o novo usuário.

O sistema valida os campos, não permitindo o cadastro de campos vazios e no caso do CPF e CEP valida se foi inserido um formato válido.



The screenshot displays the 'Cadastro de Usuários' (User Registration) form. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. The form itself is titled 'Cadastro de Usuários' and contains the following fields and controls:

- Nome:
- Natural:
- Registro:
- CPF:
- Data Nasc.:
- Tipo usuário:
- Academia:
- Nome do Pai:
- Nome da Mãe:
- Telefone:
- Endereço:
 - Rua:
 - Numero:
 - Cep:
 - Estado:
 - Cidade:
 - Bairro:
- Acesso:
 - E-mail:
 - Senha:
 - Conf. senha:

At the bottom of the form is a 'Confirmar' button. The footer of the page reads: 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 12: Cadastro de Usuário

5.2.2 Menu Instituição

O menu Instituição possui dois submenus: Listar e Cadastrar. A Figura 13 mostra o submenu Listar que exibe uma tabela com as instituições cadastradas. O usuário tem a possibilidade de pesquisá-las por Nome, Endereço e Cidade, ainda podendo alterar ou visualizar a instituição selecionada, ficando restrito somente ao administrador a exclusão das mesmas.

1 – O usuário insere um Nome e/ou Endereço e/ou Cidade nos campos de busca.

2 – O usuário clica no botão “buscar”.

3 – O sistema retorna para a tabela de instituições o resultado da pesquisa, se não for encontrado nenhum registro aparece a mensagem “nenhum registro encontrado”.



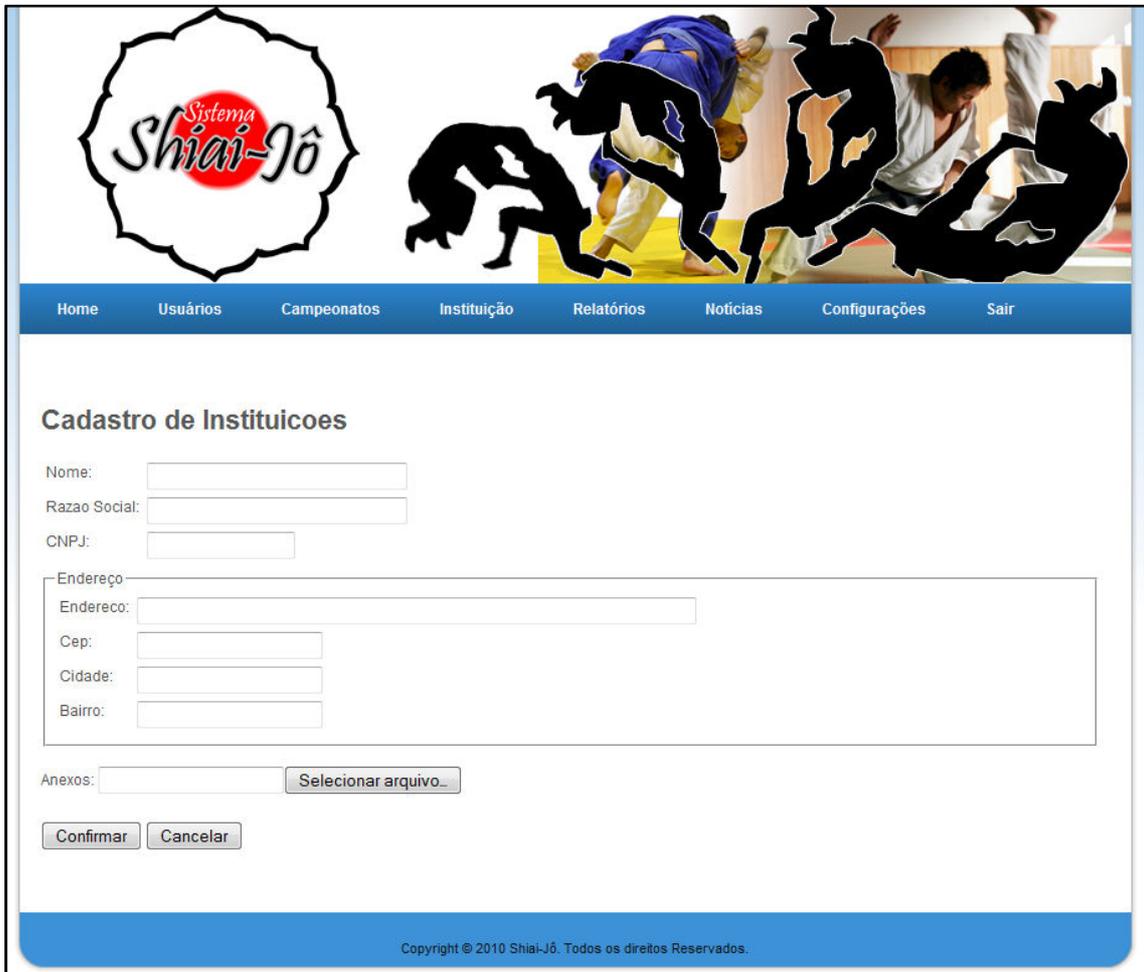
The screenshot displays the 'Systema Shiai-Jô' web interface. At the top, there is a navigation menu with the following items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. Below the menu, there is a search section with three input fields labeled 'Nome:', 'Endereço:', and 'Cidade:', followed by a 'Buscar' button. The search results are presented in a table with the following data:

Codigo	Nome	Endereco	Cidade	Ações	
1	nome da academia	end da academia	cidade da academia	Alterar	Consultar
2	CCP - Just by the Blessing of God	Rua Programando Sem Piscar	TCC World	Alterar	Consultar
3	GLT - HSBC	Rua Marchesini	Global CDM version 1.4	Alterar	Consultar
4	GLT - HSBC	Rua Marchesini	Global CDM version 1.4	Alterar	Consultar
5	GLT - HSBC	Rua Marchesini	Global CDM version 1.4	Alterar	Consultar

Below the table, there is a pagination control showing '[1] 2 3 4 5 >>>'. At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 13: Listar Instituições

A Figura 14 mostra o submenu Cadastrar que quando selecionado exibe um formulário de cadastro composto de todos os dados necessários para o cadastro da instituição. No item Anexo deverá ser inserido anexo, em pdf, solicitado para efetivação do cadastro.



The screenshot displays the 'Cadastro de Instituições' (Institution Registration) form within the 'Sistema Shiai-Jô' web application. The header features the application logo and a navigation menu with items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. The main content area is titled 'Cadastro de Instituições' and contains the following fields and controls:

- Nome:
- Razão Social:
- CNPJ:
- Endereço:
- Endereço:
- Cep:
- Cidade:
- Bairro:
- Anexos:
-

At the bottom of the page, a blue footer contains the text: Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 14: Cadastro de Instituições

5.2.3 Menu Notícias

O menu Notícias é composto por dois submenus Listar e Cadastrar Notícias. A Figura 15 mostra que o submenu Listar apresenta uma tabela com as notícias cadastradas. O usuário tem a possibilidade de pesquisá-las por título, data ou autor, ainda podendo consultar, alterar ou excluir a notícia selecionada.

1 – O usuário insere um Título e/ou Data e/ou Autor nos campos de busca.

2 – O usuário clica no botão “buscar”.

3 – O sistema retorna para a tabela de notícias o resultado da pesquisa, se não for encontrado nenhum registro aparece a mensagem “nenhum registro encontrado”.



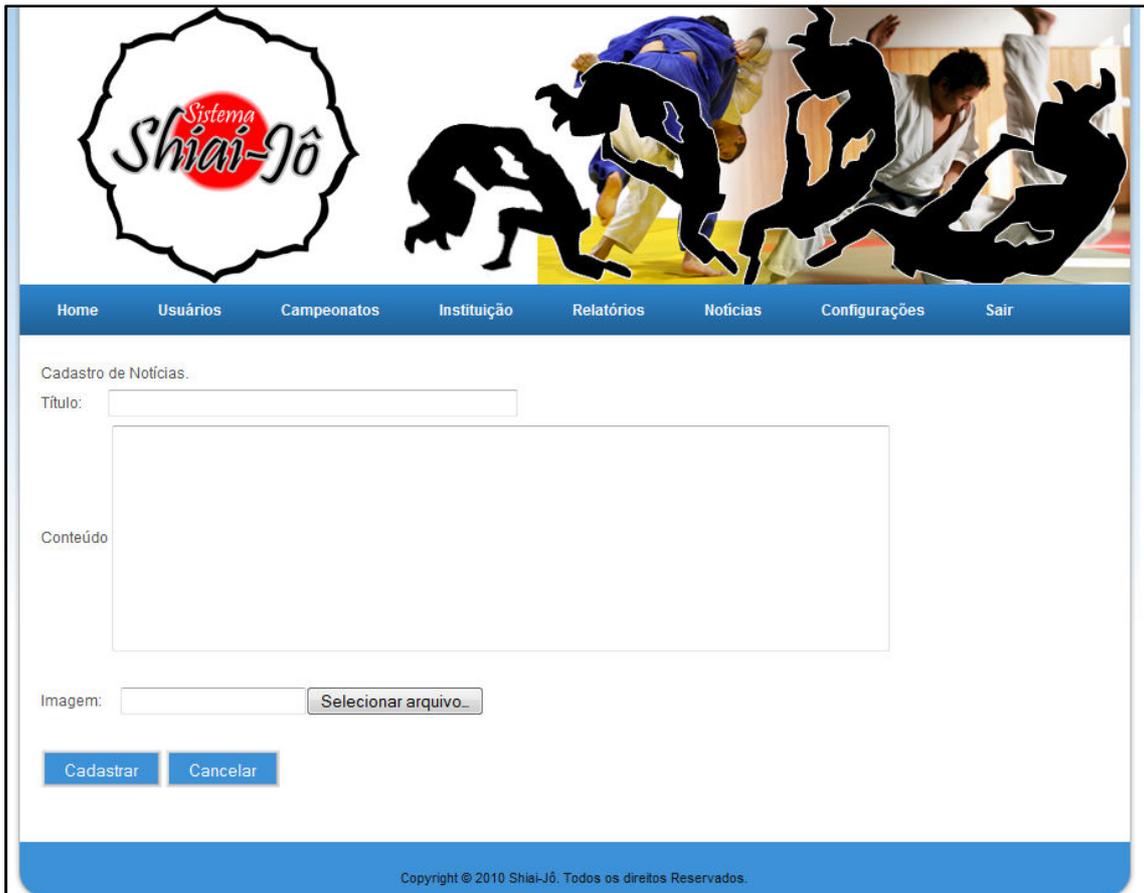
Código	Título	Data Inclusão	Autor	Ações
1	Morre Silvio Santos, apos falencia de banco!	2010-11-28 00:00:00		Alterar Consultar Excluir
2	teste	2010-12-06 21:33:49		Alterar Consultar Excluir
3	Novo sistema de controle de campeonatos com Lançamento previsto...	2010-12-07 12:50:17		Alterar Consultar Excluir
4	Homenagem a Atletas de Judo	2010-12-07 12:50:17		Alterar Consultar Excluir
5	Bolao dos Jogos da Juventude do Parana.	2010-12-07 12:50:17		Alterar Consultar Excluir

[1] 2 3 >>>

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 15: Listar Notícias

Para o Cadastro de Notícia a Figura 16 exibe um formulário de cadastro composto pelos campos: Título, onde o usuário informa o título da notícia, Conteúdo, onde o usuário informa o texto da notícia, Anexo, onde o mesmo insere uma imagem a sua notícia, possibilitando ao usuário cadastrar novas notícias no sistema, sem suporte de um desenvolvedor. Os campos são validados não permitindo o cadastro de campos vazios, com exceção do campo anexo.



The screenshot displays the 'Cadastro de Notícias' (News Registration) form within the 'Systema Shiai-Jô' web application. The interface includes a header with the application logo and a navigation menu with the following items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. The main content area contains the registration form, which is titled 'Cadastro de Notícias.' and includes the following fields and controls:

- Título:** A text input field for the news title.
- Conteúdo:** A large text area for the news content.
- Imagem:** A text input field for the image filename, accompanied by a 'Selecionar arquivo...' button for file selection.
- Buttons:** Two buttons at the bottom of the form: 'Cadastrar' (Submit) and 'Cancelar' (Cancel).

At the bottom of the page, a footer contains the copyright notice: 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 16: Cadastro de Notícias

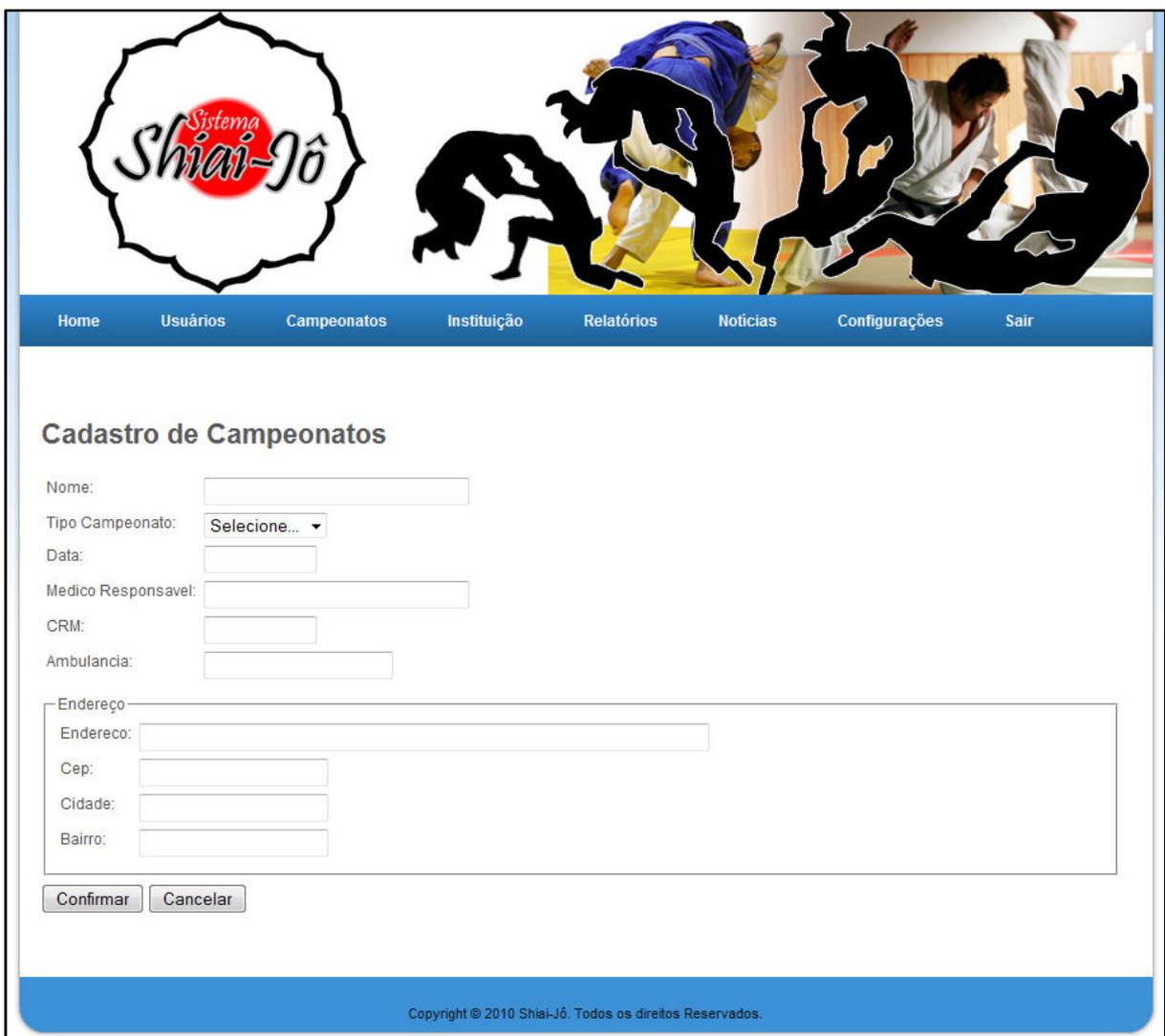
5.2.4 Menu Campeonato

O menu Campeonato possui 3 submenus o Listar, Cadastrar e o Gerar Chave de Luta. A Figura 17 mostra que para cadastrar o campeonato o usuário deverá inserir os dados e após seu preenchimento clicar em “Confirmar” para finalizar o processo ou clicar em “Cancelar” para abortar o cadastro e ser redirecionado para a tela “Listar campeonato”.

1 – Acessar Campeonato->Cadastrar

2 – Preencher informações do campeonato

3 – Confirmar



The screenshot displays the 'Cadastro de Campeonatos' (Championship Registration) form. At the top left is the 'Sistema Shiai-Jô' logo. To its right is a banner image showing silhouettes of martial artists in various poses. Below the banner is a blue navigation bar with the following menu items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. The main content area contains the registration form with the following fields:

- Nome:
- Tipo Campeonato:
- Data:
- Medico Responsavel:
- CRM:
- Ambulancia:
- Endereço:
- Endereco:
- Cep:
- Cidade:
- Bairro:

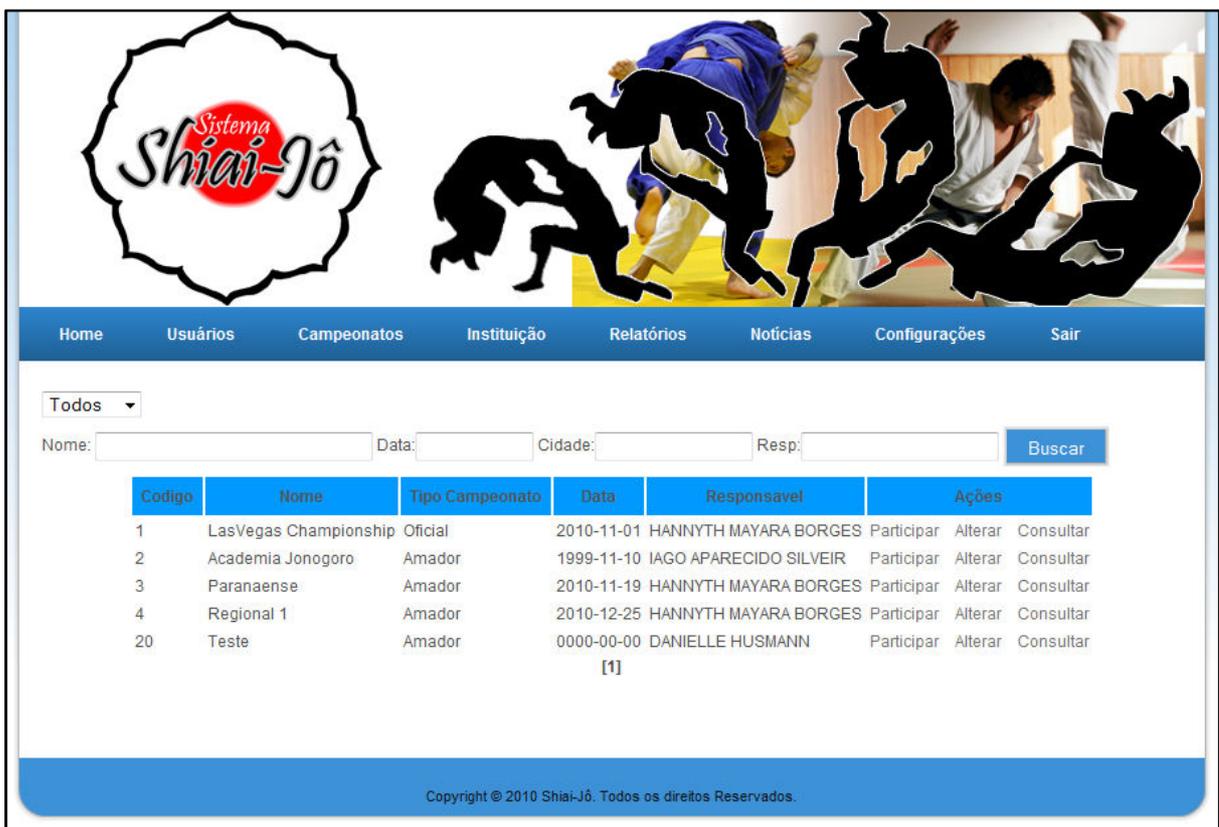
At the bottom of the form are two buttons: 'Confirmar' and 'Cancelar'. The footer of the page contains the text: 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 17: Cadastrar Campeonato

No submenu Listar Campeonatos o usuário poderá consultar campeonatos através da tela de Listar, Figura 18, que exibe a relação dos campeonatos, com campos de filtros para seleção do campeonato, filtro este composto de 5 itens:

1. Tipo campeonato (caixa de seleção no canto superior direito) que pode assumir o valor “Todos”, “Oficial” e “Amador”;
2. Nome do Campeonato;
3. Data;
4. Cidade; e
5. Responsável

Os campos não necessitam estar preenchidos para efetuar uma consulta (botão “Buscar”)



Codigo	Nome	Tipo Campeonato	Data	Responsavel	Ações
1	LasVegas Championship	Oficial	2010-11-01	HANNYTH MAYARA BORGES	Participar Alterar Consultar
2	Academia Jonogoro	Amador	1999-11-10	IAGO APARECIDO SILVEIR	Participar Alterar Consultar
3	Paranaense	Amador	2010-11-19	HANNYTH MAYARA BORGES	Participar Alterar Consultar
4	Regional 1	Amador	2010-12-25	HANNYTH MAYARA BORGES	Participar Alterar Consultar
20	Teste	Amador	0000-00-00	DANIELLE HUSMANN	Participar Alterar Consultar

[1]

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 18: Consulta de Campeonatos

Depois de encontrado o campeonato desejado o usuário pode clicar no link “Consultar” ao lado das informações básicas da competição, o sistema ira exibir uma tela com os dados cadastrais do campeonato, de forma detalhada. A tela possui somente um botão “Voltar” que irá redirecionar o usuário para a tela “Listar”

O usuário pode alterar um campeonato clicando em “Alterar” e o sistema exibe uma tela semelhante a de cadastro (com mesmo layout, botões e funcionalidades) para que o usuário faça as alterações.

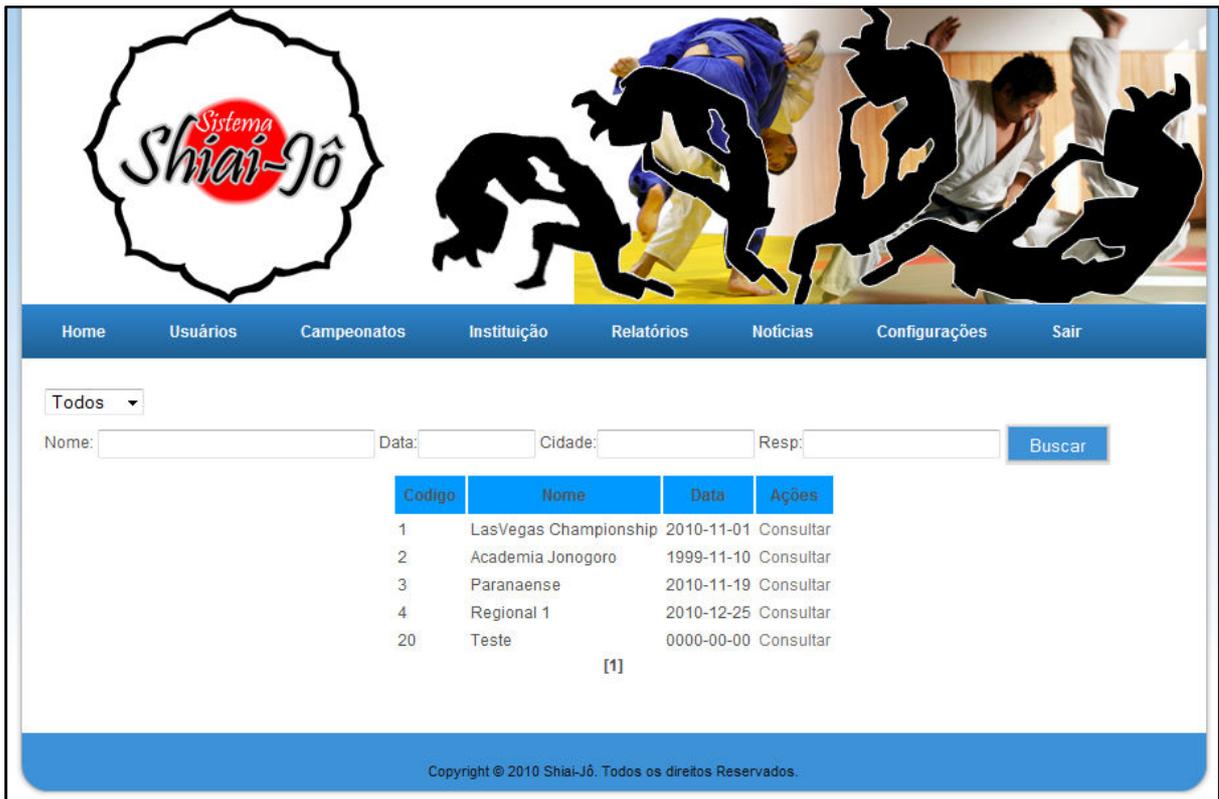
Com um campeonato criado, um competidor pode participar da competição clicando em “Participar” para efetivamente estar incluso no campeonato que posteriormente gerará as chaves de luta.

Observações

Para cadastro de campeonato o usuário deverá ter um perfil de administrador ou Professor.

Somente o professor que criou ou o administrador poderão alterar um campeonato.

No item Gerar Chave, Figura 19, são listadas todas as competições, e ao acessar um campeonato específico, através do link “Consultar”, será exibida a tela com a mensagem “Sem Lutas para esta etapa” e um botão “Gerar Chave de Luta Próxima Etapa” na parte inferior da página. Este botão tem como funcionalidade gerar todos os combates para a fase do campeonato, neste caso a primeira rodada.



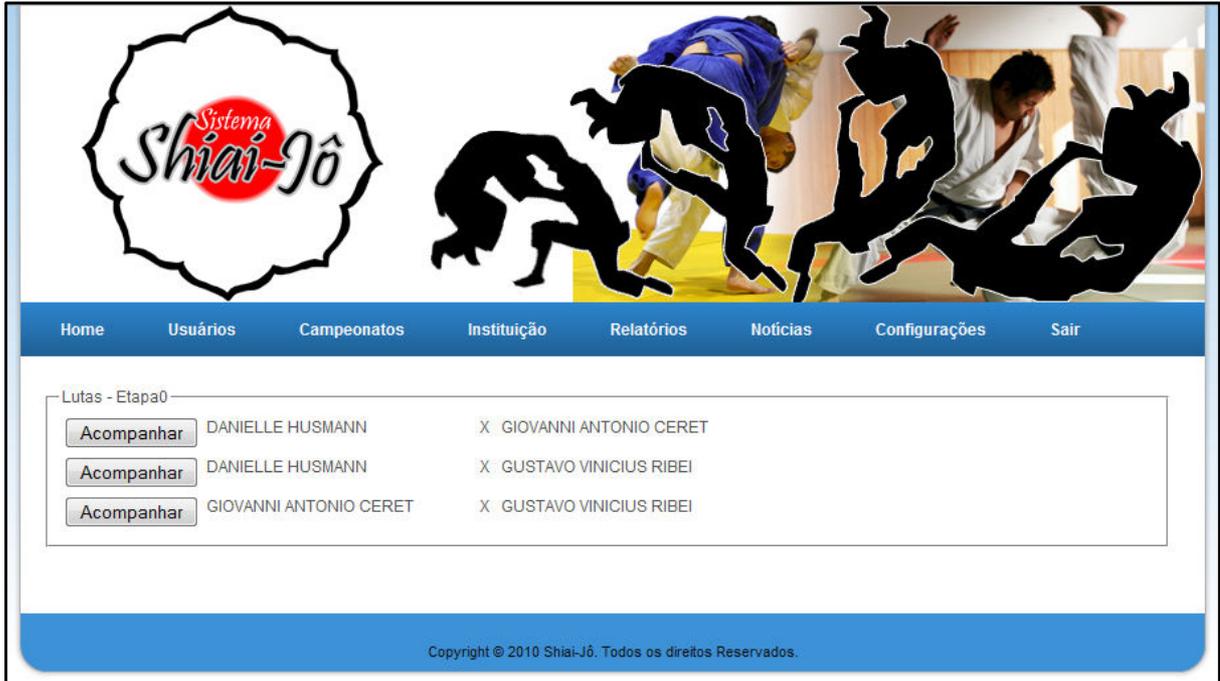
The screenshot shows the 'Sistema Shiai-Jô' web application interface. At the top, there is a logo for 'Sistema Shiai-Jô' and a banner image of a judo match. Below the banner is a navigation menu with the following items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. Under the 'Campeonatos' menu, there is a dropdown menu set to 'Todos'. Below the dropdown are search filters for 'Nome:', 'Data:', 'Cidade:', and 'Resp:', followed by a 'Buscar' button. The main content area displays a table of championships:

Codigo	Nome	Data	Ações
1	LasVegas Championship	2010-11-01	Consultar
2	Academia Jonogoro	1999-11-10	Consultar
3	Paranaense	2010-11-19	Consultar
4	Regional 1	2010-12-25	Consultar
20	Teste	0000-00-00	Consultar

Below the table, there is a pagination indicator '[1]'. At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 19: Lista Campeonatos Prontos para Início

A partir do momento em que o usuário clicar em gerar chave de luta serão listados nesta mesma tela todos os confrontos com o nome dos dois competidores e um novo botão ao lado de cada luta: o botão “Acompanhar”, como demonstra a Figura 20, onde sua função é mostrar o placar para que os usuários comuns visualizarem o desenvolvimento da luta ou no caso de um administrador um placar com funcionalidades para controle da luta.



The screenshot displays the website for 'Sistema Shiai-Jô'. At the top left is the logo, which consists of a white scalloped circle containing the text 'Sistema Shiai-Jô' in a stylized font, with 'Sistema' in red and 'Shiai-Jô' in black. To the right of the logo is a photograph of a judo match in progress, overlaid with several black silhouettes of judo techniques. Below the header is a blue navigation bar with the following menu items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. The main content area is titled 'Lutas - Etapa0' and contains a table of fights. Each row includes an 'Acompanhar' button, the names of the participants, and a status indicator 'X'.

Lutas - Etapa0	
<input type="button" value="Acompanhar"/>	DANIELLE HUSMANN X GIOVANNI ANTONIO CERET
<input type="button" value="Acompanhar"/>	DANIELLE HUSMANN X GUSTAVO VINICIUS RIBEI
<input type="button" value="Acompanhar"/>	GIOVANNI ANTONIO CERET X GUSTAVO VINICIUS RIBEI

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 20: Chave de Luta Gerada

5.2.5 Menu Relatórios

A geração de relatórios esta disponível para todos os usuários do sistema, sendo dividido em seções de relatórios:

1. Relatório Pessoal;
2. Relatório Campeonato;
3. Relatório Geral (exclusivo ao administrador do sistema).

A Figura 21 mostra que para gerar um relatório o usuário precisa selecionar a aba referente ao tipo de relatório e clicar em “Gerar” o relatório do campeonato necessita que o usuário selecione qual campeonato quer extrair informações, Figura 22. O formato padrão do relatório é PDF, facilitando a impressão e manuseio das informações pelos usuários. Exemplos dos Relatórios podem ser vistos nas Figuras 23, 24 e 25.

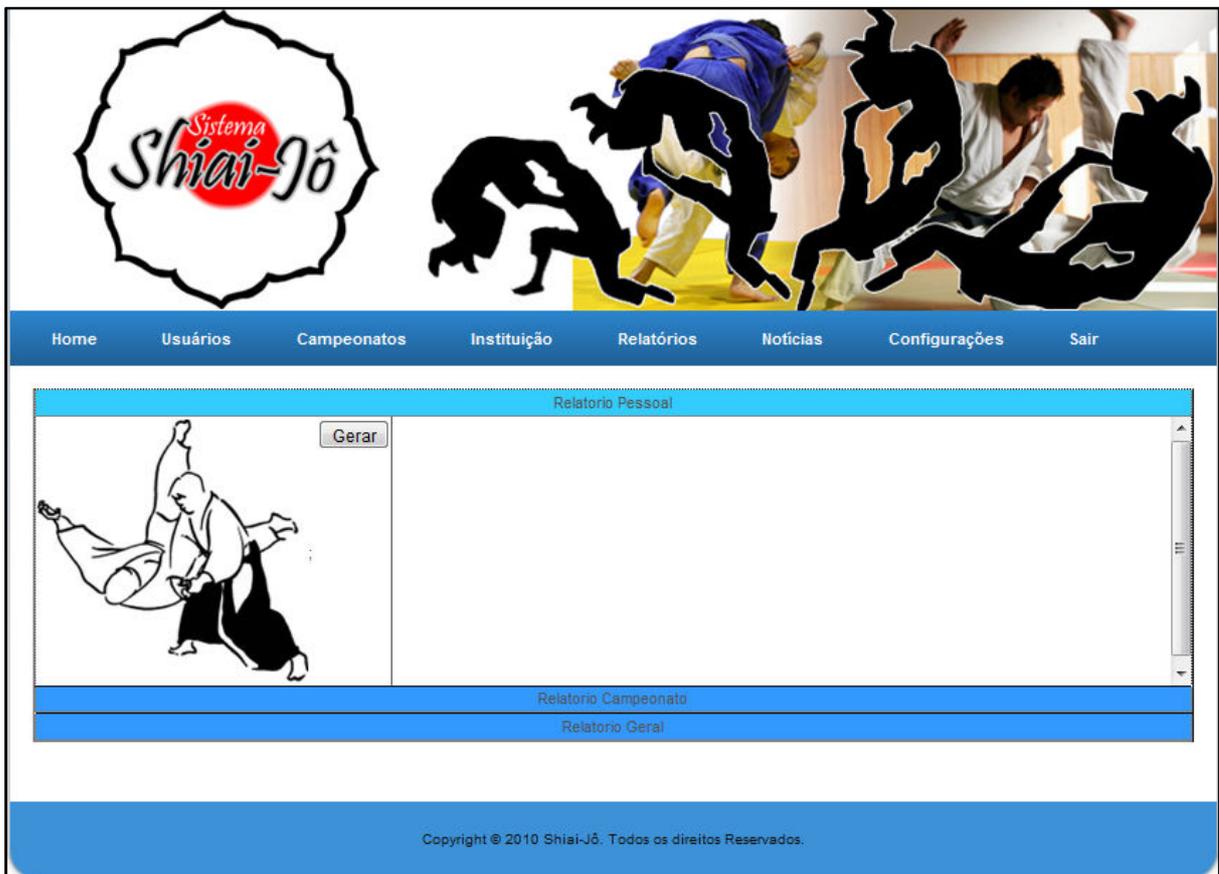


Figura 21: Menu Relatórios

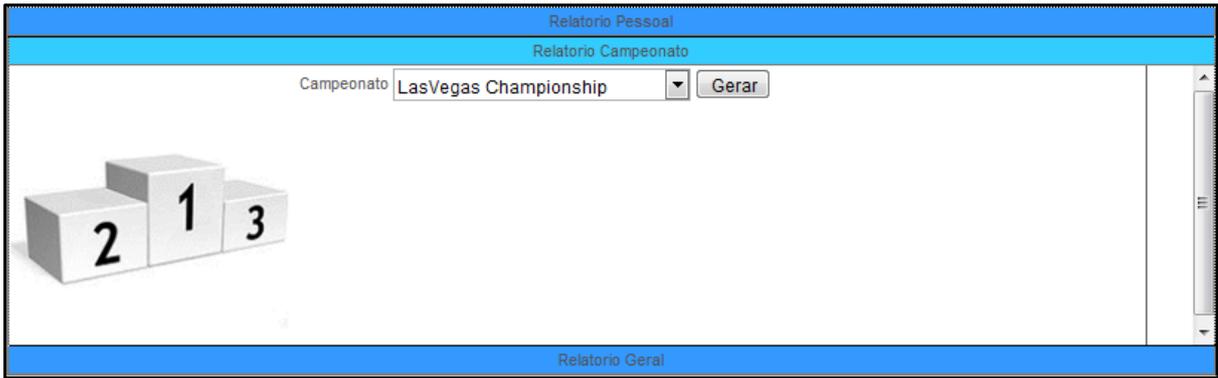


Figura 22:Relatório Campeonato

www.shiaijo.com.br/tcc/... x

www.shiaijo.com.br/tcc/php/Relatorios/viewRelatorio.php?acao=consultar&idUsuario=229

 **Relatorio Competidor\Campeonato** Impresso em: 18/12/2010

Nome do Competidor: DANIELLE HUSMANN

00.00.0000 Campeonato: Teste Quantidade Vitoria(s) 02 Quantidade Derrota(s) 00

idLuta	Resultado	Ippon	Wazari	Yoko	Tempo	Pontos	Adversario
415	VENCEU	1	0	2	0	20	GIOVANNI ANTONIO CERET
416	VENCEU	1	0	4	0	30	GUSTAVO VINICIUS RIBEI

19.11.2010 Campeonato: Paranaense Quantidade Vitoria(s) 03 Quantidade Derrota(s) 02

idLuta	Resultado	Ippon	Wazari	Yoko	Tempo	Pontos	Adversario
409	VENCEU	0	1	1	0	12	LUAN FERREIRA LIMA DA
410	VENCEU	1	1	5	0	42	LUCAS INDIUKOV DOS SAN
411	PERDEU	0	1	1	0	12	LUCAS LAMY
401	VENCEU	1	1	1	0	22	JULIANA ROCIO FERRAZ D
405	PERDEU	0	1	9	0	52	JOSE GUILHERME CARDOSO

Figura 23: Relatório Pessoal

www.shiaijo.com.br/tcc/testes/viewRelatorioRank.php

Relatorio Raking Campeonato Impresso em: 18/12/2010

19.11.2010 Campeonato: Paranaense Responsavel : HANNYTH MAYARA BORGES
 Medico Responsavel : Dr. Oswaldo Curz 6 Inscritos e 15 Combates.

Posição	Competidor	Total Pontos
1	DANIELLE HUSMANN	140
2	LUCAS LAMY	34
3	LUAN FERREIRA LIMA DA	12
4	JOSE GUILHERME CARDOSO	10
5	LUCAS INDIUKOV DOS SAN	10
6	JULIANA ROCIO FERRAZ D	0

Figura 24: Relatório Campeonato

www.shiaijo.com.br/tcc/php/Relatorios/viewRelatorioGeral.php

Relatorio Geral de Campeonatos Impresso em: 18/12/2010

ID	Data	Nome	Responsavel	Medico	Participantes	Lutas
1	01.11.2010	LasVegas Championship	HANNYTH MAYARA BORGES	Dr. Oswaldo Curz	9	8
3	19.11.2010	Paranaense	HANNYTH MAYARA BORGES	Dr. Oswaldo Curz	6	15
20	00.00.0000	Teste	DANIELLE HUSMANN	João da Silva	3	3

Figura 25: Relatório Geral

5.2.6 Placar

O Placar será acessado a partir da chave de luta, e dependendo dos privilégios do usuário esse poderá apenas visualizar o andamento da luta ou caso seja um administrador ou mesário poderá iniciar, paralisar, reiniciar e pontuar as lutas no placar conforme mostra a Figura 26.

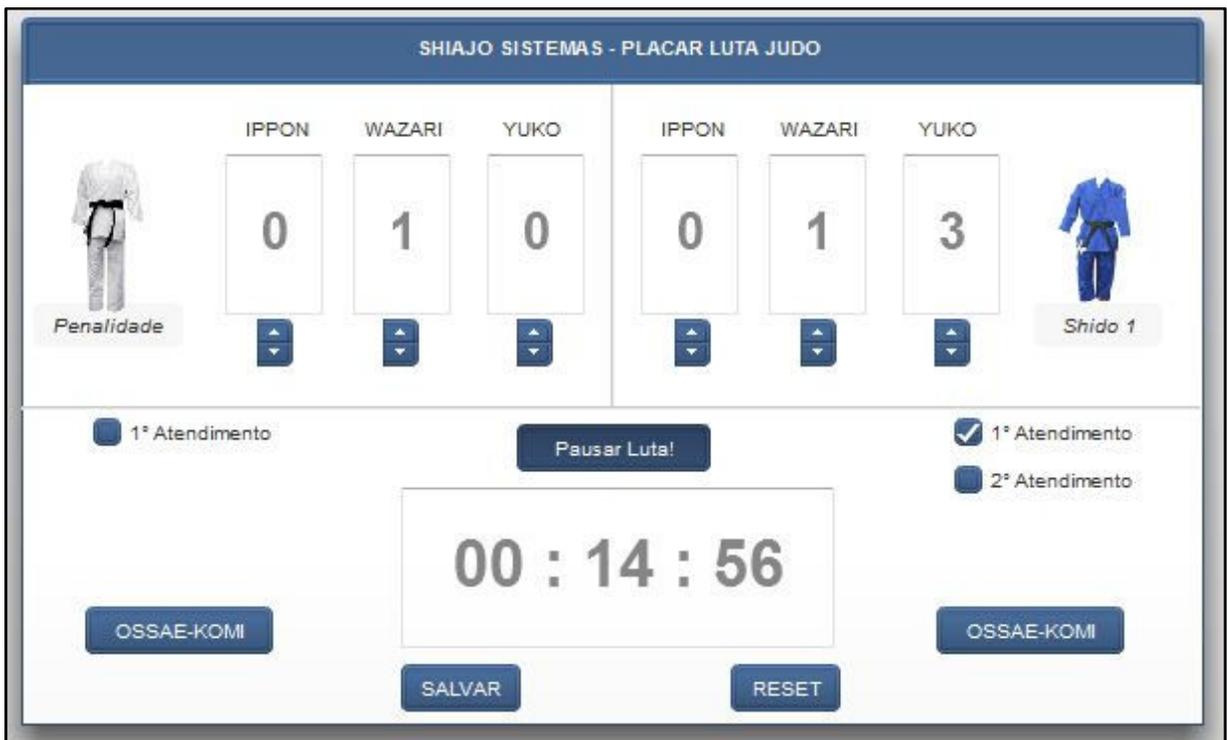


Figura 26: Placar

5.3 Instalação do Sistema

No CD de instalação na pasta Sistemas estão todos os fontes para o funcionamento do sistema. Para seu perfeito funcionamento devem-se ser executados os seguintes passos:

1. Validar os requisitos mínimos do sistema;
 - a. Servidor WEB (Windows/Linux);
 - b. PHP 5.0 ou superior;
 - c. MySql 5.1 ou superior;
2. Criação da Base de Dados;
 - a. Utilizar o Script de criação da Base de Dados do Sistema que se encontra na pasta Script do BD;
3. Troca dos parâmetros de conexão com o Banco de Dados;
 - a. Troca dos parâmetros do Banco de Dados na Classe DAO para os novos parâmetros como na Figura 27.



```
1 <?php
2 class DAO{
3
4     protected $servidor;
5     protected $base;
6     protected $usuario;
7     protected $senha;
8     protected $conexao;
9
10    public function __construct(){
11        $this->base = "shiaijo";
12        $this->usuario = 'shiaijo';
13        $this->senha = 'shiaijo';
14        $this->servidor = 'dbmy2010.whservidor.com';
15        $this->abrirConexao();
16        $this->selecionar();
17    }
18
```

Figura 27: Parâmetros que devem ser modificados

Copiar o conteúdo da pasta sistemas para o novo servidor, e digitar o novo endereço garantido que o arquivo index.php esteja no diretório inicial.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As propostas definidas para a elaboração desse projeto foram devidamente concluídas, e aguarda oportunidade junto à Federação Paranaense de Judô para colocar o sistema como gestor de um dos seus campeonatos.

Apesar das dificuldades encontradas durante a execução desse projeto a equipe teve a oportunidade de se desenvolver nas tecnologias utilizadas no projeto e também aperfeiçoar a competência de trabalho em equipe.

Durante o projeto foram identificadas algumas oportunidades para futuro desenvolvimento:

1. Desenvolver outros algoritmos de criação de campeonatos;

Existem outros métodos de se montar e organizar campeonatos que os utilizados pela F.PR.J. Apesar de não oficiais são usados com frequência em pequenos campeonatos de academias. Oportunidade seria mapear as diferentes possibilidades de se montar campeonatos codificar sua lógica e disponibilizar no Shiai-Jô.

2. Desenvolver novos relatórios;

Acredita-se que após a disponibilização do sistema em produção será identificado novas necessidades de relatórios, porém durante seu desenvolvimento percebeu-se que o sistema carece de um relatório que identifique todos os usuários ativos e inativos. Também que o sistema poderia disponibilizar em formato Excel para que os dados possam ser manipulados com maior facilidade.

7 REFERÊNCIAS

A história da Federação. Federação Paranaense de Judô. Disponível em: <<http://www.paranajudo.org.br/>>. Acesso em: 2 Novembro 2010.

Comprar Bushikai. **Bushikai**, 2010. Disponível em: <<http://www.campeonatofacil.com/siteflash/index.html>>. Acesso em: 02 Novembro 2010.

GANTT Project. **Gantt Project**, 2010. Disponível em: <<http://www.ganttproject.biz/>>. Acesso em: 26 Novembro 2010.

JUDO Scoreboard Deluxe - **SuperDownloads**. SuperDownloads, 2010. Disponível em: <<http://www.superdownloads.com.br/download/150/judo-scoreboard-deluxe/>>. Acesso em: 2 Novembro 2010.

MYSQL Community Edition. **MySQL.com**, 2010. Disponível em: <<http://www.mysql.com/products/community/>>. Acesso em: 26 Novembro 2010.

MYSQL Query Browser. **MySQL.com**, 2010. Disponível em: <<http://dev.mysql.com/doc/query-browser/pt/index.html>>. Acesso em: 26 Novembro 2010.

VISIO 2010. **Microsoft.com**, 2010. Disponível em: <<http://office.microsoft.com/pt-br/visio/>>. Acesso em: 26 Novembro 2010.

MYSQL Workbench. **MySQL.com**, 2010. Disponível em: <<http://www.mysql.com/downloads/workbench/>>. Acesso em: 26 Novembro 2010.

PHP. **PHP**, 2010. Disponível em: <<http://www.php.net/>>. Acesso em: 26 Novembro 2010.

RATIONAL Software Modeler. **IBM**, 2010. Disponível em: <<http://www-01.ibm.com/software/awdtools/modeler/swmodeler/>>. Acesso em: 26 Novembro 2010.

GASSNER, D. **Adobe Flash Builder and Flex 4: The book you need to succeed!**. Indiana : Wiley Publishing, 2010.

SILVA, V. M. D. S. **Análise e caracterização da Luta de Judô**. Porto. 2009.

VIRGILIO, S. **A Arte do Judô**. Porto Alegre: Rigel, 1994.

MELO, A. C. **Desenvolvendo Aplicações com UML 2.0**. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.

SCHMITZ, D. P. **Desenvolvendo Sistemas com Flex e PHP**. São Paulo: Novatec, 2009.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software**. 1ª Edição. São Paulo: Makron Books, 1995.

OLIVEIRA, R. A. M. D. HISTÓRIA DO JUDÔ, DA CRIAÇÃO À EsEFEx. **Revista de Educação Física**, Rio de Janeiro, n. 138, p. 46-49, 2007.

SILVIA, V.; FREITAS, A. **O que é Judô**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

APÊNDICE 1 – CASOS DE USO

Diagrama de Casos de Uso

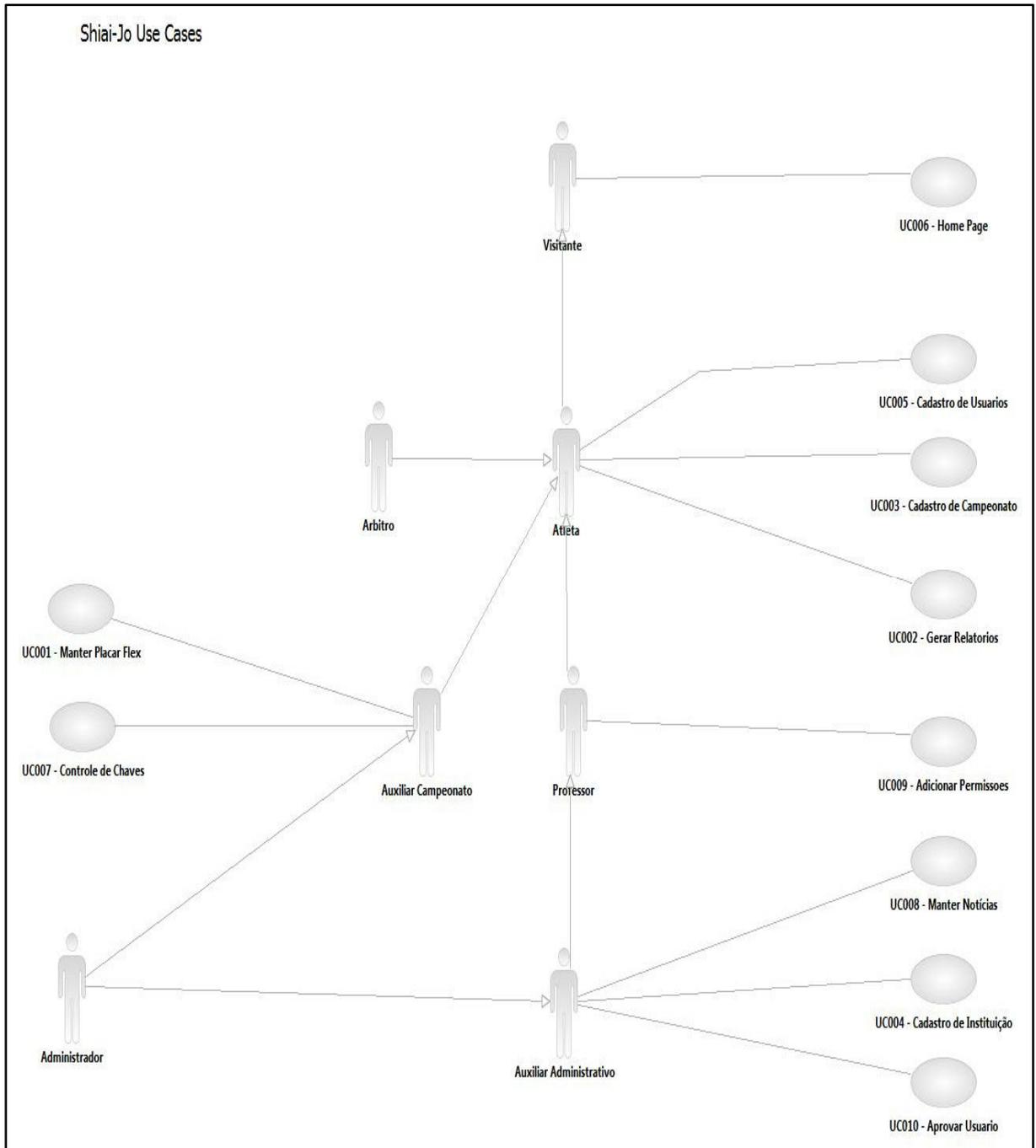


Figura 28: Diagrama de Caso de Uso - Geral

Casos de Uso – UC001 – Manutenção Placar

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/09/2010	Elaboração
1.1	Patrick Azevedo	28/11/2010	Alteração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de controle dos placares das partidas de judô realizadas com o uso do sistema Shiai-Jô. Efetuando a distribuição de pontos e estabelecendo o vencedor da partida e os detalhes da mesma.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir Grupos de Acesso necessários.
- Dado o inicio do decorrer de um campeonato.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter efetuado a manutenção do placar de uma luta, podendo finalizar a partida ou deixá-la em aberto.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o usuário (Auxiliar) clicar sobre uma chave de luta exibida no final do processo do UC007 – Chaves de Luta.

Ator Primário

Auxiliar

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema exibe tela T001 – Placar Luta com os dados referentes à chave de luta selecionada no UC007 – Chaves de Luta.
2. O Auxiliar clica em “Iniciar Partida”.
3. O Sistema Shiai-Jô desbloqueia os botões referentes às pontuações (Ippon, Wazari Yuko) e habilita o botão “Parar Luta”.

R1 – Pontuações

4. O Auxiliar clica em um botão de pontuação.

A1 – Finalizar Sawari

5. O sistema calcula a pontuação dos lutadores e a atualiza na tela.

A2 – Pontuação não finalizada.

6. Sistema Shiai-Jô verifica que a pontuação ≥ 1 e exibe mensagem de confirmação do termino da partida.

7. O Auxiliar confirma término da partida.

A3 – Não confirma termino.

8. O Sistema Shiai-Jô registra os detalhes da partida e exibe tela T014 – Chave de Luta atualizada.

9. O Caso de Uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1 – Finalizar Sawari.

1. O Auxiliar clica em “Sawari”.
2. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.
3. O Auxiliar confirma vitoria por Sawari.

A6 – Não confirma Sawari.

4. Retorna ao passo 8 do fluxo principal.

A2 – Pontuação não finalizada.

1. O Sistema Shiai-Jô verifica que pontuação < 1.
2. Retorna ao passo 4 do fluxo principal.

A3 – Não confirma termino

1. O Auxiliar não confirma o termino da luta.
2. O Sistema Shiai-Jô cancela ultima alteração na pontuação.
3. Retorna ao passo 4 do fluxo principal.

A4 – Não confirma Sawari

1. O Auxiliar não confirma a aplicação do Sawari.
2. O Sistema Shiai-Jô cancela o Sawari.
3. Retorna ao passo 4 do fluxo principal.

Fluxos de Exceção

E1 – Não se aplica.

Regras de Negócio

R1 – Pontuações

Os tipos de pontuações são:

Yoko	–	5 pontos.
Wazari	–	7 pontos.
Ippon	–	10 pontos.

Alem disto pode ser aplicada uma penalidade que são:

- Shido 1 – Advertência.
- Shido 2 (Chui) – Yoko para o Adversário.
- Shido 3 (Keikoku) – Wazari para o Adversário.
- Shido 4 (Hansoku-Make) – Desclassificação do Adversário.

Tela – T001 – Manutenção Placar

The interface, titled "SHIAJO SISTEMAS - PLACAR LUTA JUDO", is designed for managing Judo match scores. It features two columns, one for each fighter, with three score categories: IPPON, WAZARI, and YUKO. Each category has a digital display showing a score of 0 and a corresponding up/down arrow button. A "Penalidade" (Penalty) button is located on the outer side of each column. In the center, there is a large "Iniciar Luta!" (Start Fight!) button. Below this, a central rectangular area is reserved for a video feed. At the bottom of each column, there are "OSSAE-KOMI" buttons. On the left side, there are two radio buttons for "1° Atendimento" and "2° Atendimento", both currently unselected. On the right side, there are two checked checkboxes for "1° Atendimento" and "2° Atendimento".

Figura 29: Tela T001 Manutenção Placar

Casos de Uso – UC002 – Gerar Relatórios

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/09/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de geração de relatórios do Sistema Shiai-Jô. Podendo ser emitidos relatórios gerais quanto relatórios mais detalhados.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir Grupos de Acesso necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste caso de uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter gerado o relatório solicitado pelo Usuário.

Gatilho

Este caso de uso deve iniciar após o Usuário clicar na aba Gerar Relatórios na pagina principal do Sistema Shiai-Jô.

Ator Primário

Usuário (Atleta, Professor, Árbitro, Administrador, Auxiliar Adm.)

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema exibe tela T002 – Gerar Relatórios com as opções: Relatório Geral, Relatório Campeonatos, Relatório Pessoal.

R1 – Tipos Relatórios

2. O Usuário Clica no botão Relatório Campeonatos.

A1 – Relatório Pessoal**A2** – Relatório Federação

3. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela T003 – Personalizar Relatório Campeonatos

4. O usuário seleciona o campeonato da janela “Campeonatos”, qual ele deseja obter relatórios e clica em adicionar.

5. O Sistema Shiai-Jô remove o nome do Campeonato da janela “Campeonatos” e move para a janela “Relatórios”

(Repete passos 4–5 para cada Campeonato que o usuário deseja obter Relatório).

6. O usuário seleciona um campeonato da janela “Relatórios” e clica em “Remover”.

7. O sistema Shiai-Jô remove um Relatório da janela “Relatórios” e move para a janela “Campeonatos”

8. O Usuário clica em “Gerar Relatório”.

E1 – Nenhum Campeonato na janela “Relatórios”

9. O sistema Shiai-Jô gera o Relatório dos campeonatos da janela “Relatórios”.

10. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Relatório emitido com sucesso”.

11. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos**A1** – Relatório Pessoal

1. O Usuário Clica no botão Relatório Pessoal.

2. O Sistema Shiai-Jô gera o Relatório geral referente ao Usuário.

3. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Relatório emitido com sucesso”.

4. Caso de Uso Finalizado.

A2 – Relatório Federação.

1. O Usuário Clica no botão Relatório Federação.
2. O Sistema Shiai-Jô gera o Relatório geral referente à Federação.
3. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Relatório emitido com sucesso”.
4. O caso de Uso é Finalizado.

Fluxos de Exceção

E1 – Nenhum Campeonato na janela “Relatórios”

1. O usuário clica em gerar Relatório com a janela “Relatórios vazia”.
2. O sistema Shiai-Jô exibe a mensagem “Nenhum campeonato na janela Relatórios”.
3. Retorna ao passo 4 do fluxo principal.

Regras de Negócio

R1 – Tipos Relatórios

Relatório Pessoal: Relatório a respeito das atividades exercidas pelo Usuário que o solicita.

Relatório Campeonatos: Usuário adiciona e Remove campeonatos que deseja ou não receber um Relatório.

Relatório Federação: Relatório a respeito de todas as atividades envolvendo a federação.

Tela – T002 – Gerar Relatórios

The screenshot displays the 'Gerar Relatórios' interface. At the top left is the 'Sistema Shiai-Jô' logo. To its right is a banner image showing a Judo match with black silhouettes overlaid. Below the banner is a blue navigation bar with the following menu items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, and Configurações. The main content area is titled 'Gerar Relatórios.' and contains two dropdown menus: 'Campeonatos: ...Selecione' and 'Lutas: ...Selecione'. A blue 'Visualizar' button is positioned below the dropdowns. At the bottom of the page, a blue footer contains the text: 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 30: Tela T002 – Gerar Relatórios

Tela – T003 – Personalizar Relatório Campeonato

Selecionar Campeonato:

Campeonatos Selecionados	Ação
Copa Paraná	Remover
Campeonato Paranaense	Remover
Campeonato Brasileiro - Seletiva	Remover

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 31: Tela – T003 – Personalizar Relatório Campeonato

Casos de Uso – UC003 – Cadastro Campeonato

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de cadastro de um campeonato. Efetuando inclusão, exclusão e alteração do mesmo.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir níveis de acesso e privilégios necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste caso de uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter efetuado a inclusão, exclusão ou alteração de um determinado campeonato.

Gatilho

Este caso de uso deve iniciar após o Usuário clicar na opção “Manter Campeonatos” na tela “T001 – Home Page”.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O aplicativo Shiai-Jô exibe a tela "T004 – Cadastro Campeonatos" com todos os campeonatos ordenados por ordem alfabética.

R1 – Permissão

2. O Usuário preenche os campos de filtro e clica em buscar.

A1 – Cadastrar Novo Campeonato

3. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela com os campeonatos filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.

4. O Usuário seleciona um campeonato e clica no botão “Alterar Campeonato”

A2 – Clica em Excluir Campeonato**A3** – Participar de um Campeonato

5. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T005 – Campeonato”

6. O Usuário Altera os dados que deseja, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clica em “Alterar”

E3 – Erro validação de campos Alteração

7. O sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação

E4 – Não confirma operação

8. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T004 – Pesquisar Campeonato” e mensagem “Campeonato Alterado com sucesso”

9. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos**A1** – Cadastrar Novo Campeonato

1. Usuário Clica em Cadastrar Novo Campeonato

2. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela “T004 – Cadastrar Campeonato” com os campos em branco.

3. O Usuário preenche os campos, anexa arquivos, define a data e clica em “Cadastrar”.

R2 – Anexos**E1** – Erro validação de campos

4. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

5. O Usuário confirma o cadastro.

6. Sistema Shiai-Jô exibe tela “T005 – Pesquisar Campeonato” e mensagem “Campeonato Cadastrado com sucesso”

7. Caso de Uso é Finalizado.

A2 – Excluir Campeonato

1. O Usuário seleciona um campeonato e clica no botão “Excluir Campeonato”

2. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

3. O Usuário confirma a exclusão.

4. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Campeonato Excluído com sucesso”

5. Caso de Uso é Finalizado.

A3 – Participar de um Campeonato

1. O Usuário clica no botão “Participar”

2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação

3. O Usuário confirma a mensagem de confirmação

E4 – Não confirma operação

4. Sistema Shiai-Jô cadastra o usuário em um campeonato atualizando sua base de dados

5. Caso de Uso é finalizado.

Fluxos de Exceção

E1 – Erro validação de campos de Filtro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 2 do Fluxo Principal.

E2 – Erro validação de campos Cadastro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Alternativo 1.

E3 – Erro validação de campos Alteração

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal.

E4 – Não confirma operação

1. Usuário não confirma operação.
2. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal

Regras de Negócio

R1 – Permissão

Operações e usuários com permissão de executá-las:

Pesquisar – Todos os Usuários cadastrados

Cadastrar Novo Campeonato – Administrador, Auxiliar Administrativo e Professores cadastrados

Alterar – Administrador/Auxiliar Adm. poderão alterar qualquer campeonato e Professores poderão alterar apenas campeonatos que eles mesmos cadastraram.

Excluir – Administrador/Auxiliar Adm. poderão excluir qualquer campeonato, Professores poderão excluir apenas campeonatos que eles mesmos cadastraram.

Tela – T004 – Cadastro Campeonato

Cadastro de campeonato.

Nome do evento:

Data do evento:

Endereço

Rua: Número:

Cep: Estado: **PR** Cidade: **Cutitiba** Bairro: **Centro**

Assistência médica:

Convidados:

Nome	Gradação	Função	Ação
Avelino Bastos	Preta 2º Dan	Harbitro	Remover
Luiza Washita	Marron	Mesária	Remover
Marcos Paulo de souza	Preta	Mesário	Remover

Categorias:

Nome da categoria	Horário	Ação
Mirim 73Kg	9:00h	Remover
Sênior +100kg	11:30h	Remover
Sênior 73Kg	13:00h	Remover

Anexos:

Nome do Arquivo	Data Upload	Tamanho	Ação
Alvará dos Bombeiros	28/10/2010	12Kb	Download / Remover
Alvará da Policia Militar	29/10/2010	516Kb	Download / Remover
Contrato Ambulância	29/10/2010	73Kb	Download / Remover

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 32: Tela – T004 – Cadastro Campeonato

Tela – T005 – Pesquisar Campeonato



Home Usuários **Campeonatos** Instituição Relatórios Notícias Configurações Sair

Todos ▾

Nome: Data: Cidade: Resp: **Buscar**

Código	Nome	Tipo Campeonato	Data	Responsavel	Ações
1	LasVegas Championship	Amador	2010-11-01	Patrickfdsa	Participar Alterar Consultar
2	Academia	Amador	1999-11-10	Luis Felipe	Participar Alterar Consultar
3	Paranaense	Amador	2010-11-19	Patrickfdsa	Participar Alterar Consultar
4	padaria do ze	Amador	2010-12-25	Patrickfdsa	Participar Alterar Consultar
5	Academia	Amador	1999-11-10	Luis Felipe	Participar Alterar Consultar

[1] 2 3 >>>

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 33: Tela – T005 – Campeonato

Casos de Uso – UC004 – Cadastro Instituição

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de cadastro de uma instituição. Efetuando inclusão, exclusão e alteração do mesmo.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir níveis de acesso e privilégios necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter efetuado a inclusão, exclusão ou alteração de uma determinada Instituição.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o Usuário clicar na opção “Manter Instituições” na tela “T001 – Home Page”.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O aplicativo Shiai-Jô exibe a tela "T006 – Pesquisar Instituições" com todos as instituições ordenadas por ordem alfabética.

R1 – Permissão

2. O Usuário preenche os campos de filtro e clica em pesquisar.

A1 – Cadastrar Nova Instituição

3. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela com as Instituições filtradas pelas condições anteriormente estabelecidas.

4. O Usuário seleciona uma Instituição e clica no botão “Alterar Instituição”

A2 – Clica em Excluir Instituição

5. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T007 – Instituição”

6. O Usuário Altera os dados que deseja, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clica em “Alterar”

E3 – Erro validação de campos Alteração

7. O sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação

E4 – Não confirma operação

8. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T006 – Pesquisar Instituições” e mensagem “Instituição Alterada com sucesso”

9. O Caso de Uso é finalizado.

Fluxos Alternativos**A1** – Cadastrar Nova Instituição

1. Usuário Clica em “Cadastrar Nova Instituição”

2. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela “T007 – Instituição” com os campos em branco.

3. O Usuário preenche os campos, anexa arquivos, define a data e clica em “Cadastrar”.

R2 – Anexos**E1** – Erro validação de campos

4. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

5. O Usuário confirma o Cadastro.
6. Sistema Shiai-Jô exibe tela “T006 – Pesquisar Instituições” e mensagem “Instituição Cadastrado com sucesso”
7. Caso de Uso é Finalizado.

A2 – Excluir Instituição

1. O Usuário seleciona uma Instituição e clica no botão “Excluir Instituição”
2. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

3. O Usuário confirma a exclusão.
4. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Instituição Excluída com sucesso”
5. Caso de Uso é Finalizado.

Fluxos de Exceção**E1** – Erro validação de campos de Filtro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 2 do Fluxo Principal.

E2 – Erro validação de campos Cadastro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.

2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.

3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Alternativo 1.

E3 – Erro validação de campos Alteração

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.

2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.

3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal.

E4 – Não confirma operação

1. Usuário não confirma operação.

2. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal

Regras de Negócio

R1 – Permissão

Operações e usuários com permissão de executá-las:

Pesquisar – Todos os Usuários cadastrados

Cadastrar Nova Instituição – Administrador/Auxiliar Adm.

Alterar – Administrador/Auxiliar Adm.

Excluir – Administrador/Auxiliar Adm.

R2 – Anexos

Antes da confirmação do cadastro ser efetivada, os anexos terão que passar por uma vistoria e aprovação do responsável.

Tela – T006 – Pesquisar Instituições



Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações Sair

Nome: Endereco: Cidade:

Código	Nome	Endereco	Cidade	Ações
1	nome da academia	end da academia	cidade da academia	Alterar Consultar
2	CCP - Just by the Blessing of God	Rua Programando Sem Piscar	TCC World	Alterar Consultar
3	GLT - HSBC	Rua Marchesini	Global CDM version 1.4	Alterar Consultar
4	GLT - HSBC	Rua Marchesini	Global CDM version 1.4	Alterar Consultar
5	GLT - HSBC	Rua Marchesini	Global CDM version 1.4	Alterar Consultar

[1] 2 >>>

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 34: Tela – T006 – Pesquisar Instituições

Tela – T007 – Instituição

Cadastro de Instituição.

Nome da Instituição:

Responsável:

Endereço

Rua: Número:

Cep: Estado: PR ▾ Cidade: Cutitiba ▾ Bairro: Centro ▾

Telefone: E-mail: Site:

Anexos:

Nome do Arquivo	Data Upload	Tamanho	Ação
Alvará da Academia	28/10/2010	12Kb	Download
Registro Federação Paranaense de Judô	29/10/2010	516Kb	Download
Curso de Harbitragem	29/10/2010	73Kb	Download

Figura 35: Tela – T007 – Instituição

Casos de Uso – UC005 – Cadastro Usuário

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de cadastro de um Usuário. Efetuando inclusão, exclusão e alteração do mesmo.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir níveis de acesso e privilégios necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter efetuado a inclusão, exclusão ou alteração de um determinado Usuário.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o Usuário clicar na opção “Manter Usuários” na tela “T001 – Home Page” caso seja o Administrador ou Auxiliar Administrativo e na opção “Atualizar Perfil” para todos os Usuários.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O aplicativo Shiai-Jô exibe a tela "T008 – Pesquisar Usuários" com todos os Usuários ordenados por ordem alfabética.

R1 – Permissão

2. O Usuário preenche os campos de filtro e clica em pesquisar.

A1 – Cadastrar Novo Usuário

3. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela com os Usuários filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.

4. O Usuário seleciona um Usuário e clica no botão "Alterar Usuário"

A2 – Clica em Excluir Usuário

5. O Sistema Shiai-Jô exibe tela "T009 – Usuário"

6. O Usuário Altera os dados que deseja, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clica em "Alterar"

E3 – Erro validação de campos Alteração

7. O sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação

E4 – Não confirma operação

8. O Sistema Shiai-Jô exibe tela "T008 – Pesquisar Usuários" e mensagem "Usuário Alterado com sucesso"

9. O Caso de Uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1 – Cadastrar Novo Usuário

1. Usuário Clica em “Cadastrar Novo Usuário”
2. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela “T008 – Usuário” com os campos em branco.
3. O Usuário preenche os campos, anexa arquivos, define a data e clica em “Cadastrar”.

R2 – Anexos

E1 – Erro validação de campos

4. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

5. O Usuário confirma o Cadastro.
6. Sistema Shiai-Jô exibe tela “T009 – Pesquisar Usuários” e mensagem “Usuário Cadastrado com sucesso”
7. Caso de Uso é Finalizado.

A2 – Excluir Usuário

1. O Usuário seleciona um usuário e clica no botão “Excluir Usuário”
2. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

3. O Usuário confirma a exclusão.
4. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Usuário Excluído com sucesso”
5. Caso de Uso é Finalizado.

Fluxos de Exceção

E1 – Erro validação de campos de Filtro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 2 do Fluxo Principal.

E2 – Erro validação de campos Cadastro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Alternativo 1.

E3 – Erro validação de campos Alteração

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal.

E4 – Não confirma operação

1. Usuário não confirma operação.
2. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal

Regras de Negócio

R1 – Permissão

Operações e usuários com permissão de executá-las:

Pesquisar – Administrador e Auxiliar Administrativo

Cadastrar Novo Usuário – Qualquer Usuário não cadastrado.

Alterar – Administrador e Auxiliar Administrativo para qualquer Usuário e cada Usuário podem alterar seu perfil.

Excluir – Administrador e Auxiliar Administrativo para qualquer Usuário e cada Usuário podem excluir seu perfil.

Tela – T008 – Cadastro Usuário

Sistema Shiai-Jô

Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações Sair

Cadastro de Usuários

Nome:	<input type="text"/>
Natural:	<input type="text"/>
Registro:	<input type="text"/>
CPF:	<input type="text"/>
Data Nasc.:	<input type="text"/>
Tipo usuário:	Atleta ▾
Academia:	Selecione ▾
Nome do Pai:	<input type="text"/>
Nome da Mãe:	<input type="text"/>
Data Nasc.:	<input type="text"/>
Tipo usuário:	Atleta ▾
Academia:	Selecione ▾
Nome do Pai:	<input type="text"/>
Nome da Mãe:	<input type="text"/>
Telefone:	<input type="text"/>

Endereço

Rua:	<input type="text"/>
Numero:	<input type="text"/>
Cep:	<input type="text"/>
Estado:	Selecione ▾
Cidade:	<input type="text"/>
Bairro:	<input type="text"/>

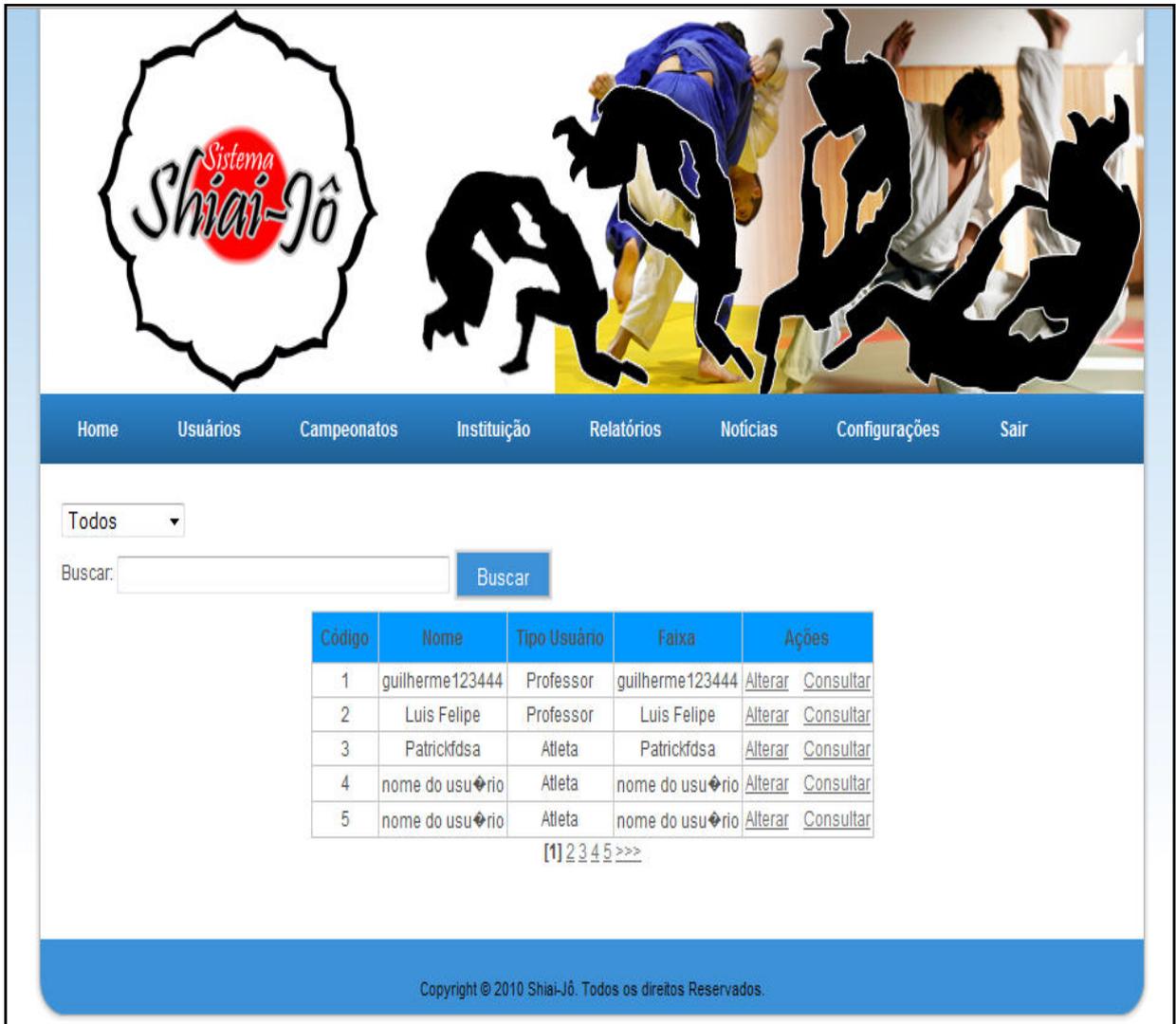
Acesso

E-mail:	<input type="text"/>
Senha:	<input type="text"/>
Conf. senha:	<input type="text"/>

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 36: Tela – T008 – Cadastro Usuário

Tela – T009 – Pesquisar usuário



The screenshot displays the 'Pesquisar usuário' interface. At the top left is the 'Sistema Shiai-Jô' logo. A navigation bar contains links for Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. Below the navigation bar is a search section with a dropdown menu set to 'Todos', a search input field, and a 'Buscar' button. The search results are presented in a table with the following data:

Código	Nome	Tipo Usuário	Faixa	Ações
1	guilherme123444	Professor	guilherme123444	Alterar Consultar
2	Luis Felipe	Professor	Luis Felipe	Alterar Consultar
3	Patrickfdsa	Atleta	Patrickfdsa	Alterar Consultar
4	nome do usu❖rio	Atleta	nome do usu❖rio	Alterar Consultar
5	nome do usu❖rio	Atleta	nome do usu❖rio	Alterar Consultar

Below the table, there is a pagination control showing '[1] 2 3 4 5 >>>'. The footer contains the text 'Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.'

Figura 37: Tela – T009 – Pesquisar usuário

Casos de Uso – UC006 – Home Page

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso, descreve o processo de exibição da tela principal, exibição de notícias, composição do Menu e link com outras paginas.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir Grupos de Acesso necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter exibido a Home Page do Sistema Shiai-Jô corretamente.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o Usuário solicitar ao browser exibir a pagina www.shiaijo.com.br.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Usuário digita o endereço da página do Sistema Shiai-Jô e clica em enter.
2. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela “T000 – Home Page” com as notícias atualizadas de Judô no Estado, Novidades, Menu Principal, etc.

R1 – Permissões

3. O Usuário clica no botão “Login” no menu.
4. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela “T020 – Login”.
5. O Usuário preenche os campos de Login e Senha e clica em “OK”

E1 – Usuário Inválido

6. O Sistema identifica e utiliza o cadastro do Usuário.
7. O Sistema atualiza as permissões de acesso ao menu do Usuário.
8. O Usuário clica na opção “Logout”.
9. O Sistema Shiai-Jô identifica o Usuário como um Usuário sem cadastro (“Visitante”) e atualiza suas permissões.
10. Caso de uso finalizado.

Fluxos de Exceção

E1 – Usuário Inválido

1. O Usuário digita um Usuário e senha inválidos.
2. O Sistema exibe a mensagem “Usuário e ou Senha inválidos”
3. Retorna ao passo 2 do Fluxo Principal.

Regras de Negócio

R1 – Permissões

UC001 – Placar – Administrador e Usuário com permissão vinculada.

UC002 – Relatórios – Qualquer Usuário cadastrado.

UC003 – Cadastro de Campeonatos – Qualquer Usuário Cadastrado

UC004 – Cadastro de Instituições – Administrador e Auxiliar Administrativo.

UC005 – Cadastro de Usuários – Qualquer Usuário não Cadastrado.

UC007 – Chaves de Luta – Administrador e Auxiliar Administrativo.

UC008 – Manter Notícias – Administrador e Auxiliar Administrativo

UC009 – Adicionar Permissões – Administrador.

UC009 – Aprovar Árbitros–Professores – Administrador e Auxiliar Administrativo.

OBS: Mais detalhes quanto à permissão podem ser encontrados em cada um dos Casos de Uso acima.

Tela – T000 – Home Page



Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações Logout

Bem vindo (s) ao Sistema Shiai-Jô,

Título: Java 2...
Conteúdo: Então o código SQL fica assim:...
Postagem: 2010-12-04 10:43:36
[Vizualizar](#)

Título: Java...
Conteúdo: Bom vamos criar um programa si...
Postagem: 2010-12-03 10:42:51
[Vizualizar](#)

Título: O alessadro e um bosta...
Conteúdo: Testando todo o conteudo para ...
Postagem: 2010-12-01 16:55:18
[Vizualizar](#)

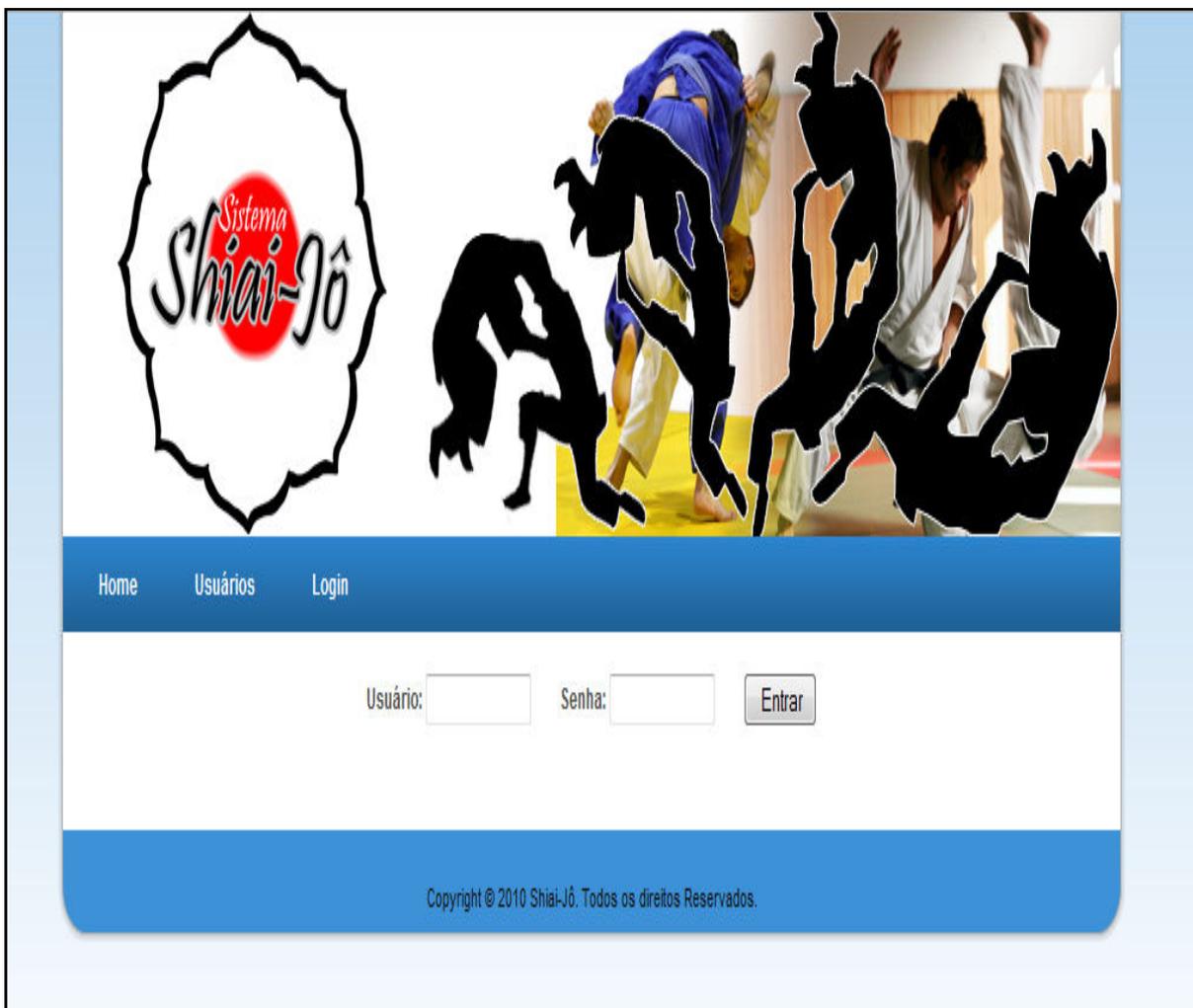
Título: O Andre e um bosta...
Conteúdo: O Judo no parana é centralizad...
Postagem: 2010-12-01 16:42:47
[Vizualizar](#)

Ultimos Campeonatos Cadastrados	Data	Local	Ação
Copa Paraná	28/10/2010	Parana Clube	Inscrever
Campeonato Paranaense	29/10/2010	Ginásio Rexona	Inscrever
Campeonato Brasileiro - Seletiva	03/11/2010	Ginásio Rexona	Inscrever

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 38: Tela – T000 – Home Page

Tela – T020 – Login



The screenshot displays the login interface for the Sistema Shiai-Jô. At the top left, there is a logo consisting of a white scalloped-edged shape containing the text "Sistema Shiai-Jô" in a stylized font, with "Sistema" in red and "Shiai-Jô" in black. To the right of the logo is a photograph of several people in martial arts uniforms (gi) performing a kata or sparring exercise on a yellow mat. Below the header, there is a blue navigation bar with the links "Home", "Usuários", and "Login". The main content area is white and contains the login form. It includes a label "Usuário:" followed by a text input field, a label "Senha:" followed by a text input field, and a button labeled "Entrar". At the bottom of the page, there is a blue footer bar with the text "Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados."

Figura 39: Tela – T020 – Login

Casos de Uso – UC007 – Controle de Chaves

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve a confirmação dos lutadores inscritos no campeonato e o processo de sorteio e montagem das chaves de luta.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir Grupos de Acesso necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter confirmado a inscrição dos lutadores e montado as chaves de luta, possibilitando o acesso ao Caso de Uso – UC001 – Manutenção Placar.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o Usuário clicar na opção Chaves de Luta no Menu da pagina.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema exibe a tela T010 – Chaves de Luta–Campeonato com os campeonatos cadastrados com data de ocorrência = dia atual.
2. O Usuário clica no campeonato qual deseja criar a chave de luta.
3. O sistema exibe a tela T011 – Chaves de Luta–Categoria com as categorias geradas para o campeonato selecionado anteriormente.
4. O Usuário clica na categoria que ele deseja confirmar as inscrições.
5. O sistema exibe a tela T012 – Lista Lutadores Inscritos, com lista dos lutadores cadastrados para este campeonato em ordem alfabética.
6. O Usuário clica em um lutador.
7. O Sistema exibe tela para T013 – Definir a categoria.
8. O Usuário digita o peso e outros dados do Usuário e clica “Definir Categoria”.
9. O sistema exibe novamente a tela T012 – Lista Lutadores Inscritos.
10. O Usuário clica em “Chave de Luta” após confirmar a inscrição de todos os lutadores.

A1 – Incluir mais lutadores.

E1 – Apenas um lutador cadastrado.

E2 – Nenhum lutador cadastrado.
11. O sistema faz os cálculos necessários para montar as chaves de luta.

R2 – Cálculos da montagem das chaves de luta.
12. O sistema exibe a tela T014 – Chave de Luta.

13. O Usuário seleciona a categoria que deseja ver a chave de luta.
 14. O Sistema exibe a chave de luta da categoria selecionada.
 15. O Usuário clica em uma luta.
 16. O Sistema aciona o Caso de Uso UC001 – Manutenção Placar.
 17. Sistema fica aguardando a finalização dos processos do Caso de Uso UC001 – Placar Flex.
 18. O Sistema identifica a finalização de uma luta, vinda do UC001 – Placar Flex.
 19. O Sistema Atualiza as lutas que ocorreram e adiciona o vencedor para a próxima luta da fase seguinte.
- A2** – Fim de Campeonato.
20. Retorna ao passo 14 do Fluxo Principal.

Fluxos Alternativos

A1 – Incluir mais lutadores.

1. Volta ao passo 3 do Fluxo Principal.

A2 – Fim de Campeonato.

1. O Sistema identifica que não há mais lutas a serem realizadas.
2. O Sistema atualiza a ultima luta e o campeonato e a pontuação de cada Atleta, Professor ou Arbitro.

R3 – Pontuação.

3. Caso de Uso é finalizado.

Fluxos de Exceção

E1 – Apenas um lutador cadastrado.

1. O Sistema monta uma única luta e grava o único Lutador como vencedor da luta.
2. Caso de Uso Finalizado.

E2 – Nenhum lutador cadastrado.

1. O Sistema exibe a mensagem “O campeonato necessita de ao menos um participante”

Regras de Negócio

R1 – Cálculos da montagem das chaves de luta

1. O sistema contabiliza a número de atletas inscritos no campeonato;
2. Caso o número de lutadores for menor que 3;
 - a. O sistema informa que o mínimo de atletas são 3 e finaliza o processo.
3. Caso o número de lutadores for maior 2 e menor que 7;
 - a. O sistema fará todos os atletas lutarem entre si e o campeão será aquele que obtiver maior pontuação na somatória de todas as lutas;
4. Caso o número de lutadores for superior a 6;
 - a. O sistema contabilizará se existe a possibilidade de formar pares de lutas sem que sobre lutador sem par;
 - i. Caso sobre um lutador sem par, o sistema escolherá, aleatoriamente, um lutador para não lutar nessa primeira fase e montará pares de luta, também de forma aleatória, e garantindo que nenhum lutador participe em mais de uma luta.
 - ii. Caso não sobre lutador o sistema escolherá o montará pares de luta, de forma aleatória, e garantindo que nenhum lutador participe em mais de uma luta.
5. Será feito a pontuação de cada uma das lutas;

6. Após a finalização de todas as lutas criadas no passo 5 o sistema retornará novamente ao passo 4 com os lutadores ganhadores da fase anterior. Com a diferença que caso exista um lutador que não lutou no passo 4 anterior devido ao número total de lutadores não ser compatível para formar pares de lutas com todos os lutadores, ele será contabilizado como ganhador da fase anterior para geração de novas lutas.
7. O sistema executará o passo 4 ao 6 até que sobre apenas um lutador que será nomeado campeão do campeonato.

Tela – T010 – Chaves de Luta-Campeonato



Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações

Buscar Campeonato:

Campeonatos:

Nome	Data	Responsável	Ação
Copa Judo veiga	01/12/2010	Prof. Marcos	Chave de Luta
Copa Duque de Caxias	12/12/2010	Prof. Marcos	Chave de Luta
Copa paran�	01/02/2011	Paran� Clube	Chave de Luta
Campeonato Paranaense	01/03/2011	FPRJ	Chave de Luta

Copyright © 2010 Shiai-J . Todos os direitos Reservados.

Figura 40: Tela – T010 – Chaves de Luta-Campeonato

Tela – T011 – Campeonato Confirmação Categorias



Home | Usuários | Campeonatos | Instituição | Relatórios | Notícias | Configurações

Gerenciamento do campeonato **Copa Judô Veiga**.
 Data: **00/00/0000** Horário de Início: **09:00h**

O campeonato será realizado na
 Rua Costa Rica, 1173 - Bacacheri
 Local: CEP 82515-270 - Curitiba/PR /
 Fone/Fax: (41) 3256-7033.

Categorias:

Nome	Horário	Status	Ação
73kg Sênior - Masculino	9:00h	Concluído	Visualizar
80kg Júnior - Masculino	10:00h	Em andamento	Visualizar
63 Kg Sênior - Feminino	10:45h	Em aberto	Confirmar
50kg Júnior - Masculino	11:40h	Em aberto	Confirmar
33 Kg Sênior - Feminino	13:00h	Em aberto	Confirmar
90kg Júnior - Masculino	14:00h	Em aberto	Confirmar
100 Kg Sênior - Feminino	15:00h	Em aberto	Confirmar
+80kg Júnior - Masculino	16:00h	Em aberto	Confirmar
-63 Kg Sênior - Feminino	17:00h	Em aberto	Confirmar

Figura 41: Tela – T011 – Campeonato Confirmação Categorias

Tela – T012 – Campeonato Confirmação Inscrição por Categorias

Gerenciamento do campeonato **Copa Judô Veiga**.

Categoria **73kg Sênior - Masculino**.

Data: **00/00/0000** Horário de Início: **09:00h**

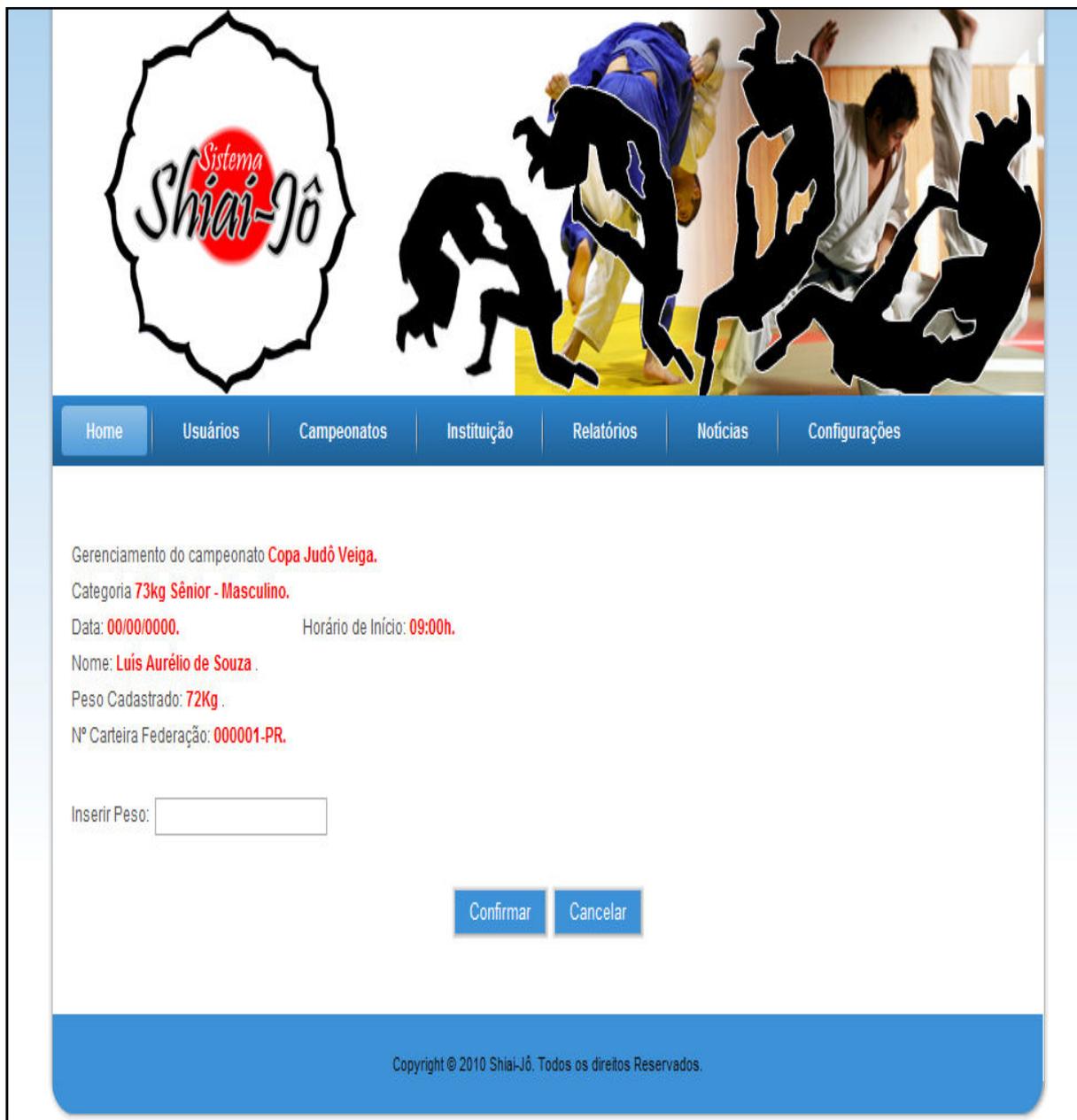
Atletas::

Nome	Peso	Status	Ação
Luis aurelio de souza	72	Concluído	Visualizar
João da Silva Perez	70	Concluído	Visualizar
Marco Antônio de melo	69,5	Concluído	Visualizar
Luiz augusto ramos	68	Concluído	Visualizar
Sidnei Alves	73	Concluído	Visualizar
André marcos da Silva	72	Em Aberto	Confirmar
Everton luís da silva	72	Em Aberto	Confirmar
André duarte Teste	72	Em Aberto	Confirmar
Juan Cabalero	72	Em Aberto	Confirmar

[Gerenciar](#) [Cancelar](#)

Figura 42: Tela – T012 – Campeonato Confirmação Inscrição por Categorias

Tela – T013 – Confirmação Atletas Descrição



Sistema Shiai-Jô

Home | Usuários | Campeonatos | Instituição | Relatórios | Notícias | Configurações

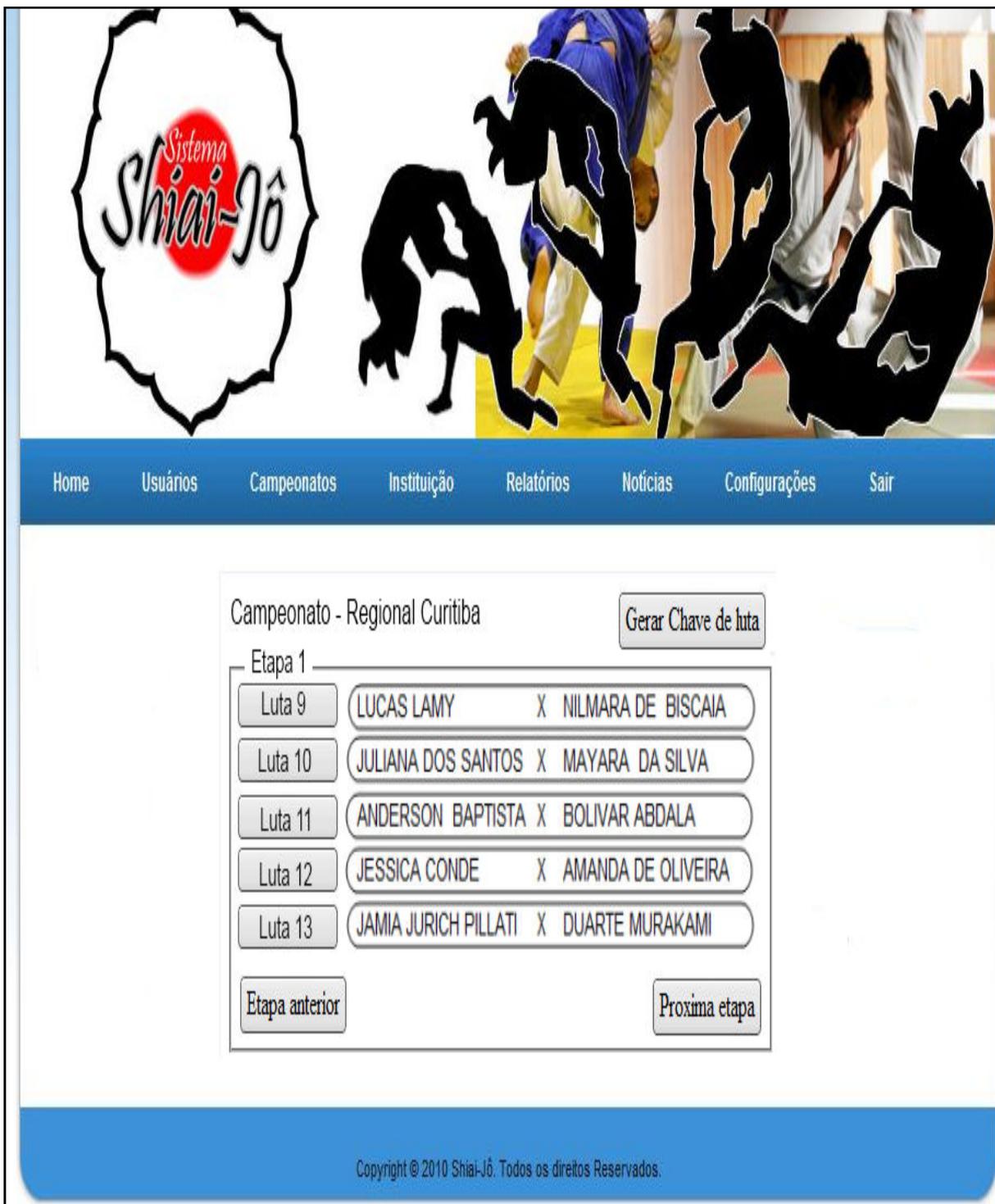
Gerenciamento do campeonato **Copa Judô Veiga**.
Categoria **73kg Sênior - Masculino**.
Data: **00/00/0000**. Horário de Início: **09:00h**.
Nome: **Luis Aurélio de Souza**.
Peso Cadastrado: **72Kg**.
Nº Carteira Federação: **000001-PR**.

Inserir Peso:

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 43: Tela – T013 – Confirmação Atletas Descrição

Tela – T014 – Chave de Luta



Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações Sair

Campeonato - Regional Curitiba [Gerar Chave de luta](#)

Etapa 1

Luta 9	LUCAS LAMY	X	NILMARA DE BISCAIA
Luta 10	JULIANA DOS SANTOS	X	MAYARA DA SILVA
Luta 11	ANDERSON BAPTISTA	X	BOLIVAR ABDALA
Luta 12	JESSICA CONDE	X	AMANDA DE OLIVEIRA
Luta 13	JAMIA JURICH PILLATI	X	DUARTE MURAKAMI

[Etapa anterior](#) [Proxima etapa](#)

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 44: Tela – T014 – Chave de Luta

Casos de Uso – UC008 – Manter Notícias

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de inclusão, exclusão e alteração de Notícias exibidas na pagina principal do sistema Shiai-Jô.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir Grupos de Acesso necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô deverá incluído, excluído ou atualizado uma notícia.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o Usuário clicar na opção: “Manter Notícias” no Menu do sistema Shiai-Jô.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O aplicativo Shiai-Jô exibe a tela "T015 – Pesquisar Notícias" com todos as Noticias ordenadas por ordem alfabética.

R1 – Permissão

2. O Usuário preenche os campos de filtro e clica em pesquisar.

A1 – Cadastrar Novo Noticia

3. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela com as Noticias filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.

4. O Usuário seleciona uma Noticia e clica no botão “Alterar Noticia”

A2 – Clica em Excluir Noticia

5. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T016 – Noticia”

6. O Usuário Altera os dados que deseja, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clica em “Alterar”

R2 – Imagens**E3** – Erro validação de campos Alteração

7. O sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação

E4 – Não confirma operação

8. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T015 – Pesquisar Noticias” e mensagem “Noticia Alterada com sucesso”

9. O Caso de Uso é finalizado.

Fluxos Alternativos**A1** – Cadastrar Nova Noticia

1. Usuário Clica em “Cadastrar Nova Noticia”

2. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela “T016 – Noticia” com os campos em branco.

3. O Usuário preenche os campos, define a data, adiciona imagem e clica em “Cadastrar”.

R2 – Imagens

E1 – Erro validação de campos

4. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

5. O Usuário confirma o Cadastro.
6. Sistema Shiai-Jô exibe tela “T015 – Pesquisar Noticias” e mensagem “Noticia Cadastrado com sucesso”
7. Caso de Uso é Finalizado.

A2 – Excluir Noticia

1. O Usuário seleciona uma Noticia e clica no botão “Excluir Noticia”
2. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

3. O Usuário confirma a exclusão.
4. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Noticia Excluída com sucesso”
5. Caso de Uso é Finalizado.

Fluxos de Exceção**E1** – Erro validação de campos de Filtro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 2 do Fluxo Principal.

E2 – Erro validação de campos Cadastro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Alternativo.

E3 – Erro validação de campos Alteração

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal.

E4 – Não confirma operação

1. Usuário não confirma operação.
2. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal

Regras de Negócio**R1** – Permissão

Operações e usuários com permissão de executá-las:

Pesquisar – Administrador e Auxiliar Administrativos.

Cadastrar Novo Campeonato – Administrador e Auxiliar Administrativos.

Alterar – Administrador e Auxiliar Administrativos.

Excluir – Administrador e Auxiliar Administrativos.

R2 – Imagem

É possível adicionar uma imagem para ser exibida abaixo da notícia.

Tela – T015 – Pesquisar Notícias

Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações Sair

Titulo: Data: Autor:

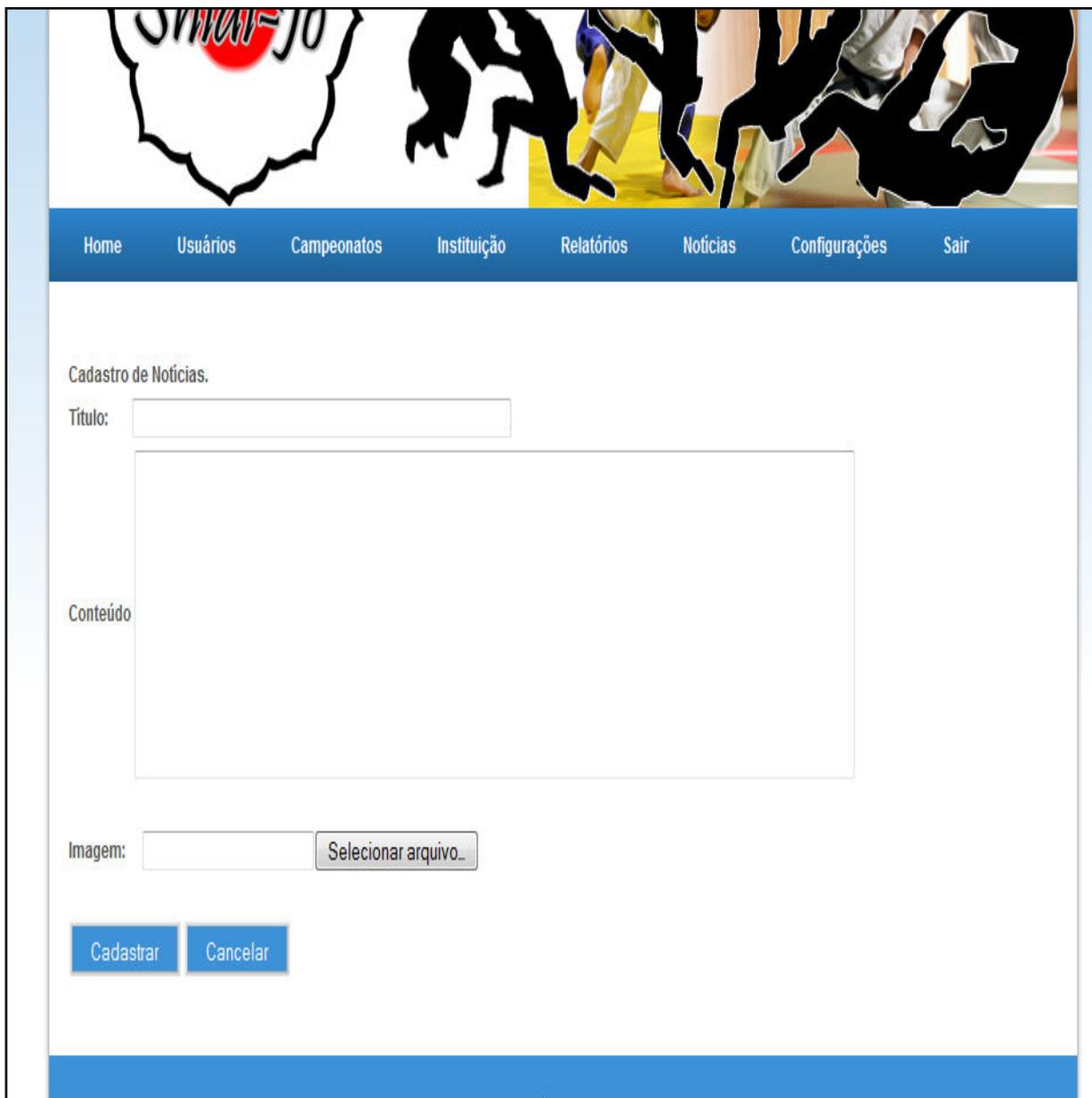
Código	Título	Data Inclusao	Autor	Ações
1	Morre Sílvio Santos, apos falencia de banco!	2010-11-28 00:00:00		Alterar Consultar Excluir

[1]

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 45: Tela – T015 – Pesquisar Notícias

Tela – T016 – Notícia



The screenshot displays a web application interface for news registration. At the top, there is a header with a logo on the left and a navigation menu with the following items: Home, Usuários, Campeonatos, Instituição, Relatórios, Notícias, Configurações, and Sair. Below the header, the main content area is titled 'Cadastro de Notícias.' and contains the following elements:

- A text input field labeled 'Título:'.
- A large text area labeled 'Conteúdo'.
- An image upload section labeled 'Imagem:' with a text input field and a 'Selecionar arquivo...' button.
- Two buttons at the bottom: 'Cadastrar' and 'Cancelar'.

Figura 46: Tela – T016 – Notícia

Casos de Uso – UC009 – Manter Permissões

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de Manutenção de Permissões extras (aprovação de Mesário).

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir Grupos de Acesso necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô incluído, alterado ou deletado uma permissão.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o Usuário clicar na opção: “Adicionar Permissões” no Menu.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O aplicativo Shiai-Jô exibe a tela "T017 – Pesquisar Permissões" com todas as Permissões ordenadas por ordem alfabética.

R1 – Permissão

2. O Usuário preenche os campos de filtro e clica em pesquisar.

A1 – Cadastrar Nova Permissão

3. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela com as Permissões filtradas pelas condições anteriormente estabelecidas.

4. O Usuário seleciona uma Permissão e clica no botão “Alterar Permissão”

A2 – Clica em Excluir Permissão

5. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T018 – Permissão”

6. O Usuário Altera os dados que deseja, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clica em “Alterar”

E3 – Erro validação de campos Alteração

7. O sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação

E4 – Não confirma operação

8. O Sistema Shiai-Jô exibe tela “T017 – Pesquisar Permissão” e mensagem “Permissão Alterada com sucesso”

9. O Caso de Uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1 – Cadastrar Nova Permissão

1. Usuário Clica em “Cadastrar Nova Permissão”

2. O Sistema Shiai-Jô exibe a tela “T018 – Permissão” com os campos em branco.

3. O Usuário preenche os campos, define a data, adiciona imagem e clica em “Cadastrar”.

E1 – Erro validação de campos

4. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

5. O Usuário confirma o Cadastro.
6. Sistema Shiai-Jô exibe tela “T017 – Pesquisar Permissões” e mensagem “Permissão Cadastrado com sucesso”
7. Caso de Uso é Finalizado.

A2 – Excluir Permissão

1. O Usuário seleciona uma permissão e clica no botão “Excluir Permissão”
2. O Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de confirmação.

E4 – Não confirma operação

3. O Usuário confirma a exclusão.
4. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem “Permissão Excluída com sucesso”
5. Caso de Uso é Finalizado.

Fluxos de Exceção**E1** – Erro validação de campos de Filtro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 2 do Fluxo Principal.

E2 – Erro validação de campos Cadastro

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Alternativo.

E3 – Erro validação de campos Alteração

1. Usuário preenche um ou mais campos incorretamente.
2. Sistema Shiai-Jô exibe mensagem de erro e posiciona o cursor sobre o primeiro campo incorreto.
3. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal.

E4 – Não confirma operação

1. Usuário não confirma operação.
2. Retorna ao passo 3 do Fluxo Principal

Regras de Negócio**R1** – Permissão

Operações e usuários com permissão de executá-las:

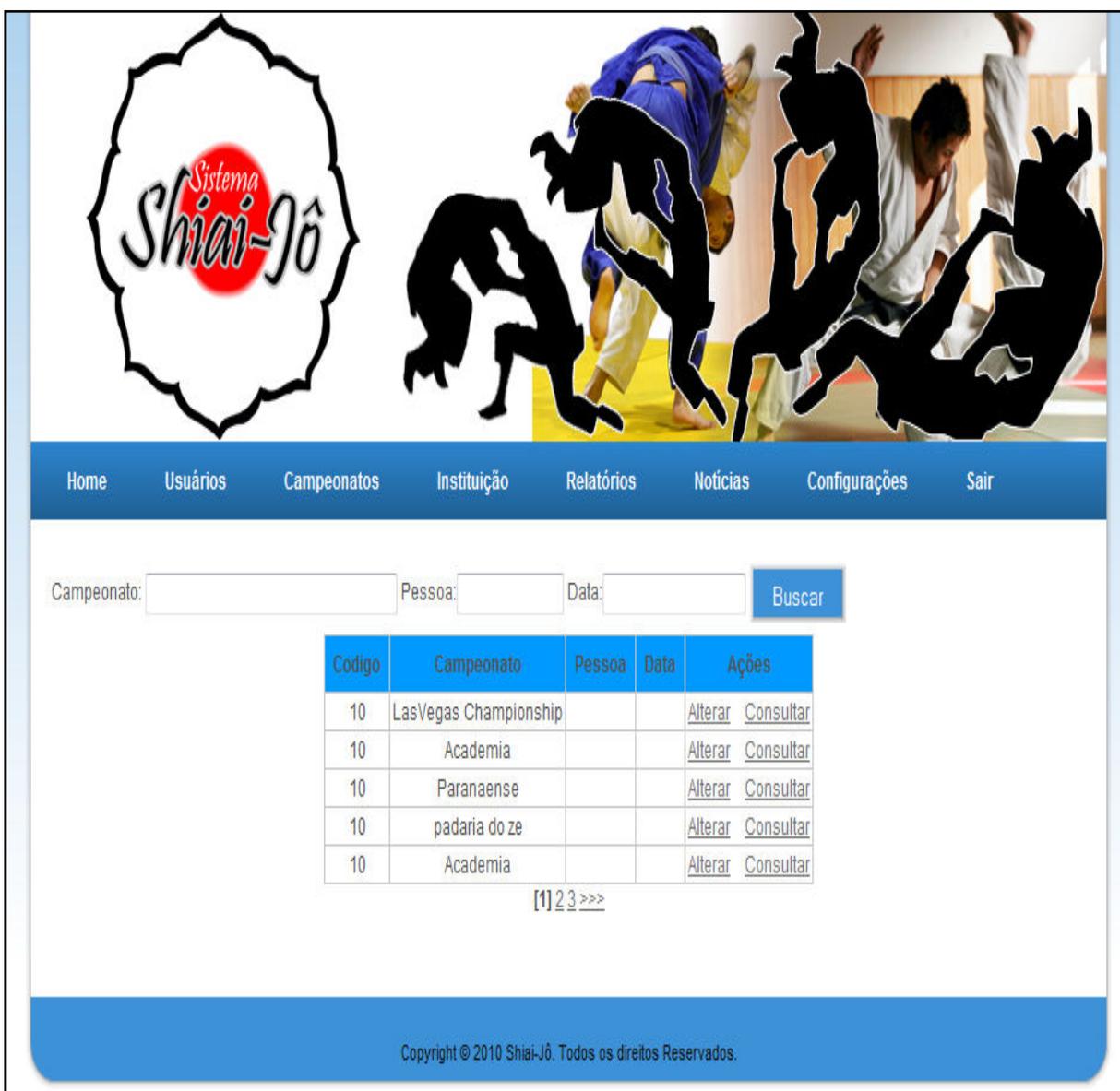
Pesquisar – Administrador, Auxiliar Administrativos e Professores (somente as permissões que eles concederam).

Cadastrar Nova Permissao – Administrador, Auxiliar Administrativos e Professores.

Alterar – Administrador, Auxiliar Administrativos e Professores.

Excluir – Administrador, Auxiliar Administrativos e Professores.

Tela – T017 – Pesquisar Permissões



Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações Sair

Campeonato: Pessoa: Data: [Buscar](#)

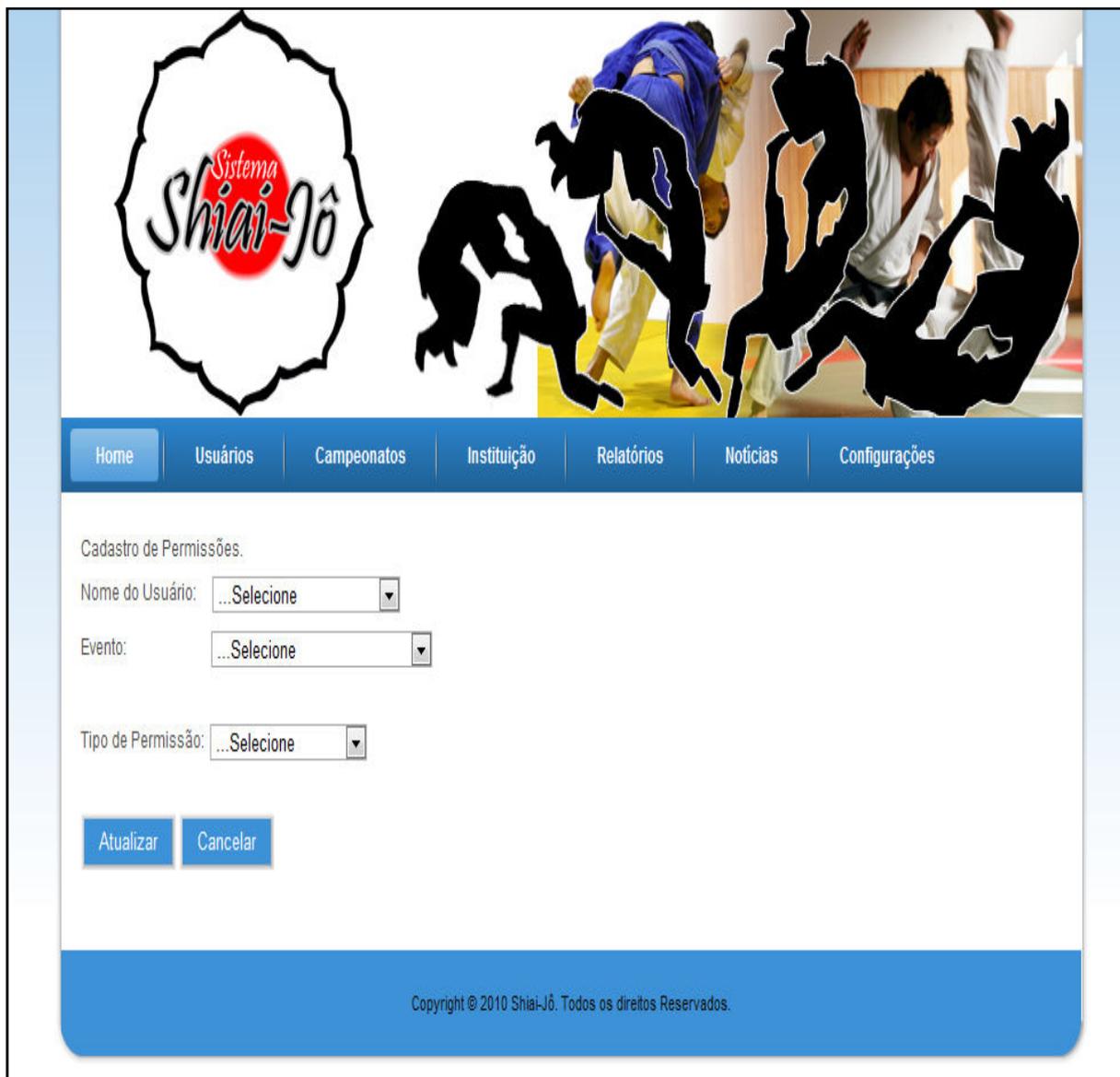
Código	Campeonato	Pessoa	Data	Ações
10	LasVegas Championship			Alterar Consultar
10	Academia			Alterar Consultar
10	Paranaense			Alterar Consultar
10	padaria do ze			Alterar Consultar
10	Academia			Alterar Consultar

[1] 2 3 >>>

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 47: Tela – T017 – Pesquisar Permissões

Tela – T018 – Permissão



Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações

Cadastro de Permissões.

Nome do Usuário: ...Selecione

Evento: ...Selecione

Tipo de Permissão: ...Selecione

Atualizar Cancelar

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 48: Tela – T018 – Permissão

Casos de Uso – UC010 – Aprovar Usuários

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Guilherme Domingues	27/10/2010	Elaboração

Descrição

Este caso de uso descreve o processo de aprovação ou rejeição de Árbitros, Professores, etc.

Pré-condições

Este Caso de Uso pode iniciar somente se:

- Usuário possuir Grupos de Acesso necessários.

Pós-condições

Após o fim normal deste Caso de Uso o sistema deve:

- Após o término normal deste Caso de Uso o aplicativo Shiai-Jô deverá ter exibido a Home Page do Sistema Shiai-Jô corretamente.

Gatilho

Este Caso de Uso deve iniciar após o Usuário clicar na opção: “Adicionar Permissões” no Menu.

Ator Primário

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O aplicativo Shiai-Jô exibe a tela "T019 – Aprovação Inscrições" com lista de todos os Árbitros/Professores pendentes de aprovação.

R1 – Permissão

2. O Usuário seleciona um Usuário, e clica no botão “Aprovar”.

A1 – Clica em “Rejeitar”.

3. O Sistema Shiai-Jô exibe a mensagem de confirmação da operação.
4. O Usuário confirma a operação.
5. E1 – Usuário não confirma a operação.
6. O sistema aprova o usuário, alterando a Flag de “Pendente Aprovação”.
7. Caso de Uso finalizado.

Fluxos Alternativos

A1 – Clica em Rejeitar

1. Usuário Clica no botão “Rejeitar”.
2. O Sistema Shiai-Jô exibe a mensagem de confirmação da operação.
3. O Usuário confirma a operação.

A2 – Usuário não confirma a operação.

1. O sistema aprova o usuário, alterando a Flag de “Pendente Aprovação” para “N” e altera a Flag “Excluir Usuário”.
2. Caso de Uso é Finalizado.

E1 – Usuário não confirma operação.

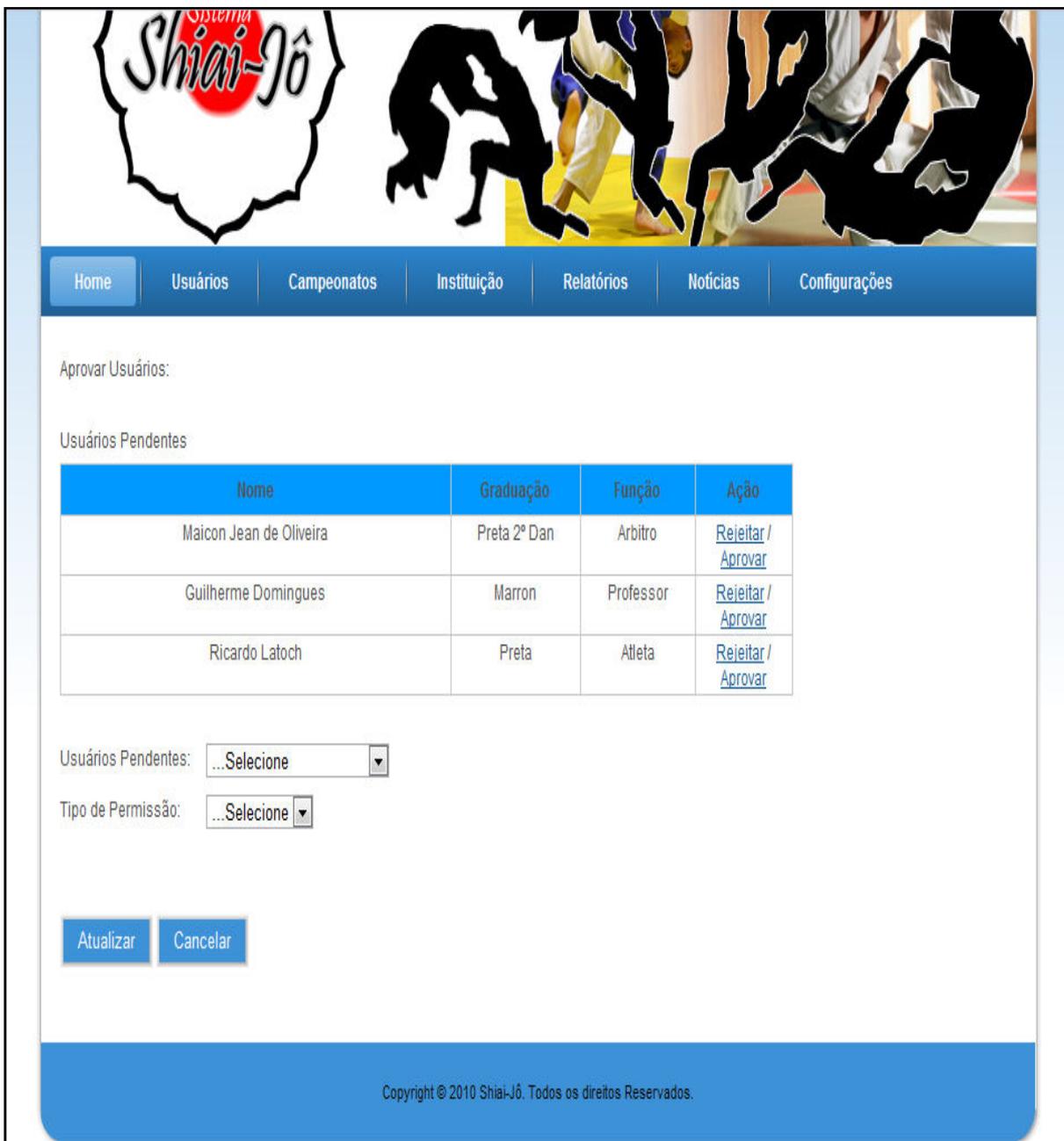
1. O Usuário não confirma a operação.
2. Retorna ao passo 1 do Fluxo Principal.

Fluxos de Exceção

Não se aplica.

Regras de Negócio**R1** – Permissão

Apenas os Administradores e Auxiliares Administrativos têm permissão de aprovar ou rejeitar inscrições.

Tela – T019 – Aprovar Inscrições

Home Usuários Campeonatos Instituição Relatórios Notícias Configurações

Aprovar Usuários:

Usuários Pendentes

Nome	Gradação	Função	Ação
Maicon Jean de Oliveira	Preta 2º Dan	Arbitro	Rejeitar / Aprovar
Guilherme Domingues	Marron	Professor	Rejeitar / Aprovar
Ricardo Latoch	Preta	Atleta	Rejeitar / Aprovar

Usuários Pendentes:

Tipo de Permissão:

Copyright © 2010 Shiai-Jô. Todos os direitos Reservados.

Figura 49: Tela – T019 – Aprovar Inscrições

APÊNDICE 2 – DIAGRAMA DE CLASSE

Diagrama de Classe

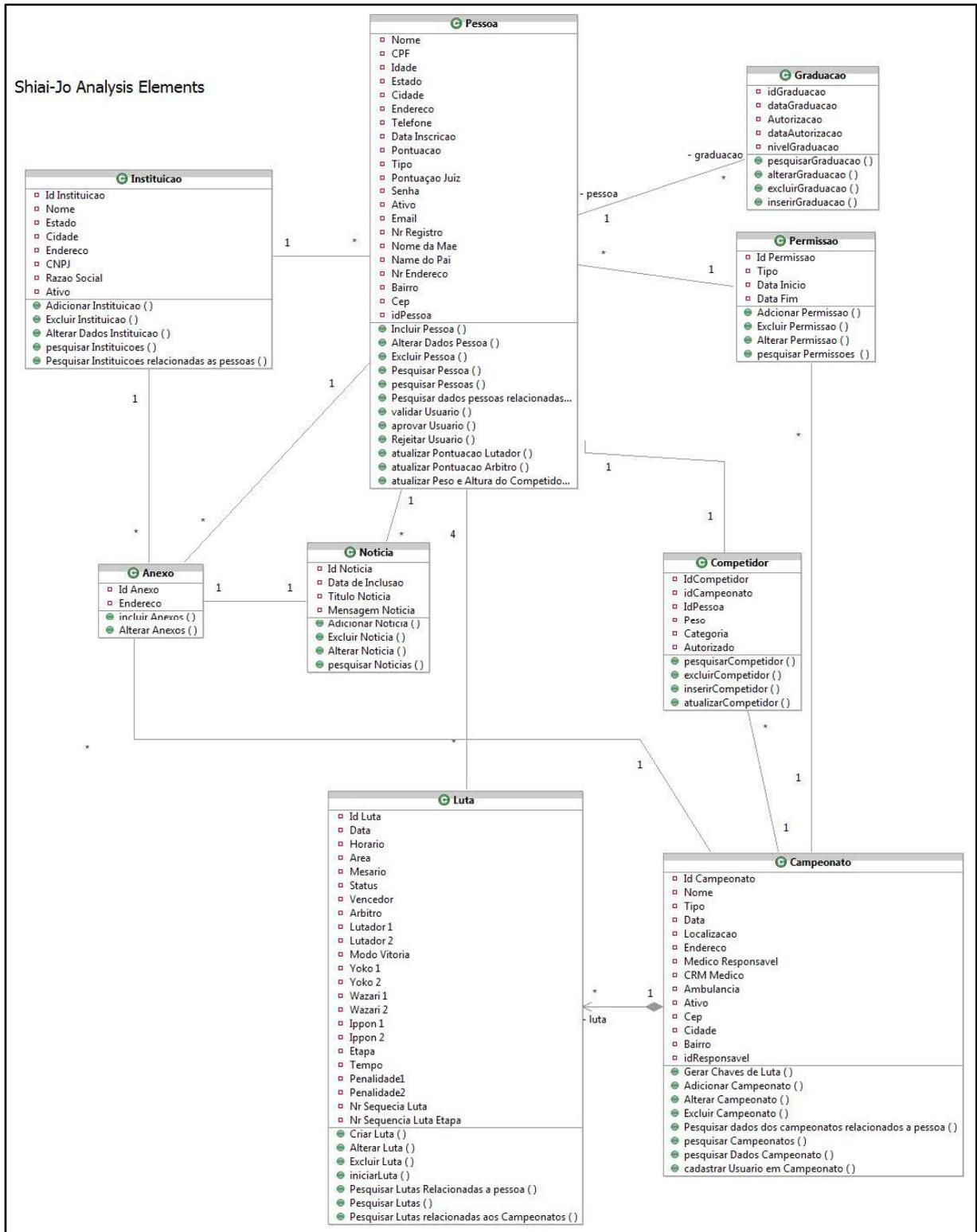


Figura 50: Diagrama de Classe

Diagrama de Sequência – UC001-A1 – Manutenção Placar

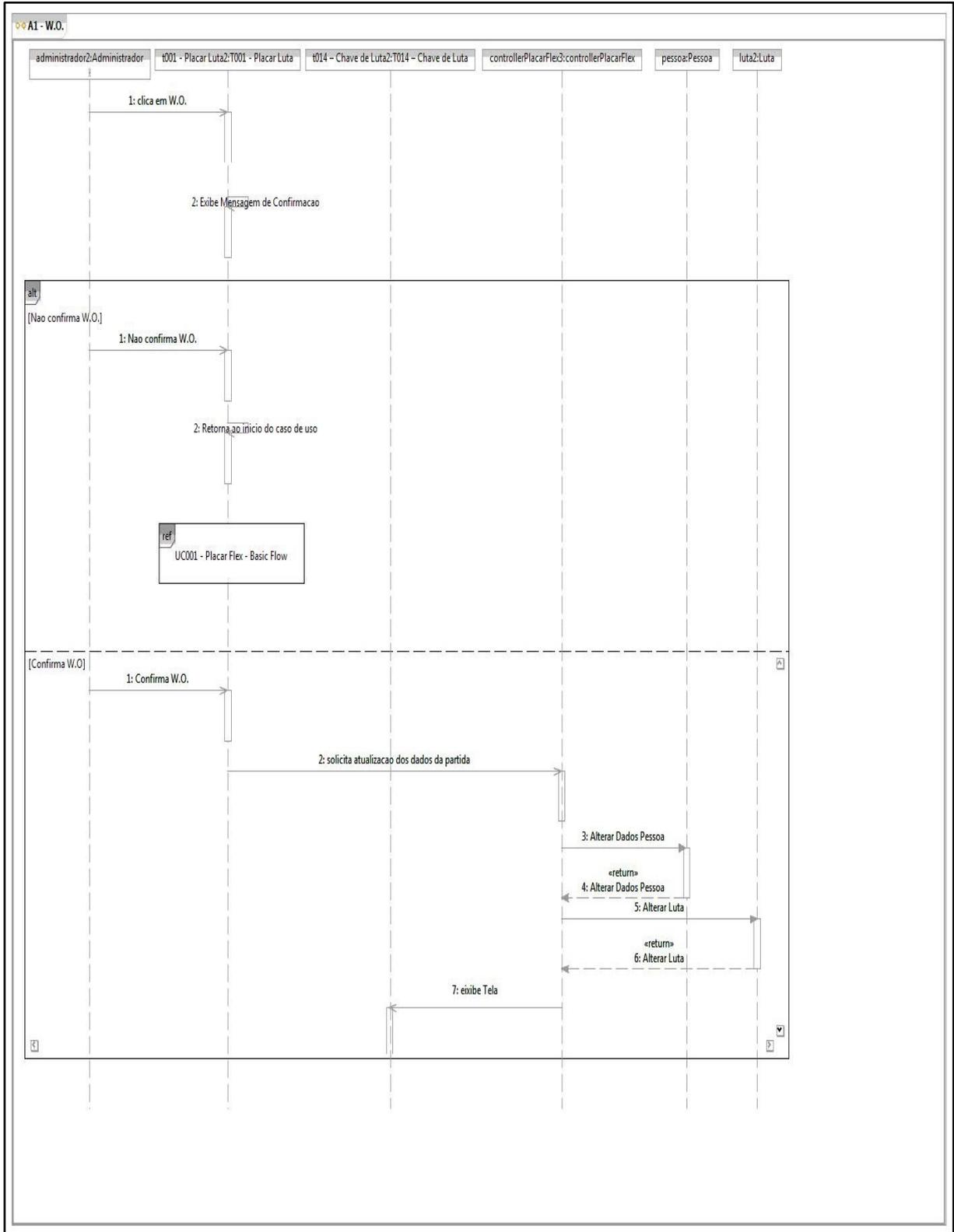


Figura 52: Diagrama de Sequência – UC001-A1 – Manutenção Placar

Diagrama de Sequência – UC001-A2 – Manutenção Placar

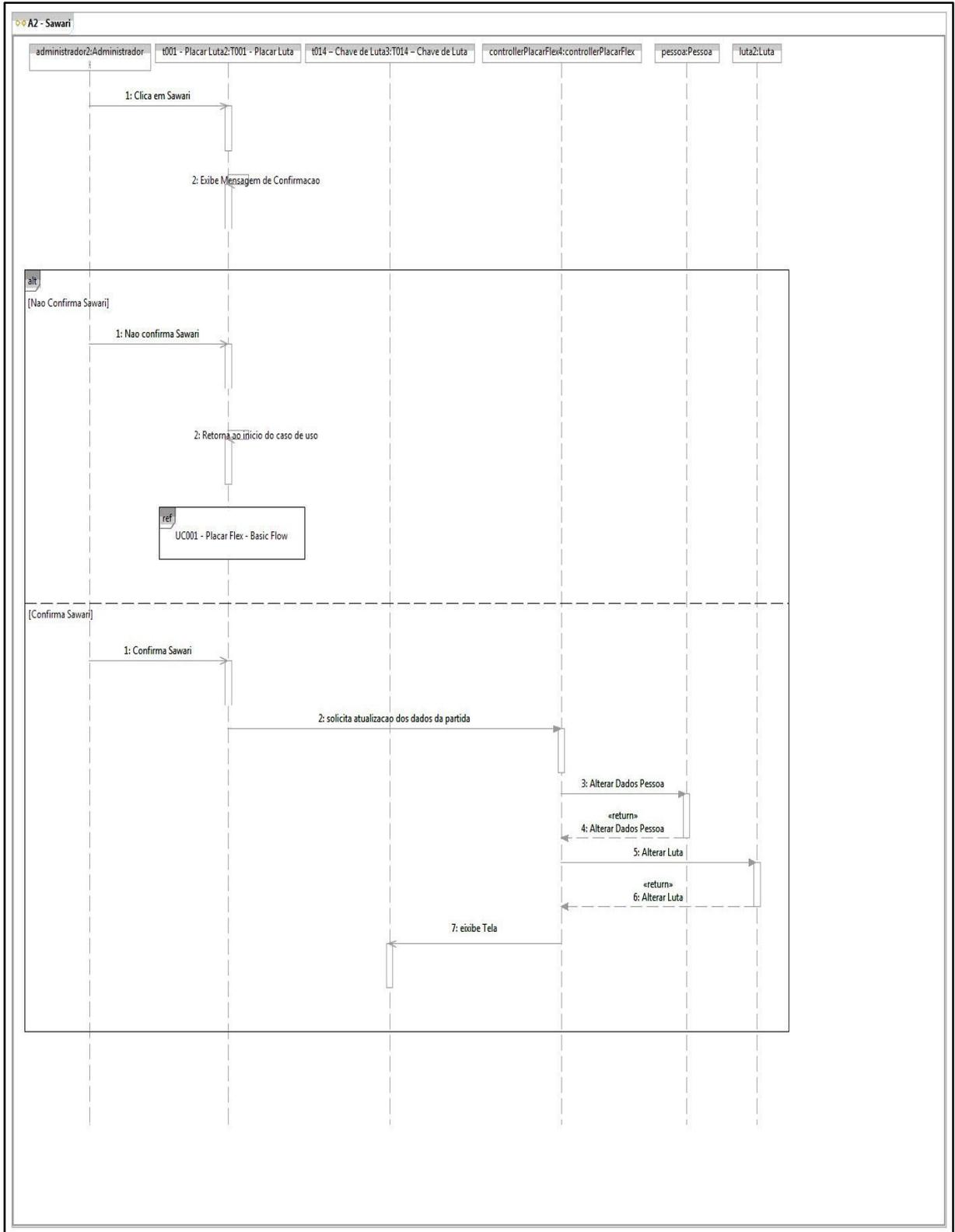


Figura 53: Diagrama de Sequência – UC001-A2 – Manutenção Placar

Diagrama de Sequência – UC002 – Gerar Relatório

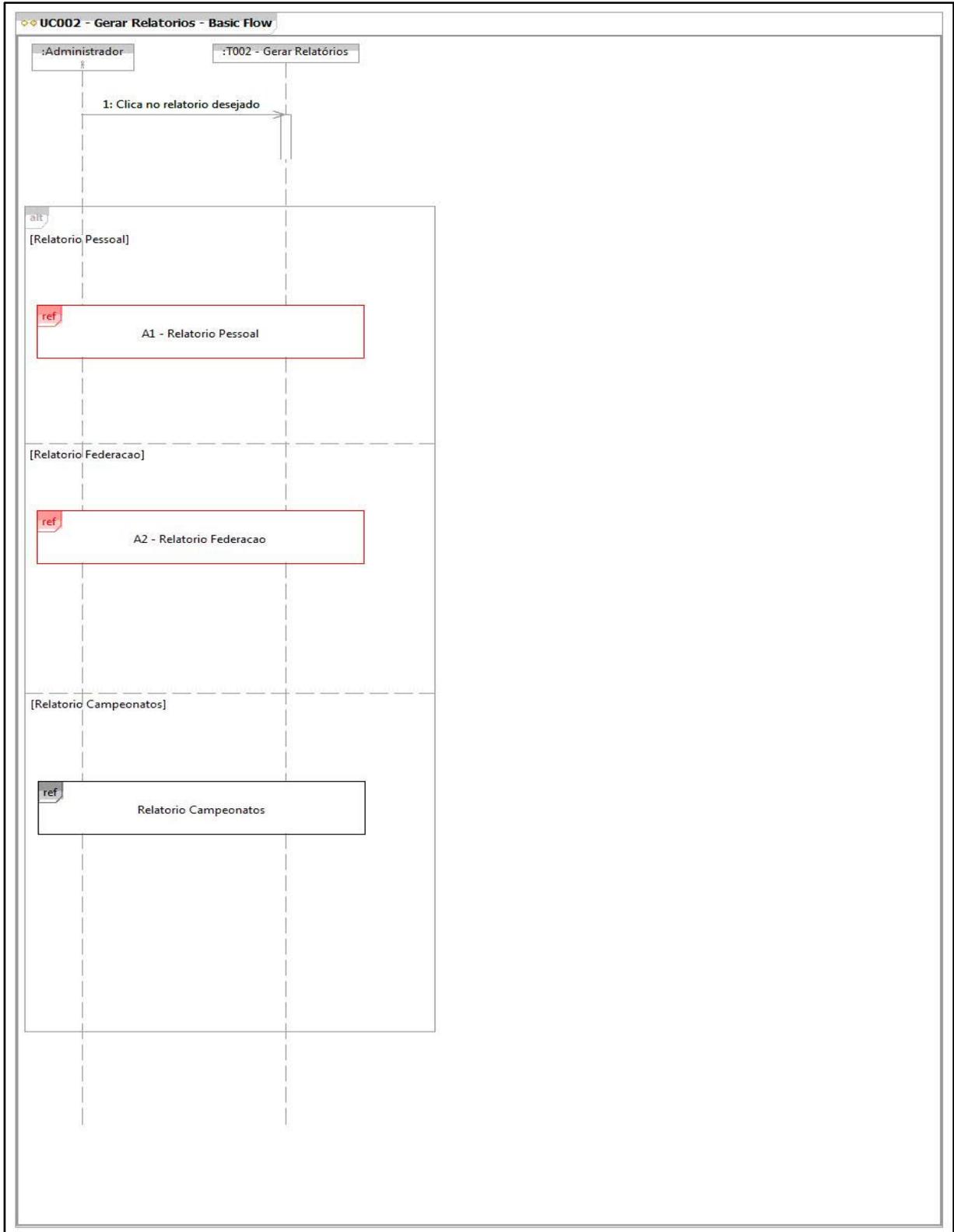


Figura 54: Diagrama de Sequência – UC002 – Gerar Relatório

Diagrama de Sequência – UC002 – Relatório Campeonatos

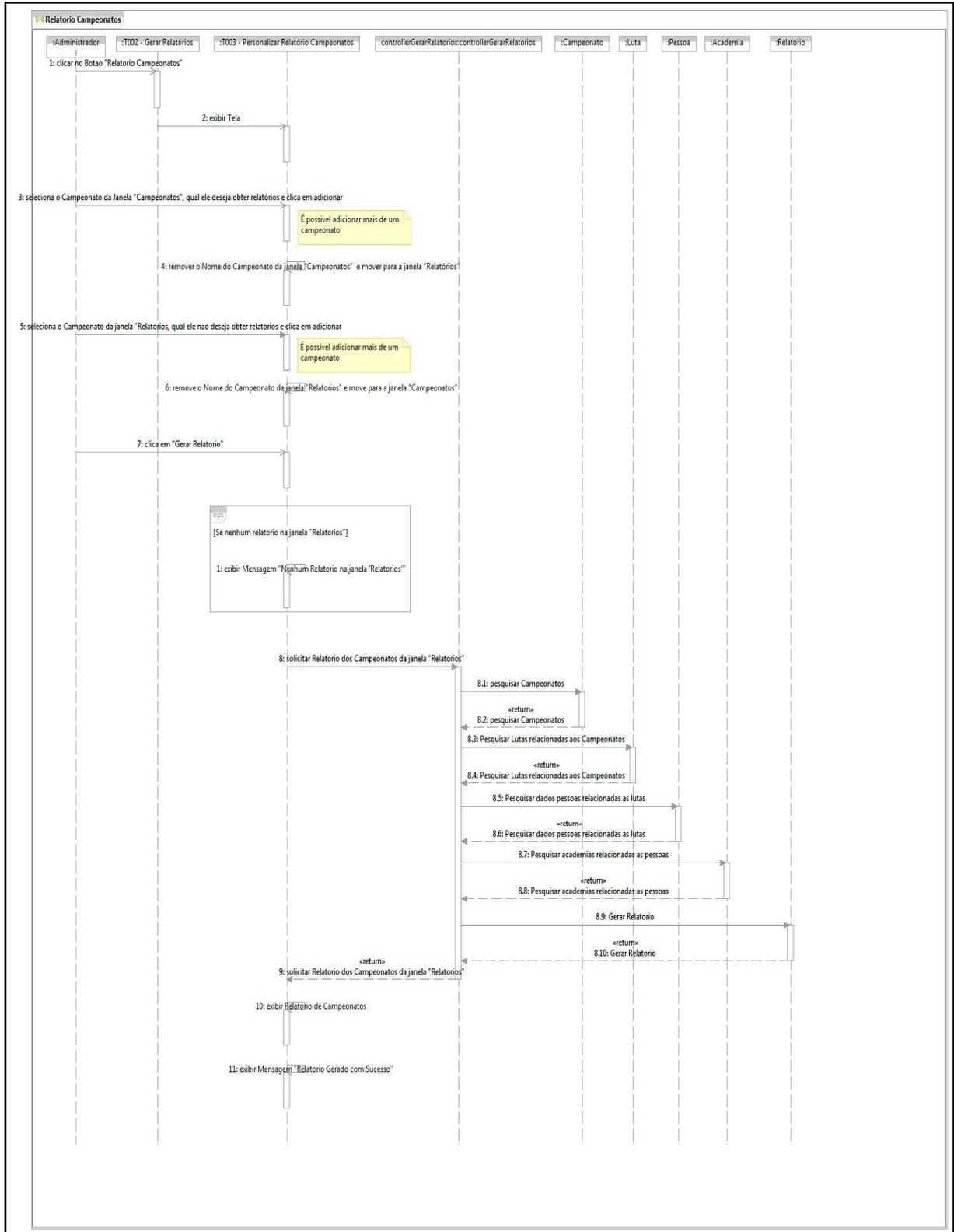


Figura 55: Diagrama de Sequência – UC002 – Relatório Campeonatos

Diagrama de Sequência – UC002-A1 – Relatório Pessoal

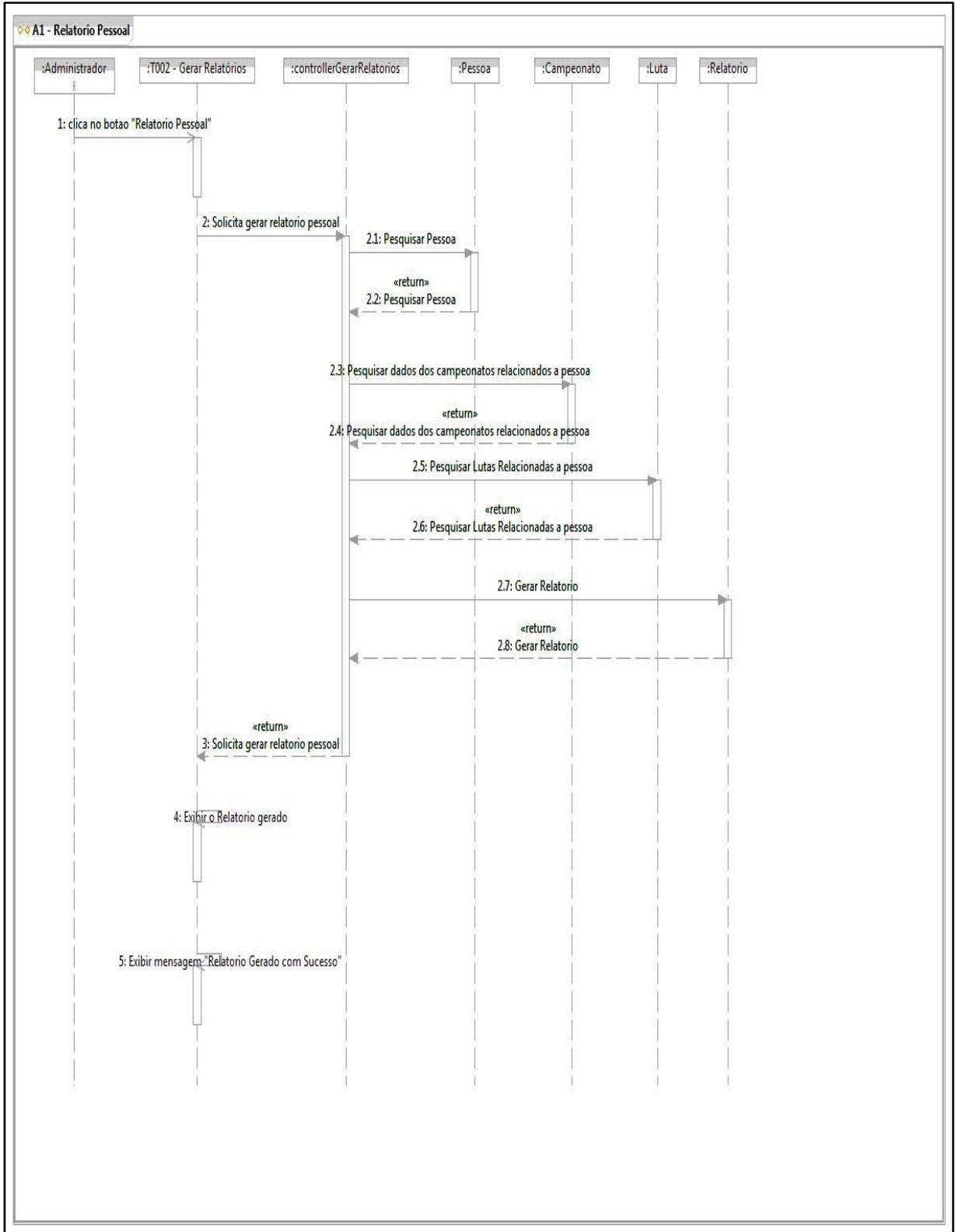


Figura 56: Diagrama de Sequência – UC002-A1 – Relatório Pessoal

Diagrama de Sequência – UC002–A2 – Relatório

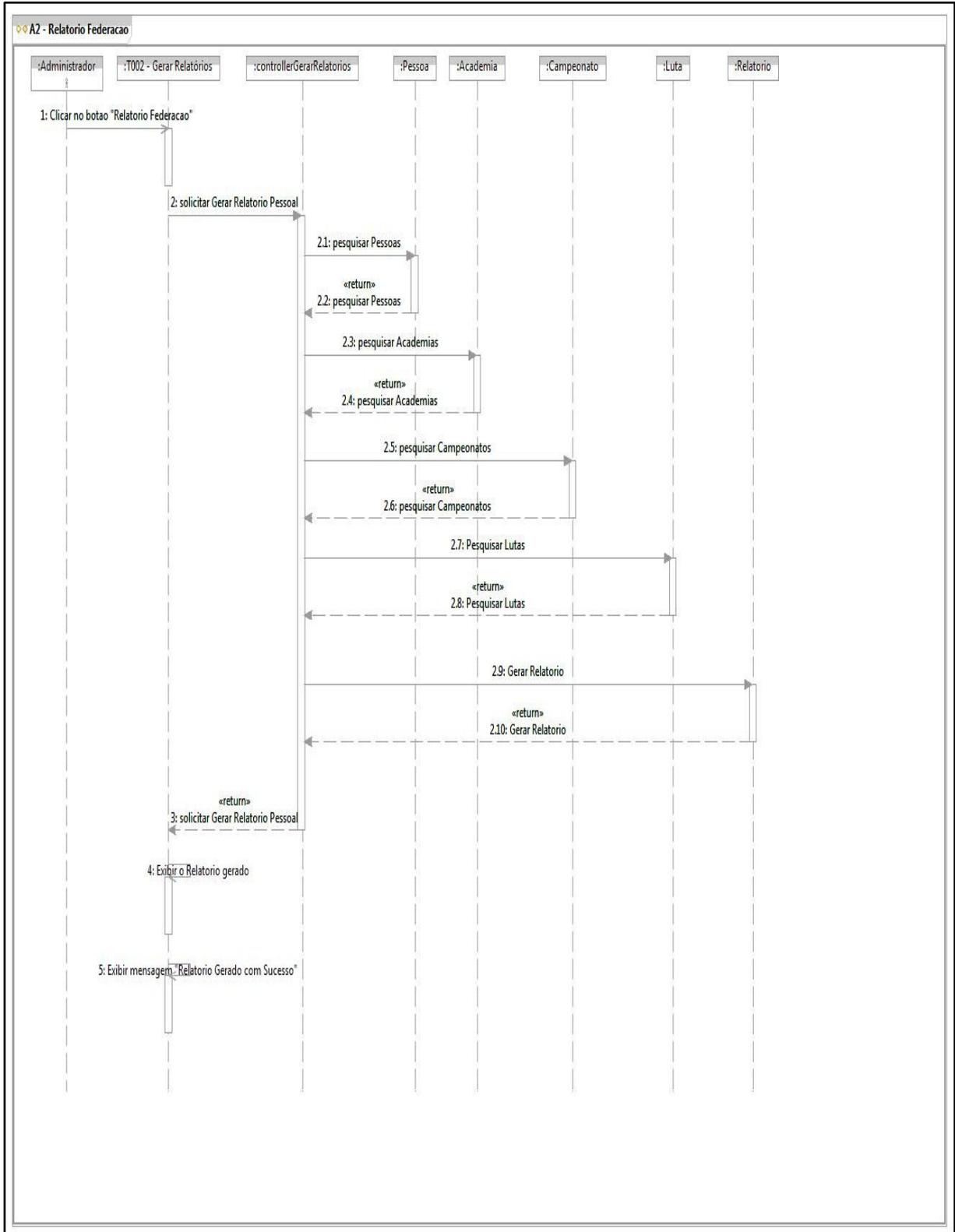


Figura 57: Diagrama de Sequência – UC002–A2 – Relatório

Diagrama de Sequência – UC003 – Cadastro Campeonato

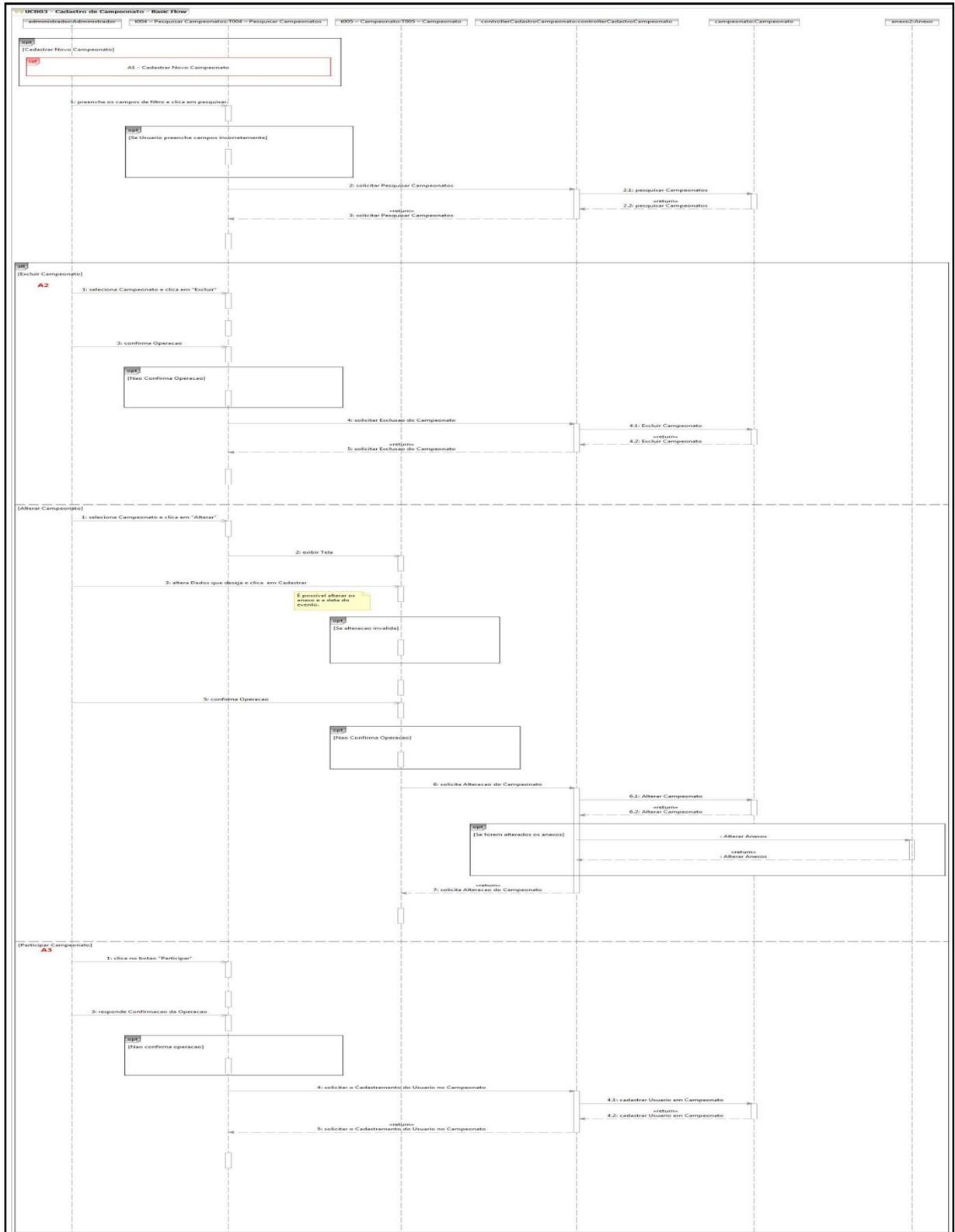


Figura 58: Diagrama de Sequência – UC003 – Cadastro Campeonato

Diagrama de Sequência – UC003-A1 – Cadastro Campeonato

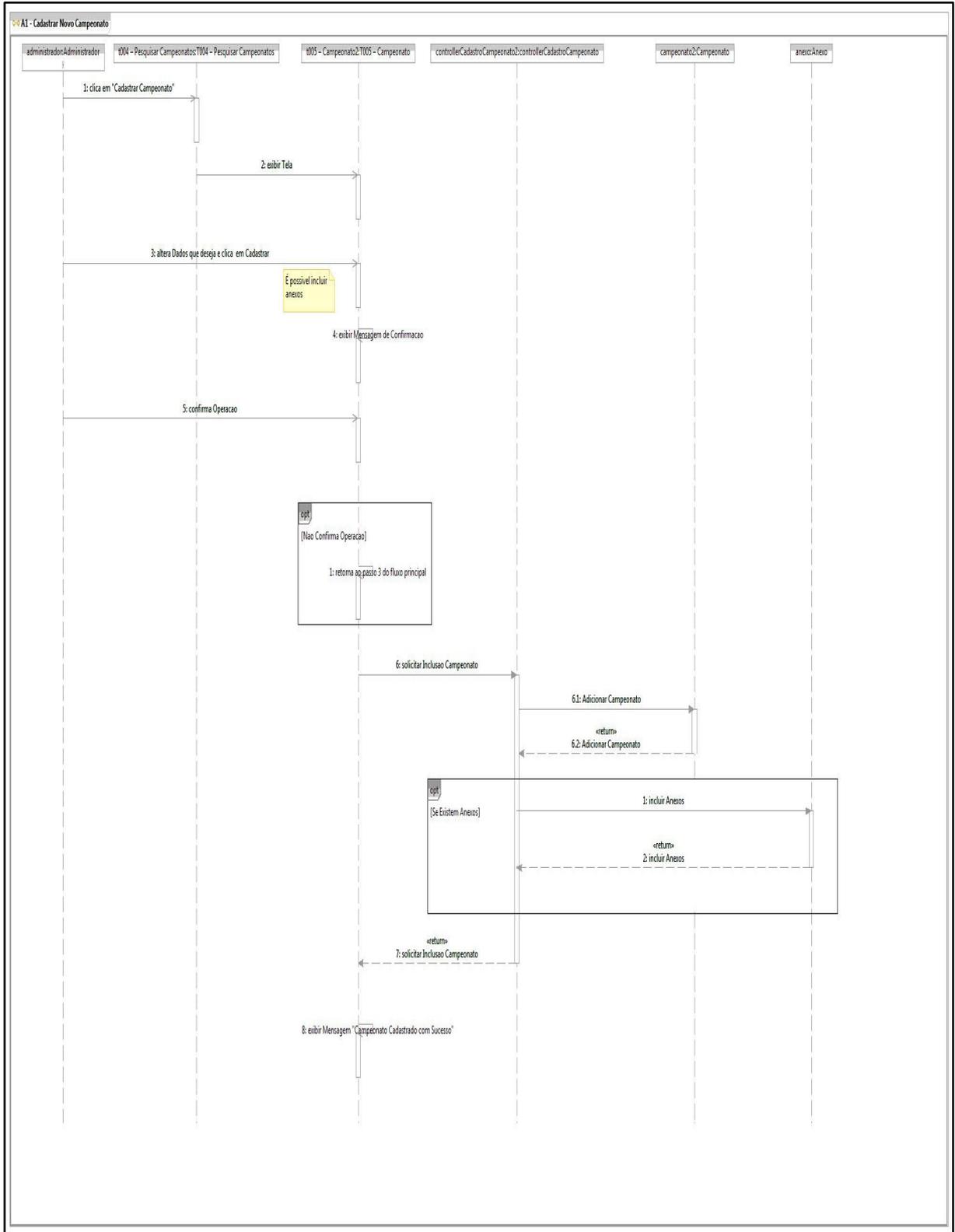


Figura 59: Diagrama de Sequência – UC003-A1 – Cadastro Campeonato

Diagrama de Sequência – UC004 – Cadastro Instituição

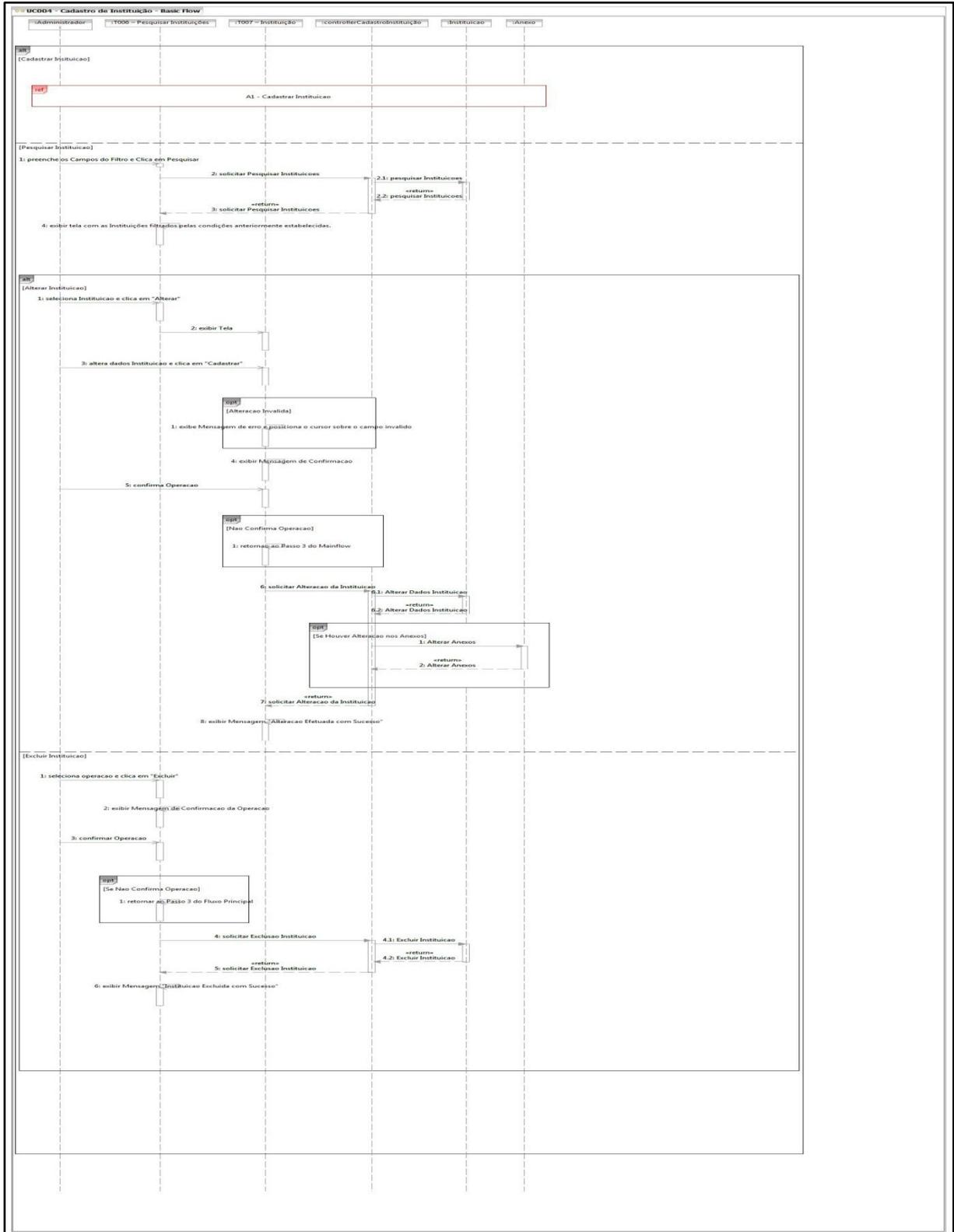


Figura 60: Diagrama de Sequência – UC004 Cadastro Instituição

Diagrama de Sequência – UC004-A1 – Cadastro Instituição

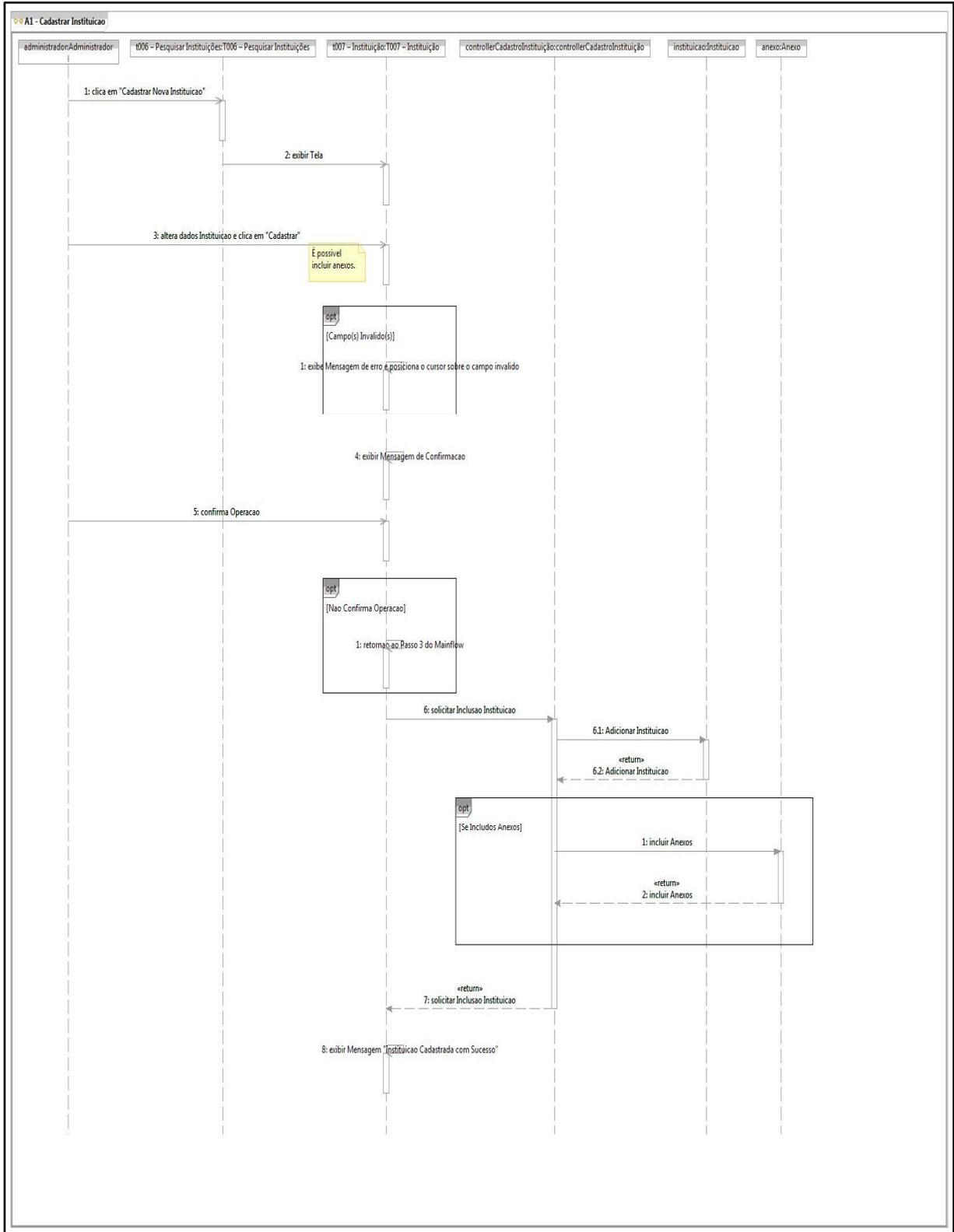


Figura 61: Diagrama de Sequência – UC004-A1 – Cadastro Instituição

Diagrama de Sequência – UC005 – Cadastro Usuário

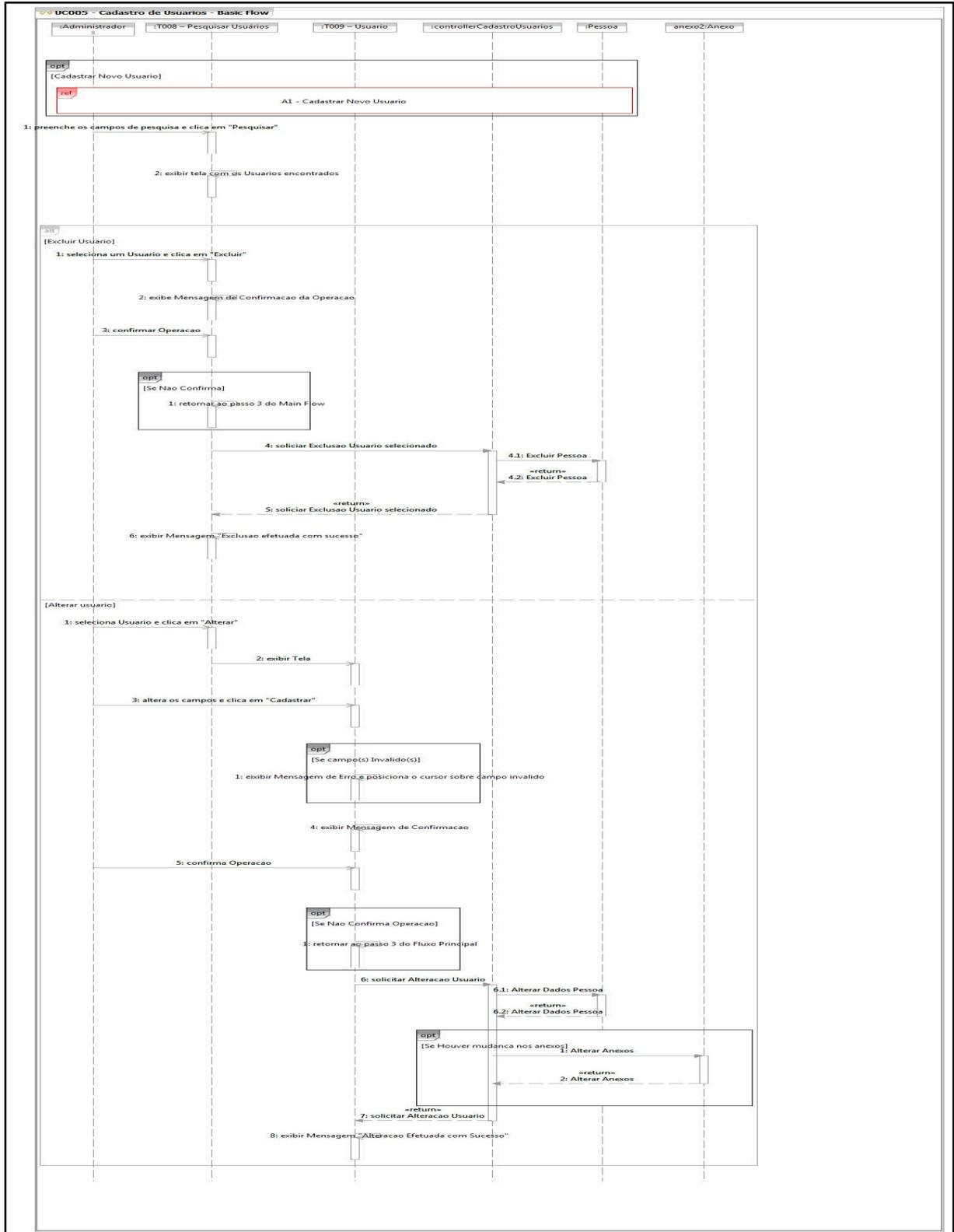


Figura 62 : Diagrama de Sequência – UC005 – Cadastro Usuário

Diagrama de Sequência – UC005-A1 – Cadastro Usuário

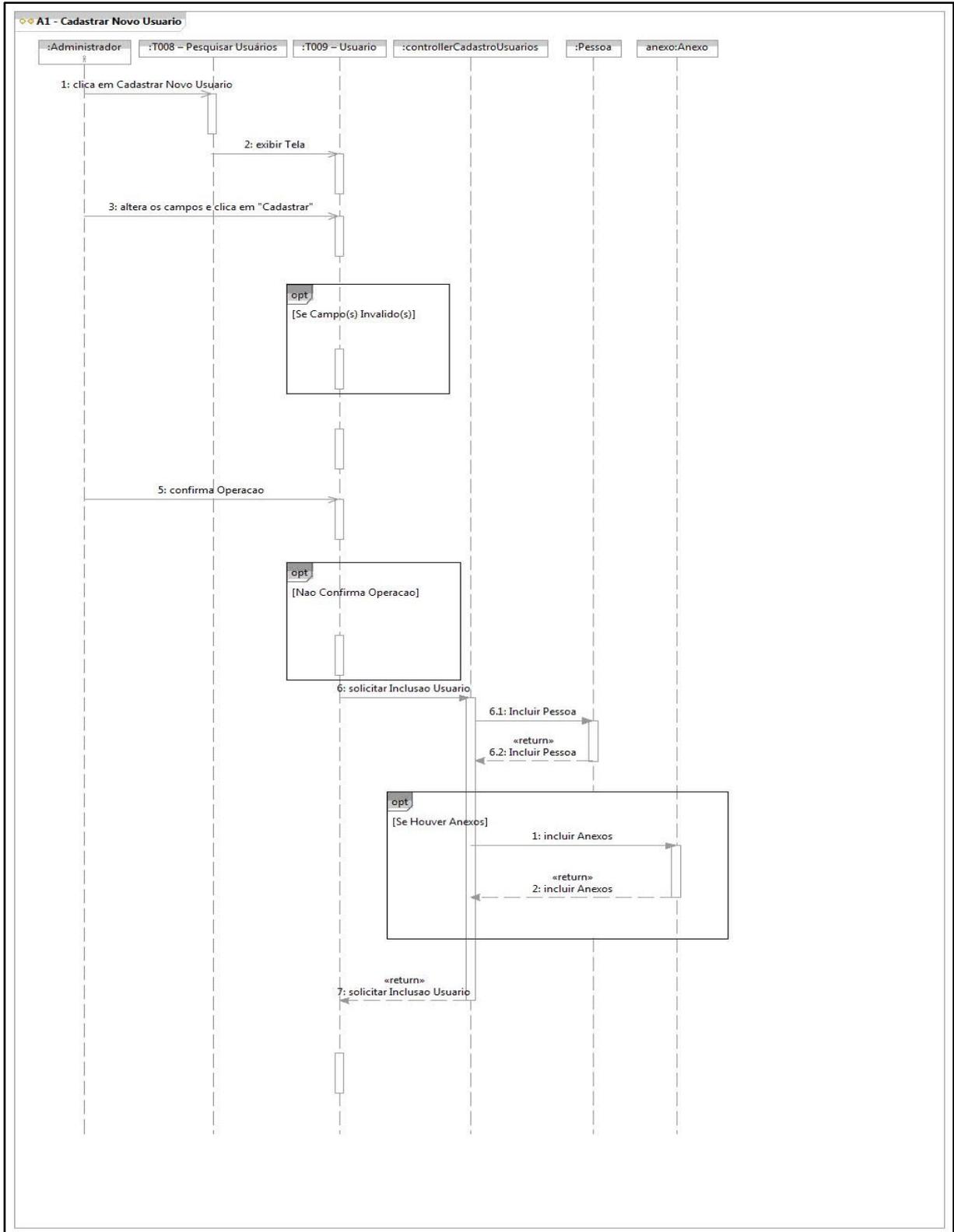


Figura 63: Diagrama de Sequência – UC005-A1 – Cadastro Usuário

Diagrama de Sequência – UC006 – Home Page

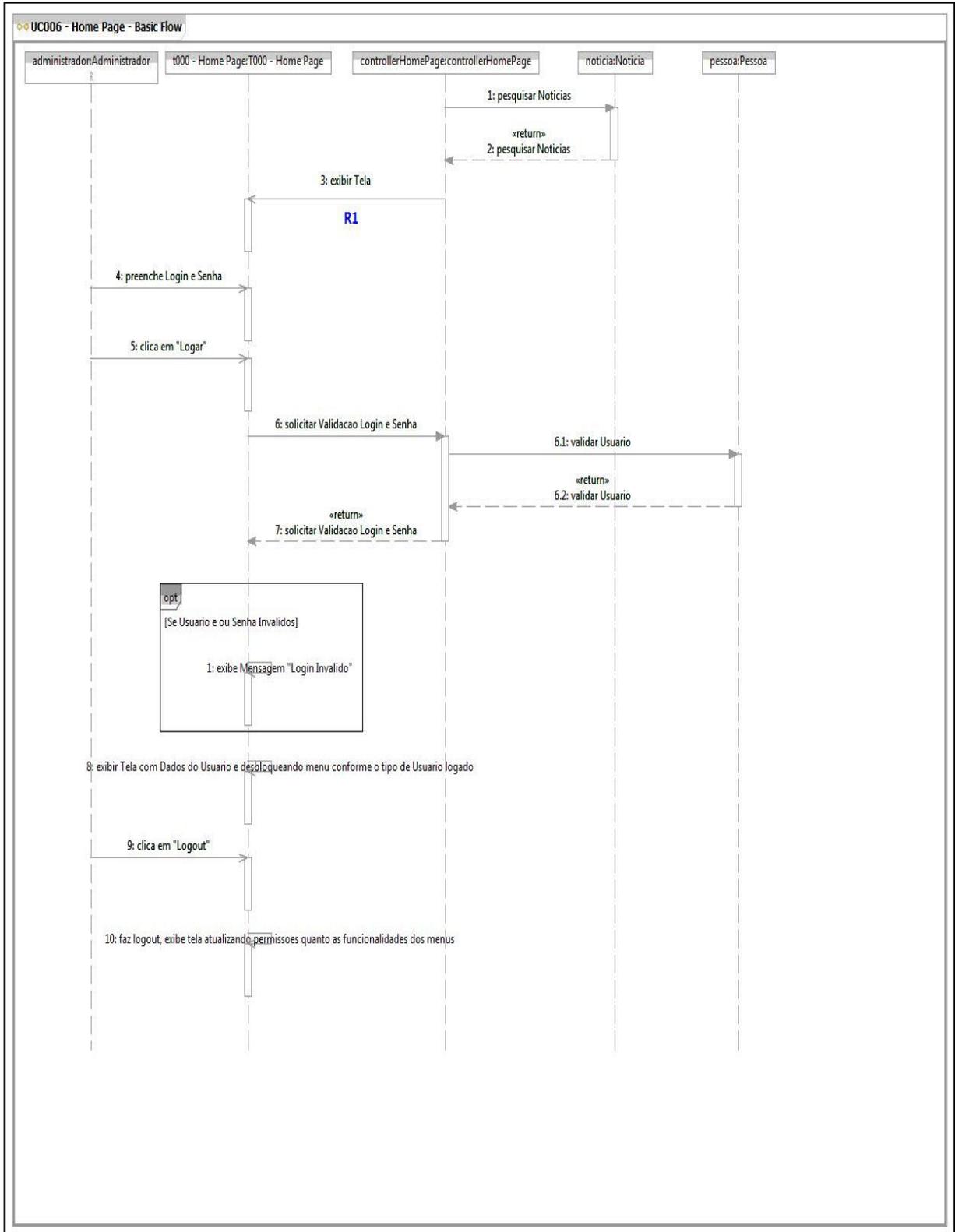


Figura 64: Diagrama de Sequência – UC006 – Home Page

Diagrama de Sequência – UC008 – Manter Notícias

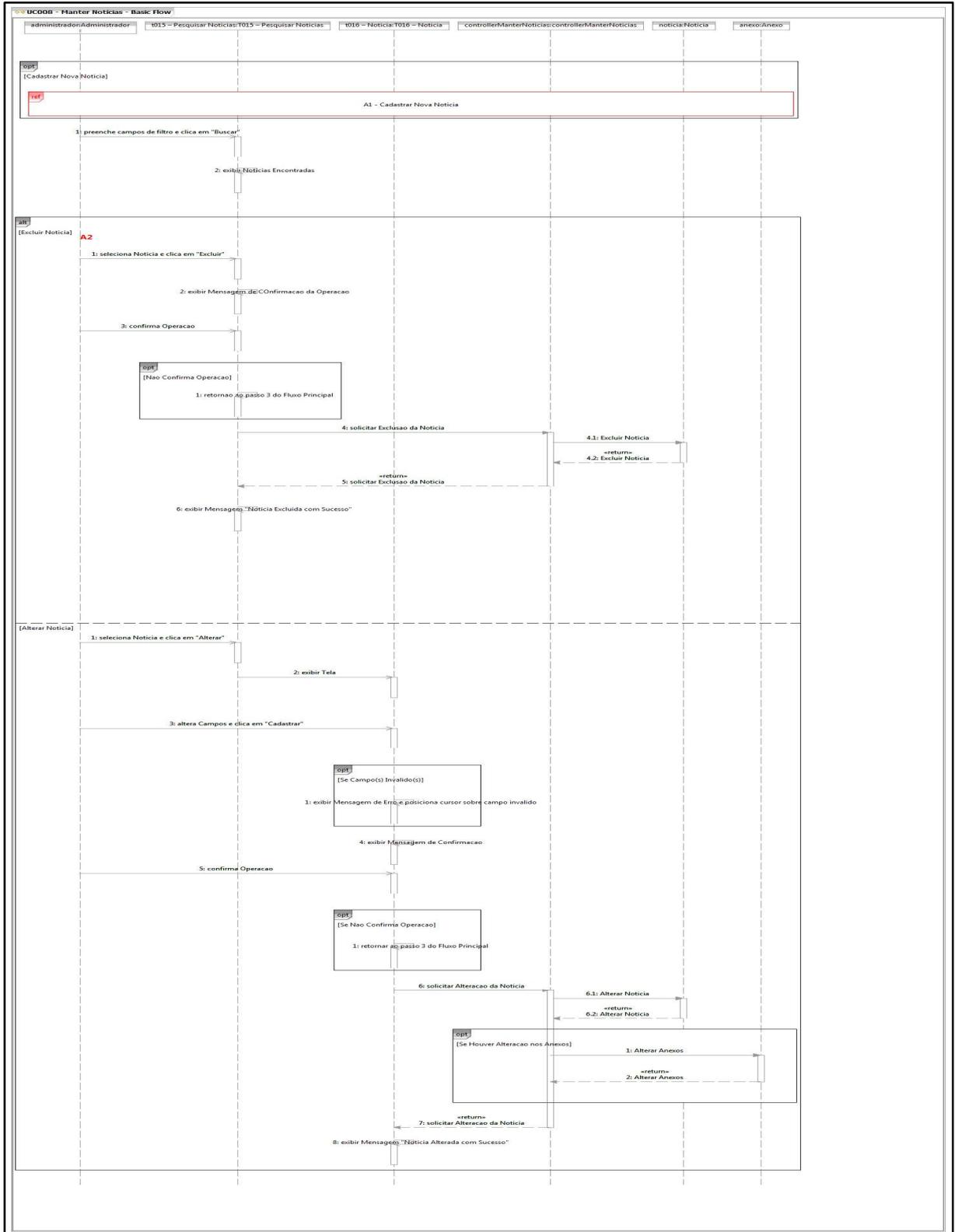


Figura 66: Diagrama de Sequência – UC008 – Manter Notícias

Diagrama de Sequência – UC008-A1 – Manter Notícias

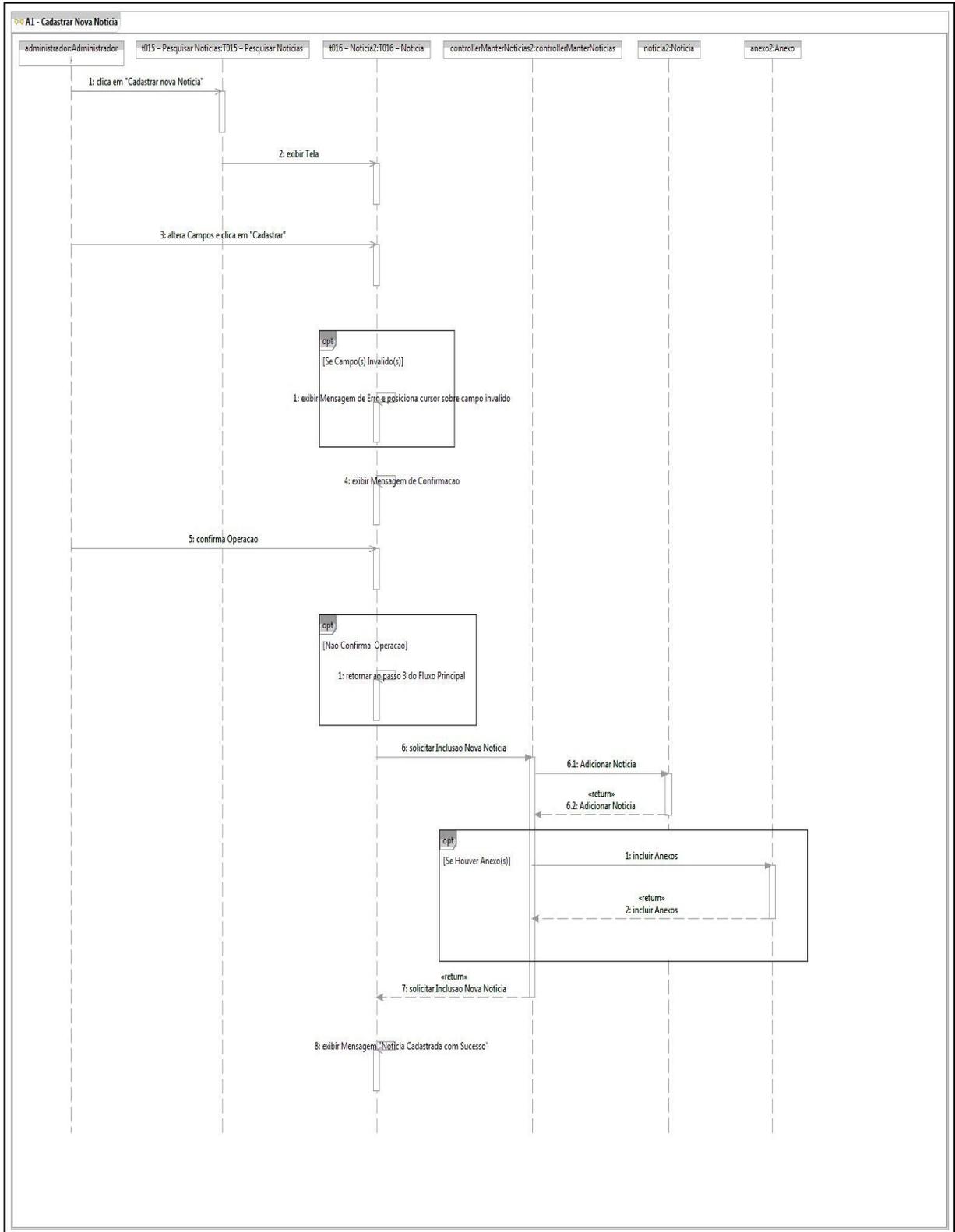


Figura 67: Diagrama de Sequência – UC008-A1 – Manter Notícias

Diagrama de Sequência – UC009 – Adicionar Permissões

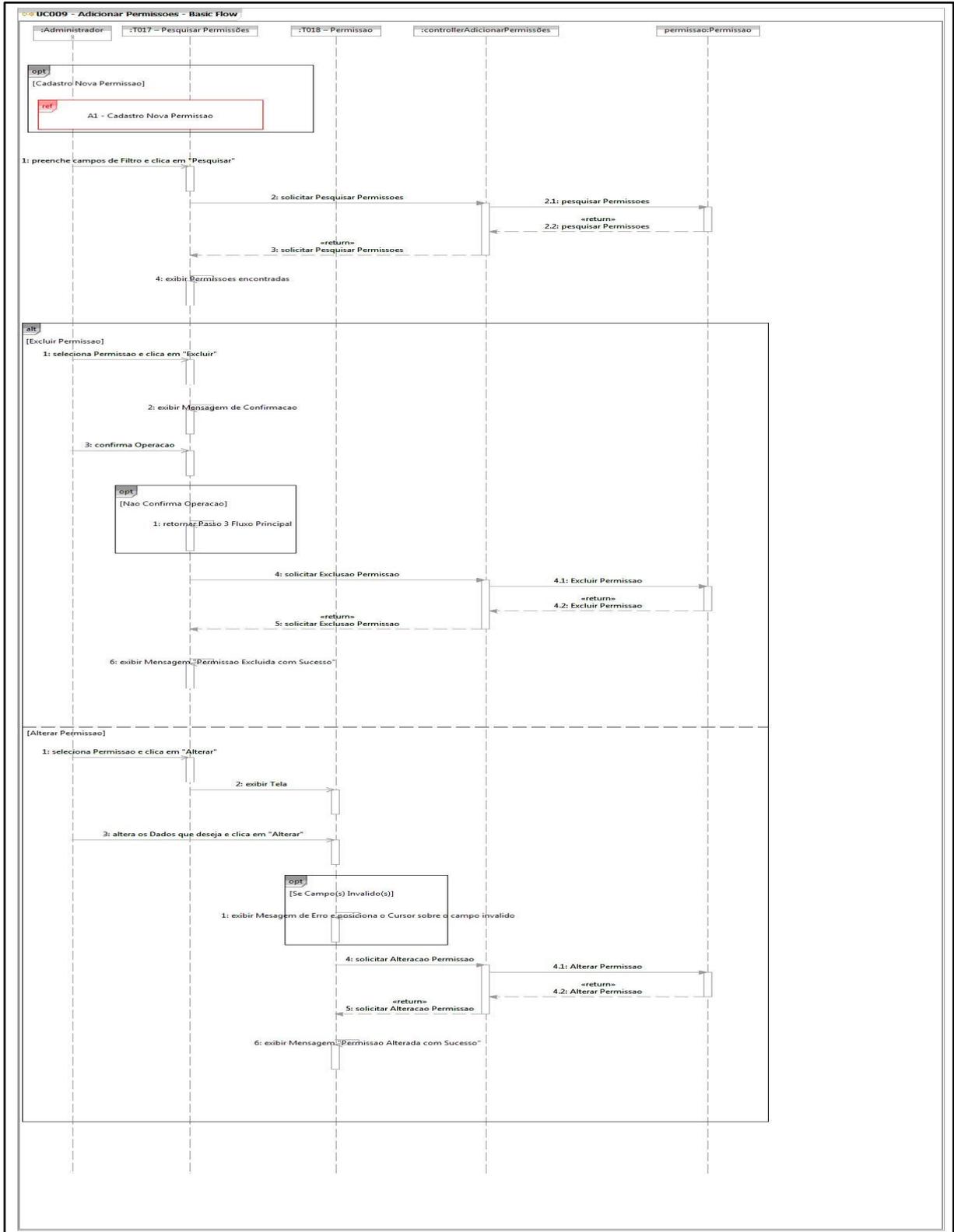


Figura 68: Diagrama de Sequência – UC009 – Adicionar Permissões

Diagrama de Sequência – UC009-A1 – Adicionar Permissões

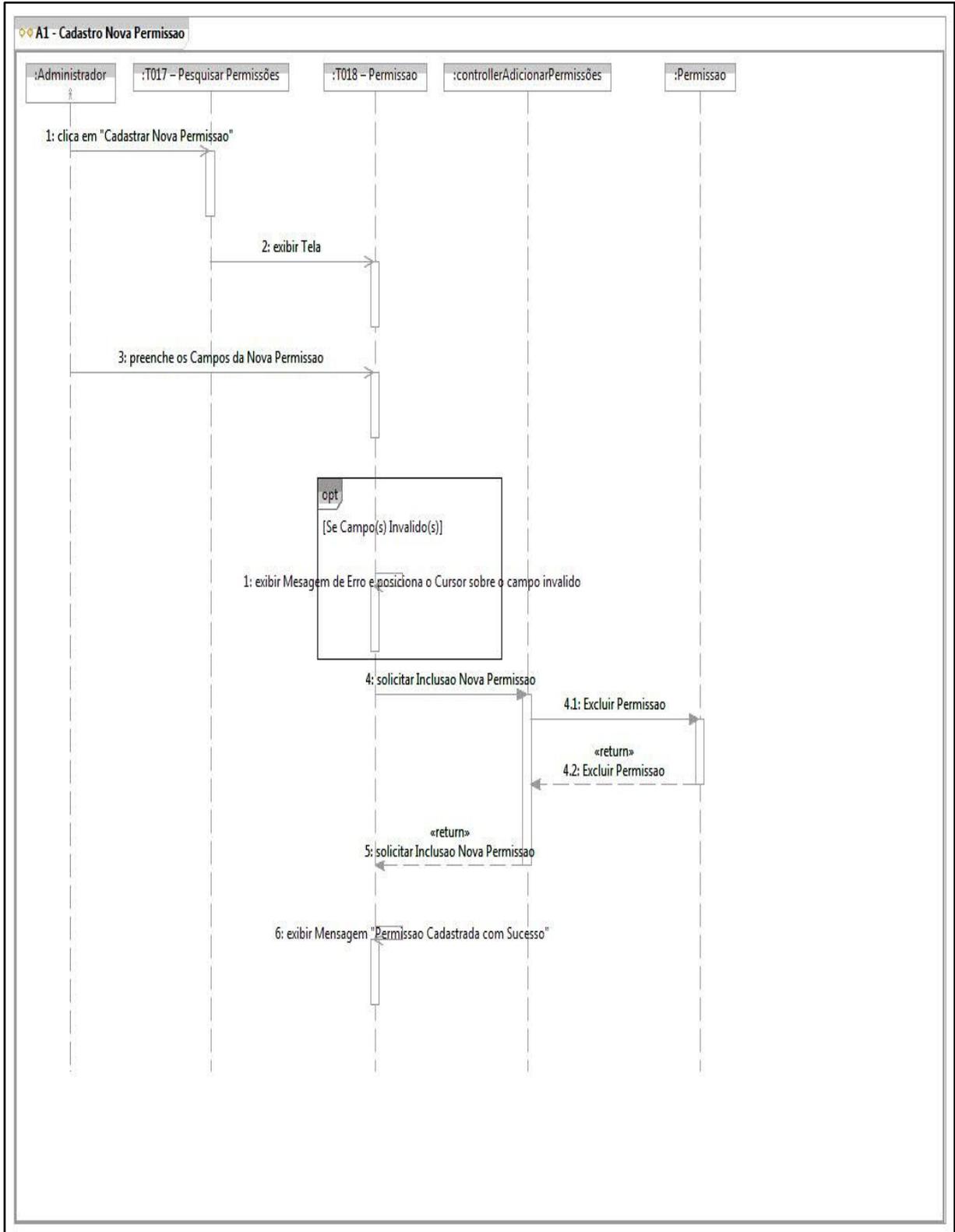


Figura 69: Diagrama de Sequência – UC009-A1 – Adicionar Permissões

Diagrama de Sequência – UC010 – Aprovar Usuários

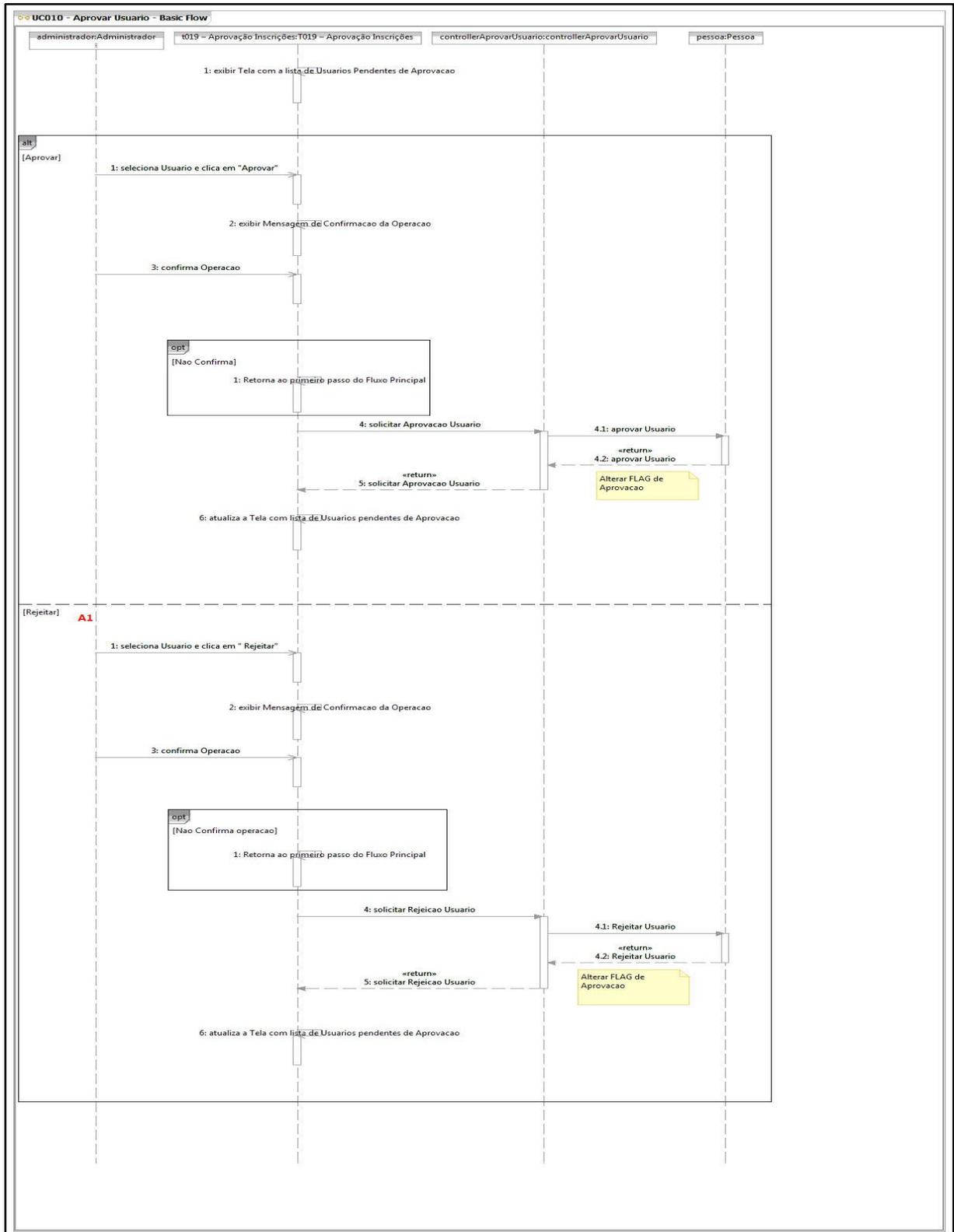


Figura 70: Diagrama de Sequência – UC010 – Aprovar Usuários

APÊNDICE 4 – DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELAÇONAMENTO

Diagrama de Entidade-Relacionamento

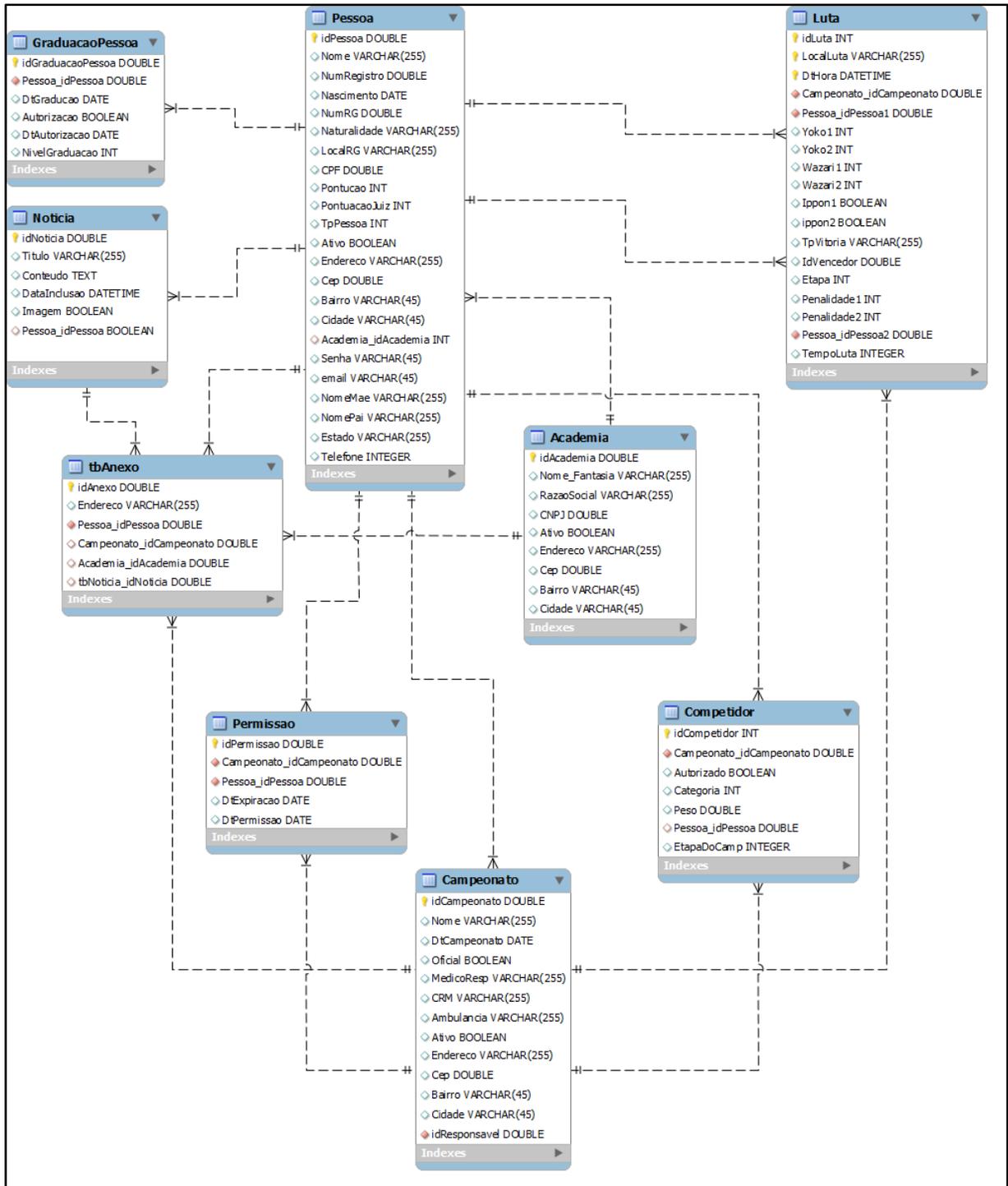


Figura 71: Diagrama de Entidade Relacionamento

APÊNDICE 5 – CASOS DE TESTE

Caso de Teste – UC001

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE							
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo			Fase de Teste	Orientações e boas práticas:		
Número/Nome do Caso de Uso	UC001	Manutenção Placar		ST	1 - Sempre seguir a metodologia utilizada.		
					2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.		
Autor	gdomingues		Total de Casos de Teste	1			
Data de Elaboração	02.12.14		Total de Passos	8			

CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Numero- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada / Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001-Manter Placar - A1 - W.O.	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso.	Passo 1	Clicar em "W.O."	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001- Manutenção Placar	02.12.14
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;						
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 2	Após segundo passo, confirmar a operação clicando em "Sim"	O sistema Shiai-Jo registra os detalhes da partida e exibe tela "T014 - Chave de Luta atualizada".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001- Manutenção Placar	02.12.14

T002-Manter Placar - A2 - Finalizar Sawari.	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar em "Iniciar a Partida".	O sistema Shiai-Jo desbloqueia os botões referentes as pontuações e o botão finalizar partida.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001- Manutenção Placar	02.12.14
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;						
			Passo 2	Após passo 1, clicar em "Finalizar Sawari".	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001- Manutenção Placar	02.12.14
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após segundo passo, confirmar a operação clicando em "Sim"	O sistema Shiai-Jo registra os detalhes da partida e exibe tela "T014 - Chave de Luta atualizada".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001- Manutenção Placar	02.12.14
T003-Manter Placar - Fluxo Principal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar em "Iniciar Partida".	O sistema Shiai-Jo desbloqueia os botões referentes as pontuações e o botão finalizar partida.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001- Manutenção Placar	02.12.14
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;						
			Passo 2	Após o primeiro passo, clicar em um botão de pontuação.	O sistema calcula a pontuação dos jogadores e a atualiza na tela.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001-	02.12.14

Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.				O sistema Shiai-jo verifica que a pontuação ≥ 1 e exibe mensagem de confirmação do termino da partida.			
	Passo 3	Após passo 2, confirmar a operação clicando em "Sim".		O sistema Shiai-Jo registra os detalhes da partida e exibe tela "T014 - Chave de Luta atualizada".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC001- Manutenção Placar	02.12.14

Figura 72: Caso de Teste – UC001

Caso de Teste – UC002

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE								
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo			Fase de Teste	Orientações e boas práticas:			
Número/Nome do Caso de Uso	UC002	Gerar Relatórios			ST	1 - Sempre seguir a metodologia utilizada.		
					2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.			
Autor	gdomingues			Total de Casos de Teste	1			
Data de Elaboração	01.12.10			Total de Passos	6			
CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada/Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001 - Gerar Relatórios - A1 - Relatório Pessoal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clica no botão "Relatório Pessoal".	O sistema Shiai-Jo gera o relatório geral referente ao usuário.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC002- Gerar Relatórios	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;			O sistema Shiai-Jo exibe mensagem "Relatório emitido com sucesso".			
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.						
T002 - Gerar Relatórios - A2 - Relatório Federação	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar no botão "Relatório para Federação".	O sistema Shiai-Jo gera o relatório geral referente a Federação;	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC002- Gerar Relatórios	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;			O sistema Shiai-Jo exibe mensagem "Relatório emitido com sucesso".			
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.						
T003-Gerar Relatórios - Fluxo Principal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar no botão "Relatório Campeonatos".	O sistema Shiai-Jo exibe a tela "T003 Personalizar Relatório Campeonatos".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC002- Gerar Relatórios	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após primeiro passo, selecionar o campeonato da janela e posteriormente "Campeonatos" para o qual ele deseja obter relatórios, e clica em adicionar.	O sistema Shiai-Jo remove o nome do campeonato da janela "Campeonatos" e move para a janela "Relatórios"	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC002- Gerar Relatórios	01.12.10
			Passo 3	Após segundo passo, selecionar um campeonato da janela "Relatórios" e clicar em "Remover".	O sistema Shiai-Jo remove um relatório da janela "Relatórios" e move para a janela "Campeonatos"	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC002- Gerar Relatórios	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 4	Apos passo 3, clicar em "Gerar Relatório".	O sistema Shiai-Jo gera o relatório dos campeonatos pela janela "Relatórios";	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC002- Gerar Relatórios	01.12.10
					O sistema Shiai-Jo exibe mensagem "Relatório emitido com sucesso".			

Figura 73: Caso de Teste – UC002

Caso de Teste – UC003

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE					
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo			Fase de Teste	Orientações e boas práticas:
Número/Nome do Caso de Uso	UC003	Manter Campeonato		ST	1 - Sempre seguir a metodologia utilizada.
					2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.
	Autor	gdomingues	Total de Casos de Teste	1	
	Data de Elaboração	01.12.10	Total de Passos	13	

CASO DE TESTE		PASSOS DO CASO DE TESTE				TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada/Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001- Manter Campeonato - A1 - Cadastrar Campeonato	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clica em Cadastrar Novo Campeonato.	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela "T007 - Instituição" com os campos em branco.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC003- Manter Campeonato	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, Preenche os campos, anexa arquivos, define a data e clica em "Cadastrar".	O Sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC003- Manter Campeonato	01.12.10

		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, confirmar o cadastro.	Sistema Shiai-Jo exibe tela "T004 - Pesquisar Campeonato" e mensagem "Campeonato cadastrado com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC003- Manter Campeonato	01.12.10
T002- Manter Campeonato - A2 - Excluir Campeonato	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clica em pesquisar.	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela com os campeonatos filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC003- Manter Campeonato	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, selecionar um campeonato e clicar no botão "Excluir Campeonato".	O Sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC003- Manter Campeonato	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, Confirmar a exclusão.	Sistema Shiai-Jo exibe tela "T004 - Pesquisar Campeonato" e mensagem "Campeonato Excluído com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\STUC003- Manter Campeonato	01.12.10

T003- Manter Campeonato - A3 - Participar Campeonato	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela com os campeonatos filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusao de Curso - Shiai-Jo\ST\UC003- Manter Campeonato	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Participar".	O Sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusao de Curso - Shiai-Jo\ST\UC003- Manter Campeonato	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Confirmar a Participação.	Sistema Shiai-Jo exibe tela "T004 – Pesquisar Campeonato" e mensagem "Participação efetuada com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusao de Curso - Shiai-Jo\ST\UC003- Manter Campeonato	01.12.10

T004- Manter Campeonato - Fluxo Principal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela com os campeonatos filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusao de Curso - Shiai-Jo\ST\UC003- Manter Campeonato	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Alterar".	O Sistema Shiai-Jo exibe tela "T005 – Campeonato".	gdomingues	Trabalho de Conclusao de Curso - Shiai-Jo\ST\UC003- Manter Campeonato	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Alterar os dados que desejar, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clicar em "Alterar".	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusao de Curso - Shiai-Jo\ST\UC003- Manter Campeonato	01.12.10
			Passo 4	Confirmar a Alteração.	O Sistema Shiai-Jo exibe tela "T004 – Pesquisar Campeonato" e mensagem "Campeonato Alterado com sucesso" e atualiza devida a base.	gdomingues	Trabalho de Conclusao de Curso - Shiai-Jo\ST\UC003- Manter Campeonato	01.12.10

Figura 74: Caso de Teste – UC003

Caso de Teste – UC004

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE								
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo			Fase de Teste	Orientações e boas práticas:			
Número/Nome do Caso de Uso	UC004	Manutenção Instituição		ST	1 - Sempre seguir a metodologia utilizada.			
					2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.			
Autor	gdomingues		Total de Casos de Teste	1				
Data de Elaboração	01.12.10		Total de Passos	10				
CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada / Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001- Manter Instituição - A1 - Cadastrar Instituição	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar em cadastrar nova instituição	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela "T007 – Instituição" com os campos em branco.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;						
			Passo 2	Após o passo 1 preencher os campos, anexar arquivos, definir data e clicar em "Cadastrar".	O Sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após segundo passo, confirmar o cadastro.	Sistema Shiai-Jo exibe mensagens "T006 – Pesquisar instituição" e "instituição cadastrado com sucesso" e efetua atualização na base	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
T002- Manter Instituição - A2 - Excluir Instituição	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela com as instituições filtradas pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;						
			Passo 2	Após primeiro passo, Selecionar uma Instituição e clicar no botão "Excluir Instituição".	O Sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, Confirmar a exclusão.	Sistema Shiai-Jo exibe tela "T006 – Pesquisar instituição" e mensagem "instituição excluída com sucesso" e efetua atualização na base	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
T003 - Manter Instituição - Fluxo Principal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela com os instituições filtradas pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;						
			Passo 2	Preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Alterar".	O Sistema Shiai-Jo exibe tela "T007 – Instituição"	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
			Passo 3	Alterar os dados que desejar, inclusive incluir anexos e alterar a data do evento e clicar em "Alterar"	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 4	Confirmar Alteração	O Sistema Shiai-Jo exibe tela "T006 – Pesquisar instituição" e mensagem "Instituição alterada com sucesso" e atualiza devidamente a base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC004- Manutenção Instituição	01.12.10

Figura 75: Caso de Teste – UC004

Caso de Teste – UC005

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE				
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo		Fase de Teste	Orientações e boas práticas:
Número/Nome do Caso de Uso	UC005	Manutenção Usuário	ST	1 - Sempre seguir a metodologia utilizada.
				2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.
	Autor	gdomingues	Total de Casos de Teste	1
	Data de Elaboração	01.12.10	Total de Passos	10

CASO DE TESTE		PASSOS DO CASO DE TESTE				TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada / Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001- Manter Usuário - A1 - Cadastrar Usuário	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar em "Cadastrar Novo Usuário".	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela "T007 – Usuário" com os campos em branco.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC005- Manutenção Usuário.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, Preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Cadastrar".	O Sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC005- Manutenção Usuário.	01.12.10

		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, Confirmar o cadastro.	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T006 – Pesquisar Usuário" e mensagem "Usuário Cadastrado com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC005- Manutenção Usuário.	01.12.10
T002- Manter Usuário - A2 - Excluir Usuário	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O sistema Shiai-Jo exibe a tela com os usuários filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC005- Manutenção Usuário.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, Seleciona um usuário e clica no botão "Excluir Usuário".	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC005- Manutenção Usuário.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, Confirmar a exclusão.	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T006 – Pesquisar Usuário" e mensagem "Usuário Excluído com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC005- Manutenção Usuário.	01.12.10

T003- Manter Usuário - Fluxo Principal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O sistema Shiai-Jo exibe a tela com os usuários filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC005- Manutenção Usuário.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Alterar".	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T007 – Usuário"	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC005- Manutenção Usuário.	01.12.10
			Passo 3	Alterar os dados que desejar, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clicar em "Alterar".	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC005- Manutenção Usuário.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 4	Confirmar a Alteração.	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T006 – Pesquisar Usuário" e mensagem "Usuário Alterado com sucesso" e atualiza devidamente a base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC005- Manutenção Usuário.	01.12.10

Figura 76: Caso de Teste – UC005

Caso de Teste – UC006

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE								
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo				Fase de Teste	Orientações e boas práticas:		
Número/Nome do Caso de Uso	UC006	Home Page			ST	1 - Sempre seguir a metodologia utilizada.		
						2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.		
Autor	gdomingues			Total de Casos de Teste	1			
Data de Elaboração	01.12.10			Total de Passos	7			
CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada/Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001-Acessar e logar na home page	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Digitar o endereço da página do Sistema Shiai-Jo e clicar Enter.	O sistema Shiai-Jo exibirá a tela "T000 - Home Page" com as notícias atualizadas de Judô no Estado, novidades, menu principal, etc.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC006-Home Page.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Clicar no botão "Login" do menu.	O sistema Shiai-Jo exibe a tela "T020 - Login".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC006-Home Page.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Preenche os campos de Login e Senha e clica em "OK"	O sistema identifica e utiliza do cadastro do usuário; O Sistema Atualiza as permissões de acesso ao menu do usuário.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC006-Home Page.	01.12.10
			Passo 3	Clicar na opção "Logout".	O sistema Shiai-Jo identifica o usuário como sem cadastro (visitante) e atualiza suas permissões.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC006-Home Page.	01.12.10
T002 - Usuário Invalido	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Digitar o endereço da página do sistema Shiai-Jo e clicar Enter.	O sistema Shiai-Jo exibirá a tela "T000 - Home Page" com as notícias atualizadas de Judô no Estado, novidades, menu principal, etc.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC006-Home Page.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Clicar no botão "Login" do menu.	O sistema Shiai-Jo exibe a tela "T020 - Login".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC006-Home Page.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Preencher os campos de Login e Senha de um usuário Inexistente	Exibe Mensagem "usuário invalido ou nao cadastrado"	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC006-Home Page.	01.12.10

Figura 77: Caso de Teste – UC006

Caso de Teste – UC007

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE								
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo			Fase de Teste	Orientações e boas práticas:			
Número/Nome do Caso de Uso	UC007	Chaves de Luta		ST	1 - Sempre seguir a Metodologia utilizada.			
					2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.			
Autor	gdomingues		Total de Casos de Teste	1				
Data de Elaboração	01.12.10		Total de Passos	7				
CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Numero- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada/Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001-Executar Fluxo Principal Chave de Luta	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar no campeonato para o qual deseja criar a chave de luta.	O sistema exibe a tela "T011 - Chaves de Luta" - Categoria com as categorias geradas para o campeonato selecionado anteriormente.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC007- Chaves de Luta.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Clicar na categoria que ele deseja confirmar as inscrições.	O sistema exibe a tela "T012 - Lista Lutadores Inscritos", com lista dos lutadores cadastrados para este campeonato e em ordem alfabética.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC007- Chaves de Luta.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Clicar em um lutador.	O sistema exibe tela para "T013 - Definir a categoria".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC007- Chaves de Luta.	01.12.10
			Passo 4	Digitar o peso e outros dados do Usuário e clica "Definir Categoria".	O sistema exibe novamente a tela "T012 - Lista Lutadores Inscritos".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC007- Chaves de Luta.	01.12.10
			Passo 5	O Usuário clica em "Montar Chaves de Luta" após confirmar a inscrição de todos os lutadores.	O sistema faz os cálculos necessários para montar as chaves de luta. O sistema exibe a tela "T014 - Chave de Luta".	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC007- Chaves de Luta.	01.12.10
			Passo 6	Selecionar a categoria que deseja ver a chave de luta.	O sistema exibe a chave de luta da categoria selecionada.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC007- Chaves de Luta.	01.12.10
			Passo 7	Clicar em uma luta.	O sistema aciona o Caso de Uso UC001 - Manter Placar. O sistema fica aguardando a finalização dos processos do Caso de Uso UC001 - Manter Placar. O sistema identifica a finalização de uma luta, vinda do UC001 - Manter Placar. O sistema atualiza as lutas que ocorreram e adiciona o vencedor para a próxima luta da fase seguinte.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo\ST\UC007- Chaves de Luta.	01.12.10

Figura 78: Caso de Teste – UC007

Caso de Teste – UC008

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE								
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo				Fase de Teste	Orientações e boas práticas:		
Número/Nome do Caso de Uso	UC008	Manter Notícia			ST	1 - Sempre seguir a metodologia utilizada.		
						2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.		
	Autor	gdomingues		Total de Casos de Teste	1			
	Data de Elaboração	01.12.10		Total de Passos	10			
CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada/Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001- Manter Notícia - A1 - Cadastrar Notícia	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar em "Cadastrar Nova Notícia"	O sistema Shiai-Jo exibe a tela "T016 – Notícia" com os campos em branco.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Cadastrar".	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, Confirmar o cadastro.	O sistema Shiai-Jo exibe tela – "T016 – Pesquisar Notícia" e mensagem "Notícia Cadastrada com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
T002- Manter Notícia - A2 - Excluir Notícia	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O sistema Shiai-Jo exibe a tela com os noticia filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, Seleciona um noticia e clica no botão "Excluir Notícia"	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, Confirmar a exclusão.	Sistema Shiai-Jo exibe tela "T015 – pesquisar noticia" e mensagem "noticia excluída com sucesso" e efetua atualização devida na base	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
T003- Manter Notícia - Fluxo Principal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clica em pesquisar.	O Sistema Shiai-Jo exibe a tela com os Noticias filtrados pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clica em "Alterar".	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T016 – Notícia" preenchida.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Alterar os dados que desejar, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento, posteriormente clicar em "Alterar"	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10
			Passo 4	Confirmar a Alteração	O sistema Shiai-Jo exibe tela – "T015 – Pesquisar Notícia" e mensagem "Notícia Alterada com sucesso" e atualiza devidamente a base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC008- Manter Notícia.	01.12.10

Figura 79: Caso de Teste – UC008

Caso de Teste – UC009

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE								
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo			Fase de Teste	Orientações e boas práticas:			
Número/Nome do Caso de Uso	UC009	Manter Permissão		ST	1 - Sempre seguir a Metodologia utilizada.			
					2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.			
Autor	gdomingues		Total de Casos de Teste	1				
Data de Elaboração	01.12.10		Total de Passos	10				
CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada/Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001- Manter Permissão - A1 - Cadastrar Permissão	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Clicar em Cadastrar Nova Permissão".	O sistema Shiai-Jo exibe a tela "T018 - Permissão" com os campos em branco.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Cadastrar".	O Sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, confirmar o cadastro.	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T018 - Pesquisar Permissão" e mensagem "Permissão Cadastrada com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
T002- Manter Permissão - A2 - Excluir Permissão	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O sistema Shiai-Jo exibe a tela com as permissões filtradas pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Após passo 1, Selecionar uma permissão e clicar no botão "Excluir Permissão".	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Após passo 2, Confirmar a exclusão.	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T017 - Pesquisar Permissão" e mensagem "Permissão Excluída com sucesso" e efetua atualização devida na base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
T003- Manter Permissão - Fluxo Principal	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Preencher os campos de filtro e clicar em pesquisar.	O sistema Shiai-Jo exibe a tela com as permissões filtradas pelas condições anteriormente estabelecidas.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;	Passo 2	Preencher os campos, anexar arquivos, definir a data e clicar em "Alterar".	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T018 Permissão" preenchida.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.	Passo 3	Alterar os dados que desejar, inclusive podendo incluir anexos e alterar a data do evento e clicar em "Alterar".	O sistema Shiai-Jo exibe mensagem de confirmação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10
			Passo 4	Confirmar a Alteração.	O sistema Shiai-Jo exibe tela "T018 Pesquisar Permissão" e mensagem "permissão alterada com sucesso" e atualiza devidamente a base.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC009- Manter Permissão.	01.12.10

Figura 80: Caso de Teste – UC009

Caso de Teste – UC010

ESPECIFICAÇÃO DO CASO DE TESTE								
Nome do Sistema	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo			Fase de Teste	Orientações e boas práticas:			
Número/Nome do Caso de Uso	UC010	Aprovar Usuários		ST	1 - Sempre seguir a Metodologia utilizada.			
	Autor		gdomingues	Total de Casos de Teste	2 - Considerar sempre o Caso de Uso como base.			
	Data de Elaboração		01.12.10	Total de Passos	1			
					4			
CASO DE TESTE			PASSOS DO CASO DE TESTE			TD CONTROL		
Número- Nome Caso de Teste	Prioridade	Precondições	Passos	Entrada/Ação	Resultado Esperado	Autor	Projeto	Data Elaboração
T001- Manter Permissão - Aprovar e Rejeitar Usuários	HIGH	Objetivo: Testar o Caso de Uso;	Passo 1	Selecionar Usuário e clicar em Rejeitar.	O sistema Shiai-Jo exibe a mensagem de confirmação da operação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC010-Aprovar Usuários	01.12.10
			Passo 2	Após passo 1 , confirmar a operação.	O sistema aprova o usuário, alterando a Flag de "Pendente Aprovação" para "N" e altera a Flag "Excluir Usuário";	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC010-Aprovar Usuários	01.12.10
		Precondições: Possuir acesso para efetuar as operações, possuir acesso a internet;			O sistema reexibe a tela de listagem sem o Usuário Rejeitado			
		Como acessar: Através do Menu na opção referente a este Caso de Uso.						
			Passo 3	Após passo 2, selecionar um usuário e clicar em "Aprovar"	O sistema Shiai-Jo exibe a mensagem de confirmação da operação.	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC010-Aprovar Usuários	01.12.10
			Passo 3	Após passo 3, confirma a operação.	O sistema aprova o usuário, alterando a Flag de "Pendente Aprovação"; O sistema reexibe a tela de listagem sem o usuário rejeitado	gdomingues	Trabalho de Conclusão de Curso - Shiai-Jo/STUC010-Aprovar Usuários	01.12.10

Figura 81: Caso de Teste – UC010