

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

EDUARDO TORTATO

FERNANDO GONZAGA ALVES

LAURYEN BREY

NADINY COSTACURTA

TIAGO MÜLLER DE OLIVEIRA

MATCHPOINT: APLICATIVO DE ENCONTROS ESPORTIVOS

CURITIBA

2016

EDUARDO TORTATO
FERNANDO GONZAGA ALVES
LAURYEN BREY
NADINY COSTACURTA
TIAGO MÜLLER DE OLIVEIRA

MATCHPOINT: APLICATIVO DE ENCONTROS ESPORTIVOS

Trabalho apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do curso de graduação Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. João Eugênio Marynowski

CURITIBA

2016

TERMO DE APROVAÇÃO

EDUARDO TORTATO
FERNANDO GONZAGA ALVES
LAURYEN BREY
NADINY COSTACURTA
TIAGO MÜLLER DE OLIVEIRA

MATCHPOINT: APLICATIVO DE ENCONTROS ESPORTIVOS

Trabalho apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Federal do Paraná.

Curitiba, 12 de Dezembro de 2016.

BANCA EXAMINADORA



Orientador: Prof. João Eugenio Marynowski
SEPT/UFPR



Examinador: Prof. Alessandro Brawerman
SEPT/UFPR



Examinador: Prof. Alexander Robert Kutzke
SEPT/UFPR

“A tarefa não é tanto ver aquilo que ninguém viu, mas pensar o que ninguém ainda pensou sobre aquilo que todo mundo vê.”

Arthur Schopenhauer

RESUMO

Com o constante avanço da tecnologia e o seu envolvimento no cotidiano, o acesso a informação se torna facilitado nas mais diversas regiões, trazendo o conhecimento até para as localidades mais remotas. No entanto, se não houver equilíbrio, o envolvimento com a tecnologia não trará somente benefícios. Atualmente, muitas pessoas têm deixado de realizar atividades ao ar livre para ficarem conectadas, causando um aumento significativo e preocupante de pessoas sedentárias, mas com a tecnologia aliada aos esportes esta realidade pode ser mudada. O MatchPoint foi desenvolvido para atender pessoas que queiram melhorar sua qualidade de vida aumentando o contato com atividades físicas de forma prática, facilitando o encontro de companheiros esportivos próximos a localidade de busca. O sistema conta com buscas por pessoas e por jogos já disponíveis na localidade que o usuário está, e com a funcionalidade de criação de eventos esportivos e seleção de participantes.

Palavras-Chave: Interação Social, Esportes, Qualidade de Vida, Encontros Esportivos.

ABSTRACT

With the constant advance of technology and its involvement in daily life, the access to information is facilitated in the most diverse regions, bringing knowledge to even the most remote locations. However, if there is no balance, engaging with technology will not only bring benefits. Currently, many people have stopped doing outdoor activities to stay connected, causing a significant and worrying increase of sedentary people, but with the technology allied to sports this reality can be changed. The MatchPoint was developed to people who want to improve their quality of life by increasing contact with physical exercise in a practical way facilitating the meeting of sports partners near the search location. The system counts on searches by people and matches already available in the locality that the user is, and with the functionality of creation of sporting events and selection of participants.

Keywords: Social Interaction, Sports, Quality of Life, Sports Meeting.

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 01 – Plano de riscos | 21 |
| Tabela 02 – Requisitos funcionais | 30 |
| Tabela 03 – Requisitos não-funcionais | 32 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 01 – Papéis Scrum..... | 15 |
| Figura 02 – Processos de desenvolvimento Scrum | 16 |
| Figura 03 – Product Backlog | 17 |
| Figura 04 – Duração de cada sprint | 18 |
| Figura 05 – Fluxograma de atividades | 20 |
| Figura 06 – Máquinas utilizadas no desenvolvimento..... | 24 |
| Figura 07 – Gastos gerais do projeto | 24 |
| Figura 08 – MVC | 25 |
| Figura 09 – Interface gráfica do NetBeans..... | 27 |
| Figura 10 – Tela inicial | 36 |
| Figura 11 – Tela de login..... | 36 |
| Figura 12 – Tela de cadastro de atleta | 37 |
| Figura 13 – Tela de preferências | 38 |
| Figura 14 – Tela do perfil do atleta | 39 |
| Figura 15 – Tela de convites | 39 |
| Figura 16 – Tela de busca..... | 39 |
| Figura 17 – Tela de visualização de perfil..... | 40 |
| Figura 18 – Tela de jogos criados | 40 |
| Figura 19 – Tela criar Matchpoint | 41 |
| Figura 20 – Tela editar perfil | 41 |
| Figura 21 – Tela mudar senha | 42 |
| Figura 22 – Tela excluir conta | 42 |
| Figura 23 – Tela CRUD localidade | 43 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 9 |
| 1.1 OBJETIVOS DO PROJETO | 10 |
| 1.2 ESTRUTURA DO PROJETO | 11 |
| 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 12 |
| 2.1 INTERAÇÃO SOCIAL E A TECNOLOGIA | 12 |
| 2.2 A PRÁTICA DE ESPORTES E A TECNOLOGIA | 13 |
| 3 METODOLOGIA | 14 |
| 3.1 MODELAGEM DO SISTEMA | 14 |
| 3.2 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO | 14 |
| 3.2.1 Fases de Desenvolvimento | 15 |
| 3.2.2 Vantagens e Desvantagens do Modelo | 19 |
| 3.3 PLANO DE ATIVIDADES | 20 |
| 3.3.1 Fluxograma de Atividade | 20 |
| 3.3.2 Backlog e Sprints | 21 |
| 3.4 PLANOS DE RISCO | 21 |
| 3.5 RESPONSABILIDADES DA EQUIPE | 22 |
| 3.6 MATERIAS | 22 |
| 3.6.1 Materiais de Ambiente e Desenvolvimento | 22 |
| 3.6.1.1 Máquinas e Materiais | 23 |
| 3.6.1.2 Linguagem de Programação | 24 |
| 3.6.1.3 Arquitetura de Software | 24 |
| 3.6.1.4 Sistema Gerenciador de Banco de Dados | 26 |
| 3.6.1.5 Servidor de Aplicação | 26 |
| 3.6.1.6 Sistema de Versionamento | 26 |
| 3.6.1.7 Ambiente Integrado de Desenvolvimento | 27 |
| 3.6.2 Materiais de Modelagem do Sistema | 28 |
| 3.6.2.1 Ferramenta para Criação do Backlog e Sprints | 28 |
| 3.6.2.2 Ferramenta para Modelagem de Diagramas UML | 29 |
| 3.7 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO | 29 |
| 4 ANÁLISE DE REQUISITOS | 32 |
| 4.1 REQUISITOS FUNCIONAIS | 32 |

| | |
|--|-----------|
| 4.2 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS | 34 |
| 5 APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE | 36 |
| 5.1 INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO DO AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO | 36 |
| 5.2 TELAS DO SISTEMA | 37 |
| 6 EVOLUÇÃO DO SOFTWARE | 46 |
| 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 47 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 48 |
| APÊNDICE | 51 |

1 INTRODUÇÃO

Todos aqueles que alguma vez planejaram praticar um esporte coletivo, no âmbito recreativo, depararam-se com um desafio comum: Encontrar parceiros que tenham interesse no mesmo esporte, com a mesma disponibilidade de horário e com um nível técnico semelhante, de modo que a recreação seja prazerosa e produtiva para todos os participantes.

Custo elevado, distância do local e contratempos a serem vencidos frequentemente são empecilhos que favorecem a não execução de uma atividade física ou prática de esportes. Mesmo quando um indivíduo está inserido em um grupo que já pratica um esporte em conjunto, os diferentes imprevistos do dia a dia podem resultar no cancelamento de uma atividade.

Com a tecnologia cada dia mais presente no nosso cotidiano, muitas aplicações são desenvolvidas diariamente para facilitar tarefas do dia-a-dia. Os recursos disponibilizados por essas aplicações têm facilitado muito na execução de diversas tarefas, desde o preparo de uma receita até ao desenvolvimento de um software, poupando o tempo dos usuários e facilitando o decorrer das tarefas. Nesse momento e no escopo do problema mencionado anteriormente, entra em foco uma das maiores vantagens das aplicações de caráter social: Elas permitem conectar pessoas diferentes com interesses semelhantes e fazê-las interagir, por vezes transcendendo o plano virtual.

Desta forma, pensando em contribuir e facilitar a prática de esportes, este projeto visa unir a tecnologia com interação social, possibilitando que pessoas que possuem os mesmos interesses possam se conectar. Hoje em dia, basta uma pesquisa rápida nos buscadores para encontrar diversos aplicativos de encontros, mas poucos diretamente ligados ao esporte.

Para que a aplicação possa atuar de forma eficiente, será necessário utilizar ferramentas de busca com filtros específicos de acordo com a faixa etária, sexo e nível de habilidade, caso a busca seja por pessoas, e por horário e dia da semana, caso seja por jogos. Assim permitindo a possibilidade de o usuário escolher fazer buscas refinadas tanto para o seu evento, quanto para a participação em um já existente no aplicativo.

Existe também a necessidade de permitir ao usuário aceitar ou recusar a solicitação de entrada nos eventos criados em sua conta, assim como aceitar ou não a sua participação em eventos de terceiros, evitando que usuário seja alocado em eventos que o mesmo não queira ou não tenha disponibilidade.

Em seguida, é necessário definir uma forma de atualizar a localização do usuário a cada vez que o mesmo entrar na aplicação, assim não importará se o mesmo está viajando, sempre terá como utilizar do sistema usufruindo de suas funcionalidades por completo, não tendo interferências pela sua localidade de residência.

Levando esses fatores em conta, surge a necessidade do desenvolvimento de uma aplicação que permita o encontro de pessoas que tenham interesses em práticas esportivas.

1.1 OBJETIVOS DO PROJETO

O objetivo geral do projeto é desenvolver uma aplicação de encontros pré-marcados para a prática de esportes entre pessoas que estejam em localidades próximas.

Para que esse objetivo geral seja alcançado, é necessário que os seguintes objetivos específicos estejam em conformidade:

- Pesquisar e analisar aplicações de encontros esportivos;
- Pesquisar tecnologias para o desenvolvimento;
- Configurar o banco de dados e o servidor de aplicação;
- Definir usuários e acessos;
- Computador ou dispositivo móvel conectado à rede.

1.2 ESTRUTURA DO PROJETO

Para dar abertura ao tema principal do projeto, na Seção 2, serão apresentadas questões históricas da interação social humana e da prática de esportes através do

desenvolvimento da tecnologia, a fim de dar um maior entendimento sobre os princípios do projeto. Na Seção 3, analisaremos as metodologias aplicadas no decorrer do desenvolvimento do projeto, incluindo as ferramentas utilizadas, arquitetura do software, divisão das atividades entre a equipe e, por fim, uma descrição sobre o projeto em si. Já na Seção 4, será mostrado os requisitos funcionais e não-funcionais encontrados na aplicação. Na Seção 5, o software será apresentado devidamente, demonstrando os resultados obtidos com o desenvolvimento. Na Seção 6, falaremos sobre decisões de implementação e a evolução do software. Por fim, na Seção 7 finaliza-se o processo de desenvolvimento e suas conseqüentes conclusões.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo tem como objetivo apresentar os principais conceitos relacionados a interações sociais e seus meios tecnológicos, assim como apresentar outros conteúdos e conceitos pertinentes ao assunto abordado pelo projeto.

2.1 INTERAÇÃO SOCIAL E A TECNOLOGIA

A interação social tem sido um dos temas mais discutidos da atualidade em diversas áreas, inclusive quando se fala de tecnologia. Com o desenvolvimento da tecnologia, a interação social adquiriu um novo meio de comunicação, sendo também desenvolvida a partir da internet, por meio virtual.

Qualquer pessoa com acesso à internet pode se comunicar livremente com pessoas do mundo inteiro por meio de redes sociais, aplicações de mensagem e até mesmo pelo telefone, tudo isso instantaneamente. Constantemente, novas tecnologias surgem para melhorar cada dia mais a comunicação entre as pessoas, seja por dispositivos móveis mais modernos, ou por aplicações que oferecem melhores vantagens para a comunicação instantânea.

Antigamente, a interação social se dava unicamente por meio de contato físico e da escrita, somente depois de muito tempo, em 1876 foi criado o primeiro telefone, dando início a um marco histórico na comunicação humana. Contudo, somente em 1969, nos Estados Unidos, que a maior rede de comunicação, a internet, foi finalmente utilizada pela primeira vez através do envio de um e-mail. Desde então, a tecnologia vem abrindo as fronteiras da comunicação constantemente, e a cada dia se torna mais presente no nosso cotidiano.

Para Recuero (2000), a internet proporciona uma reorganização dos hábitos de socialização. Segundo a autora, a análise da internet como fator modificador das relações sociais é resultado do estudo das comunidades virtuais como forma de consequência da interação entre o humano e o ciberespaço. O surgimento da rede ocasionou mudança nos paradigmas sobre os conceitos estabelecidos de

comunidades tradicionais por não caracterizar a interação física e nem proximidade geográfica. A tecnologia reescreveu as formas de comunicação e interação a distância entre os seres humanos. As informações agora são transmitidas instantaneamente ao receptor, não dependendo mais de cartas e outros meios ultrapassados.

2.2 A PRÁTICA DE ESPORTES E A TECNOLOGIA

Atualmente, a tecnologia está bastante infiltrada na prática de esportes, seja por meio de eletrônicos ou por aplicações. Existem milhares de aplicativos que incentivam a prática de esportes, desde aplicações de séries de exercícios para emagrecimento até aplicações que convertem exercícios em pontos para troca de prêmios. Todos os aplicativos disponíveis na área esportiva têm o intuito de incentivar as atividades físicas ou facilitar o desenvolvimento delas.

Com o avanço crescente da tecnologia, conseqüentemente a porcentagem de sedentarismo cresceu. Segundo pesquisa do Ministério do Esporte, 45,9% da população brasileira não pratica nenhuma atividade física, o que é de fato preocupante. Para Batista Filho, Jesus e Araújo (20??), as bruscas mudanças da sociedade nos últimos anos os padrões de vida das pessoas passaram a sofrer um impacto negativo em relação à saúde. Segundo os autores, o agravamento nesse sentido, é conseqüência das inovações tecnológicas que tem favorecido a comodidade das pessoas e conseqüentemente aumentado o número de pessoas consideradas sedentárias.

Aliando a tecnologia a incentivos para a prática de esportes atraímos a grande demanda de usuários que já utilizam dos meios virtuais para desenvolverem práticas saudáveis, mesmo que tenham pouca ou nenhuma prática de exercícios físicos diários, já que os aplicativos tendem a se adequar as necessidades do usuário. Sendo assim, é de extrema importância o desenvolvimento de aplicações que facilitem o início de uma rotina saudável de exercícios, ou facilitem a inserção dos usuários em eventos esportivos, cativando-os para atividades físicas que no final, irão resultar o bem-estar físico e mental das pessoas.

3 METODOLOGIA

Na Seção 3, serão apresentadas as metodologias utilizadas para a organização do projeto, assim como os materiais e máquinas utilizados no processo de desenvolvimento do sistema. Também serão descritos o desenvolvimento geral do projeto e suas características.

3.1 MODELAGEM DO SISTEMA

Para a modelagem do sistema foi utilizado o Unified Modeling Language (UML), que é uma linguagem de modelagem orientada a objetos e é utilizada dentro de cada processo do software para documentar seus comportamentos e fluxos. Seu papel principal é dizer como fazer, o que fazer, porquê fazer e quando fazer.

O UML é dividido em duas categorias: A estrutural e a comportamental. A estrutural que contém o diagrama de classe, diagrama de objeto, diagrama de componentes, diagramas de implantação, diagrama de pacotes e diagrama de estrutura. A comportamental que contém o diagrama de caso de uso, diagrama de máquina de estados, diagrama de atividade, diagrama de sequência, diagrama de comunicação, diagrama de tempo e diagrama geral de interação.

3.2 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO

A metodologia escolhida para o desenvolvimento do projeto foi o Scrum, uma metodologia de desenvolvimento ágil.

O Scrum surgiu em 1990 como uma metodologia iterativa e incremental, utilizada para gerenciar e planejar projetos de software. Bastante objetiva e com papéis bem definidos, as equipes são formadas por 3 papéis: product owner, time de desenvolvimento e scrum master.

O product owner exerce o trabalho de liderança e é responsável pelos recursos e funcionalidades que serão construídos, ordem de execução das sprints, comunicar, garantir que todos da equipe entenderam os objetivos e que estes sejam alcançados.

O scrum master exerce o trabalho de um coach e é responsável por garantir que todos os integrantes entenderam os objetivos, ajudar na execução dos mesmos, fazer melhorias e remover tudo o que possa atrapalhar a produtividade.



FIGURA 01 – Papéis Scrum

FONTE: <http://www.aprenderlivre.com.br/moodle/mod/resource/view.php?id=9120>

A equipe de desenvolvimento deve possuir de 5 a 9 pessoas, composta por pessoas com conhecimentos multidisciplinares. São responsáveis pela concepção, construção e testes do software da melhor maneira possível e com qualidade, para garantir que a meta seja alcançada.

3.2.1 FASES DE DESENVOLVIMENTO

A figura 02 mostra as fases do modelo utilizado para dar processo ao desenvolvimento do sistema.

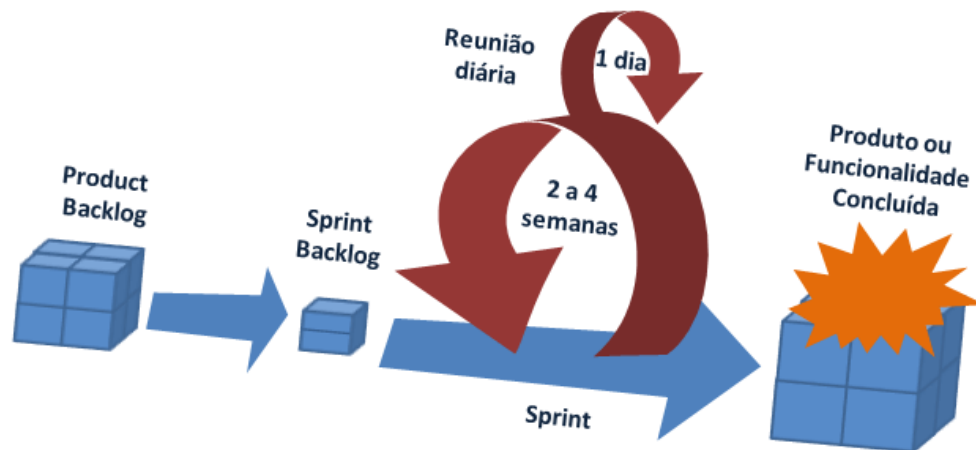


FIGURA 02 – Processo de Desenvolvimento Scrum

FONTE: <http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>

A seguir serão detalhadas as fases de desenvolvimento do projeto utilizados conforme a figura 02:

a. Product Backlog

O product backlog define uma lista de itens e suas prioridades de desenvolvimento definidas pelo Product Owner. Este documento pode ser alterado em qualquer fase do desenvolvimento, levando sempre em consideração as necessidades do cliente, e suas possíveis mudanças durante o desenvolvimento do projeto.

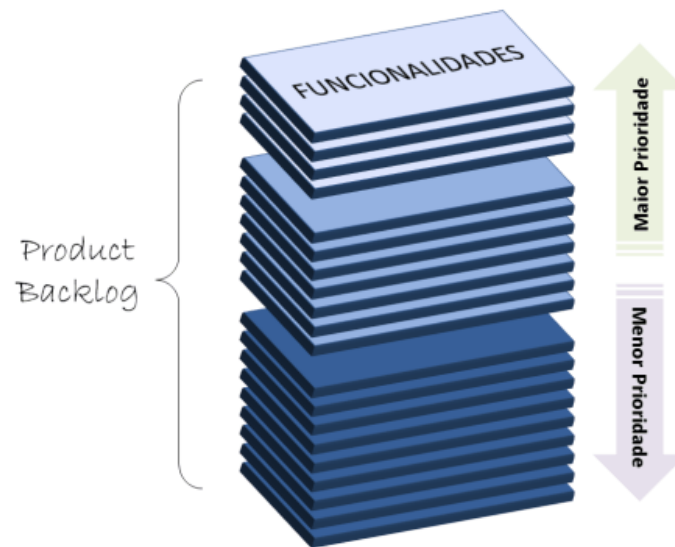


FIGURA 03 – Product Backlog

FONTE: <http://pt.slideshare.net/rpannone/creating-a-product-backlog>

A partir disso, quando o product backlog estiver pronto, dá-se início a próxima etapa, o sprint backlog.

b. Sprint Backlog

Basicamente, é a relação de itens priorizados para o desenvolvimento durante as seguintes sprints, esta lista é decidida durante o processo de uma sprint planning meeting, onde a equipe decide o que será realizado em uma determinada sprint.

c. Sprint

O Sprint é o processo de ciclos de entrega do Scrum, onde cada um tem duração média de 2 a 4 semanas. No começo de cada sprint, é realizada uma reunião denominada de planning meeting onde o Product Owner define as prioridades das atividades e o time escolhe quais iriam fazer parte da sprint. Os itens priorizados passam do product backlog para o sprint backlog.

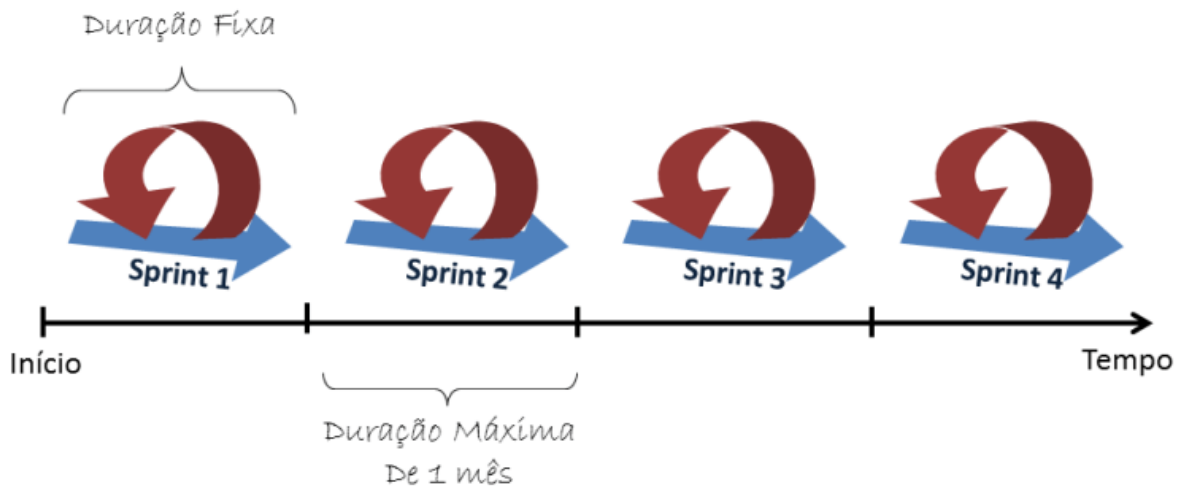


FIGURA 04 – Duração de cada sprint

FONTE: <http://superela.com/2016/07/06/o-que-e-scrum-e-como-ele-pode-ser-um-diferencial-na-sua-carreira/>

Ao final de um sprint, o time apresenta as atividades implementadas no sprint review e é realizada uma sprint retrospective.

d. Reunião Diária (Daily Scrum)

As reuniões diárias definem as atividades realizadas no dia anterior por cada membro da equipe, além de falar sobre o que será realizado no dia atual, suas prioridades e impedimentos. Algumas regras devem ser seguidas nessas reuniões:

- A reunião deve seguir rigorosamente o horário de duração estabelecido (Time-Box), que no caso, dura 15 minutos;
- Todos podem participar, mas nem todos podem falar;
- A reunião deve imprescindivelmente começar todos os dias no mesmo horário e ser no mesmo local;

As vantagens dessas reuniões é que evitando o desgaste causado por reuniões longas e que muitas vezes acabam se tornando pouco produtivas. Também desta forma todos os integrantes terão conhecimento de cada progresso feito durante o desenvolvimento do projeto.

e. Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)

Esta reunião tem o objetivo de rever o trabalho já concluído e o que ainda falta, além de apresentar ao cliente uma demo. Dessa forma, o cliente participa ativamente do desenvolvimento, fazendo sugestões de melhorias.

f. Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective)

Finalmente, a retrospectiva da sprint tem o objetivo de rever os erros e acertos no sprint realizado. É uma das partes de maior importância no processo, já que com ela surge o aprendizado proveniente dos erros, permitindo assim o aprimoramento do produto.

3.2.2 VANTAGENS E DESVANTAGENS DO MODELO

As vantagens do modelo é a diminuição de riscos, maior integração entre os membros da equipe, resolução rápida de problemas e principalmente o feedback frequente do cliente em relação ao sistema em desenvolvimento, podendo constantemente definir mudanças em massa sem grandes prejuízos de tempo e custo para o projeto.

As desvantagens do modelo é que conseqüentemente sendo um modelo de constante mudanças à necessidade de um gerenciamento em tempo real da equipe, permitindo inclusive que os desenvolvedores tenham autônima no desenvolvimento, decidindo (e eventualmente falhando) caso necessário. Apesar de facilitar a desenvoltura de projetos futuros, caso tenha algum aprendizado em relação aos erros, no projeto atual pode gerar prejuízos não só no tempo como nos custos.

3.3 PLANOS DE ATIVIDADES

O plano de atividades tem o objetivo de demonstrar o fluxo de atividades executadas neste projeto, levando em consideração a metodologia de desenvolvimento escolhida pela equipe. O plano de atividades neste projeto se baseia no backlog das atividades e nos sprints, que serão detalhados e evidenciados abaixo.

3.3.1 Fluxograma de Atividades

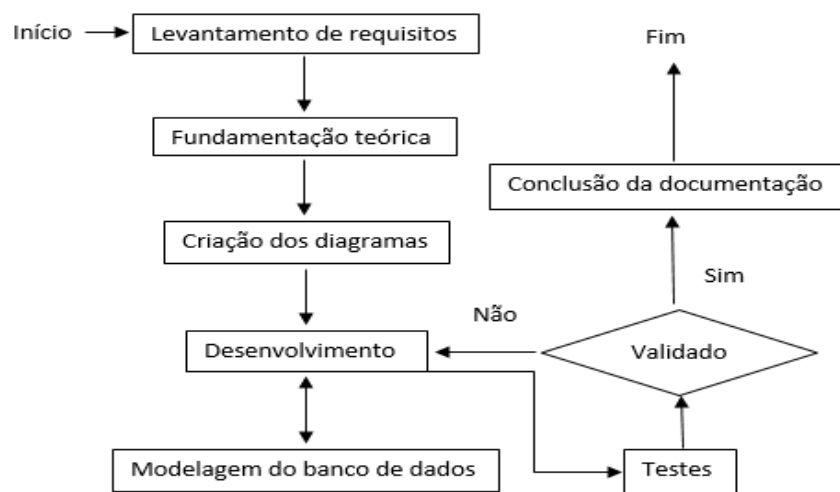


FIGURA 05 – Fluxograma de atividades

FONTE: <https://somentequalidade.wordpress.com/2012/04/29/fluxograma/>

Para o desenvolvimento do sistema foi utilizado a seguinte sequência de divisão e execução de atividades:

- Levantamento de requisitos
- Fundamentação teórica
- Criação dos diagramas
- O banco de dados foi modelado seguindo os requisitos iniciais do projeto
- No desenvolvimento foram feitos testes a cada módulo finalizado para garantir a funcionalidade dos mesmos.
- Diagramas e banco de dados tiveram sua estrutura alterada durante o desenvolvimento conforme foram surgindo as necessidades.

- Após os testes finais a documentação foi concluída.

3.3.2 Backlog e Sprints

O Product Backlog e Sprints podem ser visualizado no apêndice A, exibindo a lista de tarefas, suas respectivas datas e os sprints, registrando todas as tarefas realizadas durante o processo de desenvolvimento do projeto.

3.4 PLANO DE RISCOS

No plano de riscos, situado no Apêndice G, foram descritos os seguintes riscos que podem ser apresentados no decorrer do projeto e suas formas de prevenir o acontecimento dos mesmos.

TABELA 01 – Plano de Riscos

| # | CONDIÇÃO | CONSEQUENCIA | AÇÃO | PROBABILIDADE | IMPACTO |
|---|---|---|--|---------------|-----------------|
| 1 | Falta de conhecimento do negócio | -Atraso no projeto -Solução correta para o problema errado -Erro de negocio | Estudar o negocio | Baixo | Alto |
| 2 | Falta de conhecimento das tecnologias | -Atraso no projeto -Problema durante o desenvolvimento do sistema | Estudar as tecnologias usadas para desenvolver o sistema | Baixo | Moderado |
| 3 | Variação excessiva de requisitos | -Sistema confuso -Desvio do objetivo | -Manter o foco no projeto -Aplicar melhorias se houver tempo | Moderado | Baixo |
| 4 | Dificuldade de conciliar horário para os integrantes se encontrarem | - Falhas de comunicação - Atraso no projeto - Pouco ensaio para apresentação, resultando em erros imprevistos | - Reuniões frequentes por Skype - Aproveitar o intervalo das aulas para catch-up meetings | Alto | Moderado / Alto |

3.5 RESPONSABILIDADES DA EQUIPE

As responsabilidades dos integrantes da equipe foram:

- Eduardo Tortato: Levantamento de requisitos, banco de dados, elaboração da documentação.
- Fernando Gonzaga Alves: Levantamento de requisitos, integração com o google API, desenvolvimento back-end.
- Lauryen Rodrigues Brey: Levantamento de requisitos, elaboração da documentação.
- Nadiyah Costacurta: Levantamento de requisitos, desenvolvimento front-end, prototipação das telas.
- Tiago Muller de Oliveira: Levantamento de requisitos, desenvolvimento back-end.

3.6 MATERIAIS

Neste capítulo, serão descritos os materiais utilizados no decorrer do desenvolvimento do projeto. Houve claramente a priorização de uso de softwares com licença gratuita, que garantiram uma qualidade tão boa quanto os softwares de licença paga. Porém, em alguns casos, o uso de softwares de licença proprietária também foi necessário, já que infelizmente, ao procurar softwares de licença gratuita com as mesmas finalidades, não obtivemos sucesso.

3.6.1 Materiais de Ambiente e Desenvolvimento

Os materiais de ambientes e desenvolvimento utilizados para no processo de desenvolvimento desse projeto sistema serão descritos na Seção a seguir.

3.6.1.1 Máquinas e Materiais

As máquinas utilizadas para desenvolvimento e testes com a estimativa de custo neste projeto podem ser visualizadas na figura 06.

Figura 06 – Máquinas utilizadas no desenvolvimento

| Máquina | Sistema Operacional | Funcionalidade | Hardware | Custo |
|---------------|---------------------|---------------------------------------|---|-----------|
| Notebook 1 | Windows 10 | Desenvolvimento da Aplicação e Testes | Modelo: ASUS 550LA Memória: 8 GB Processador: Intel Core i5 | Já Possui |
| Notebook 2 | Windows 10 | Desenvolvimento da Aplicação e Testes | Modelo: Dell Latitude 3440 Memória: 8 GB Processador: Intel Core i5 | Já Possui |
| Notebook 3 | Windows 8 | Desenvolvimento da Aplicação e Testes | Modelo: Acer Inspire Memória: 6 GB Processador: Intel Core i3 | Já Possui |
| Notebook 4 | Windows 8 | Desenvolvimento da Aplicação e Testes | Modelo: Avell Memória: 8 GB Processador: Intel Core i5 | Já Possui |
| Notebook 5 | Mac OS Sierra | Desenvolvimento da Aplicação e Testes | Modelo: MacBook Pro Memória: 8 GB Processador: Intel Core i7 | Já Possui |
| Total: | | | | R\$0,00 |

Os materiais utilizados para o desenvolvimento e para a modelagem com a estimativa de custo neste projeto podem ser visualizados na figura 07.

Figura 07 – Gastos gerais do projeto

| Materiais/Softwares | Funcionalidade | Custo |
|-------------------------|-------------------------------|-----------|
| Licença Balsamiq Mockup | Prototipação das Telas | R\$308,00 |
| Gasto de Recursos | Energia e compra de materiais | R\$360,00 |
| Total: | | R\$668,00 |

3.6.1.2 Linguagem de Programação

A linguagem de programação utilizada no desenvolvimento deste projeto foi Java na versão 8.0. (Oracle Java SE, 2016).

Java é uma linguagem de programação desenvolvida nos anos 90 pela Sun Microsystems, em uma equipe de programadores chefiada por James Gosling. É uma linguagem de altíssimo nível, fortemente tipada e que utiliza o paradigma da orientação a objetos. Possui seus comandos na forma imperativa, dá suporte a genéricos, reflexão e programação concorrente.

Um dos principais diferenciais do Java em relação a outras linguagens de programação é que seus códigos são compilados para código nativo e executados dentro de uma máquina virtual, o que faz com que qualquer dispositivo que consiga rodar essa VM, seja capaz de rodar aplicações Java. A ideia de rodar os programas dentro de uma máquina virtual, surgiu a partir da crença de James Gosling de que os computadores, no futuro, iriam convergir para equipamentos, eletrodomésticos e outros aparelhos em geral, logo, uma máquina virtual que rodasse em qualquer aparelho, facilitaria enormemente a distribuição de softwares.

No início, o fato de o computador ter que carregar essa máquina virtual para rodar suas aplicações levava as pessoas a dizer que o Java era uma linguagem “lenta”, porém, já faz um bom tempo que isso não acontece, devido a avanços tanto de hardware, quanto otimizações na linguagem. Existem mais de um bilhão de dispositivos rodando Java, o que faz com que esteja todo ano entre as três linguagens de programação mais utilizadas no mundo.

3.6.1.3 Arquitetura do Software

3.6.1.3.1 – Arquitetura da Infraestrutura

O projeto consiste em uma Web-Application, ou seja, sua interface gráfica (front-end) roda no navegador do usuário, independente de plataforma ou sistema operacional. Um servidor web trata as requisições e se comunica com um servidor de banco de dados para devolver as solicitações do usuário.

O front-end foi desenvolvido com as seguintes tecnologias:

- **HTML5:** A nova linguagem de formatação de hyper-textos permite segmentar uma página para facilitar a divisão e a busca orgânica dos robôs dos buscadores web (Google, Bing, Yahoo!). Além disso, suas novas tags oferecem facilidade na incorporação de vídeos, imagens e outros componentes de mídia.
- **Bootstrap:** Bootstrap é o framework mais popular para desenvolvimento de layouts responsivos na Web. Ele é compatível com qualquer dispositivo e qualquer navegador da geração atual. Além disso, já vem com bibliotecas javascript embarcadas que aceleram o desenvolvimento e facilitam a manutenção.
- **CSS3:** O Bootstrap e sua implementação não seriam possíveis sem a ajuda da nova versão das estilizações em cascata. Ele permite estilizar as páginas de maneira singular, dependendo da tela que exibe o conteúdo (celulares, tablets, pc's ou laptops), de modo que a visualização fique razoável independente do modo de exibição escolhido.
- **Javascript / JQuery:** Outro conjunto de componentes essenciais para o Bootstrap, a dupla Javascript e JQuery (uma biblioteca Javascript com funcionalidades extremamente úteis para facilitar e acelerar o desenvolvimento) têm sido utilizadas na web a mais de 10 anos (Jquery foi criado em 2006). Javascript é uma linguagem de programação construída inicialmente para ser utilizada no lado do cliente (front-end), e acelerar operações como validações de campo, interações dinâmicas e mensagens em tempo real.

No Back-End, um Web Server trata todas as requisições feitas pelo navegador do usuário (utilizando servlets do Java), e realiza as operações necessárias, sejam elas consultas e solicitações ao banco de dados, verificação de regras de negócio, validação de dados de sessão e do usuário. Web Servers podem ser distribuídos e escaláveis. Isso significa que não precisamos que todos os servidores fiquem hospedados no mesmo lugar, e nem que precisamos depender de um único servidor. Aplicações Web podem implementar estratégias de Load-Balance, muito

úteis para aplicações com alta escalabilidade como aplicativos sociais, característica principal do MatchPoint.

O servidor de Banco de Dados trata as solicitações do Web Server e utiliza seu SGBD para acessar o banco e devolver os dados ou realizar as operações solicitadas. Assim como o Web Server, o Data Server também pode ter Load-Balance.

3.6.1.3.2 – Arquitetura do Código

No desenvolvimento do projeto foi utilizado o Model-view-controller (MVC) que é um padrão de arquitetura de software. Com o aumento da complexidade das aplicações desenvolvidas torna-se fundamental a separação entre os dados (Model) e o layout (View).

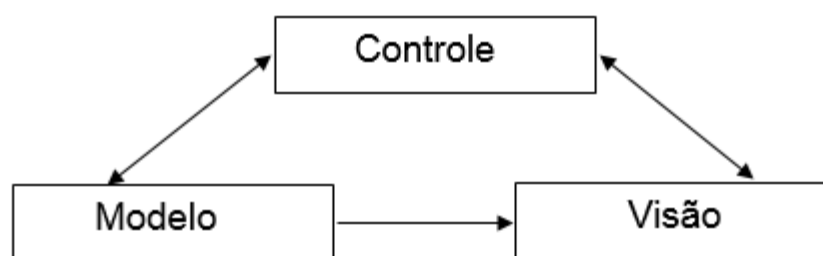


FIGURA 08 – MVC

Desta forma, alterações feitas no layout não afetam a manipulação de dados, e estes poderão ser reorganizados sem alterar o layout.

a. Model

A representação "domínio" específica da informação em que a aplicação opera. Por exemplo, aluno, professor e turma fazem parte do domínio de um sistema acadêmico. É comum haver confusão pensando que Model é um outro nome para a camada de domínio. Lógica de domínio adiciona sentido a dados crus (por exemplo, calcular se hoje é aniversário do usuário, ou calcular o total de impostos e fretes sobre um determinado carrinho de compras). Muitas aplicações usam um mecanismo de

armazenamento persistente (como banco de dados) para armazenar dados. MVC não cita especificamente a camada para acesso aos dados, porque subentende-se que estes métodos estariam encapsulados pelo Model.

b. View

Basicamente, "renderiza" o model em uma forma específica para a interação, geralmente uma interface de usuário.

c. Controller

Processa e responde a eventos, geralmente ações do usuário, e pode invocar alterações no Model. É lá que é feita a validação dos dados e também é onde os valores postos pelos usuários são filtrados.

3.6.1.4 Sistema Gerenciador de Banco de Dados

O sistema gerenciador de banco de dados utilizado para o desenvolvimento deste projeto foi o MySQL Workbench na versão 6.3.

Desenvolvido pela MySQL AB e publicado em 1995 o MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacionais de código aberto que utiliza a linguagem SQL como interface. O banco de dados MySQL é gratuito, seguro e é considerado o banco de dados mais rápido, tornando-se a principal opção de banco de dados para aplicativos baseados na web.

3.6.1.5 Servidor de Aplicação

O servidor de aplicação web utilizado para aplicação foi o Apache Tomcat em sua versão 8. A escolha do Tomcat se deu devido a facilidade de instalação já que o mesmo vem embutido na IDE utilizada para o desenvolvimento, o NetBeans.

É um servidor de código aberto, com a licença Apache License 2.0, para desenvolvimento de aplicações web

3.6.1.6 Sistema de Versionamento

Para o versionamento da aplicação, foi utilizado o git com a interface gráfica fornecida pelo Source Tree.

É um software de interface gráfica para o git, facilitando o desenvolvimento em grupo e mantendo versões coerentes e de fácil reversão, sem a necessidade de digitar um monte de código. Para armazenamento online o Source Tree utiliza do Bitbucket, um serviço de hospedagem de projetos controlados na nuvem através do git e mercurial, ou seja, implementa tanto o padrão de versionamento do git quanto o do mercurial, funciona como controle de versões distribuídos gratuito e permite a criação de projetos privados e públicos com no máximo 5 desenvolvedores.

3.6.1.7 Ambiente Integrado de Desenvolvimento

O ambiente integrado de desenvolvimento (IDE) Java utilizado neste projeto foi o NetBeans 8.1.

O NetBeans foi desenvolvido pela Sun microSystems em 1996, é um IDE gratuito e de código aberto para desenvolver softwares. Oferece todas as ferramentas necessárias para escrever, compilar, debugar e instalar aplicações desktop, web e moveis. As linguagem suportadas por ele são c, c++, Ruby,PHP, XML e linguagens de HTML. Funciona nos sistemas operacionais que possuem a máquina virtual (JVM) instalada. A Figura 09 mostra uma imagem da IDE em execução.

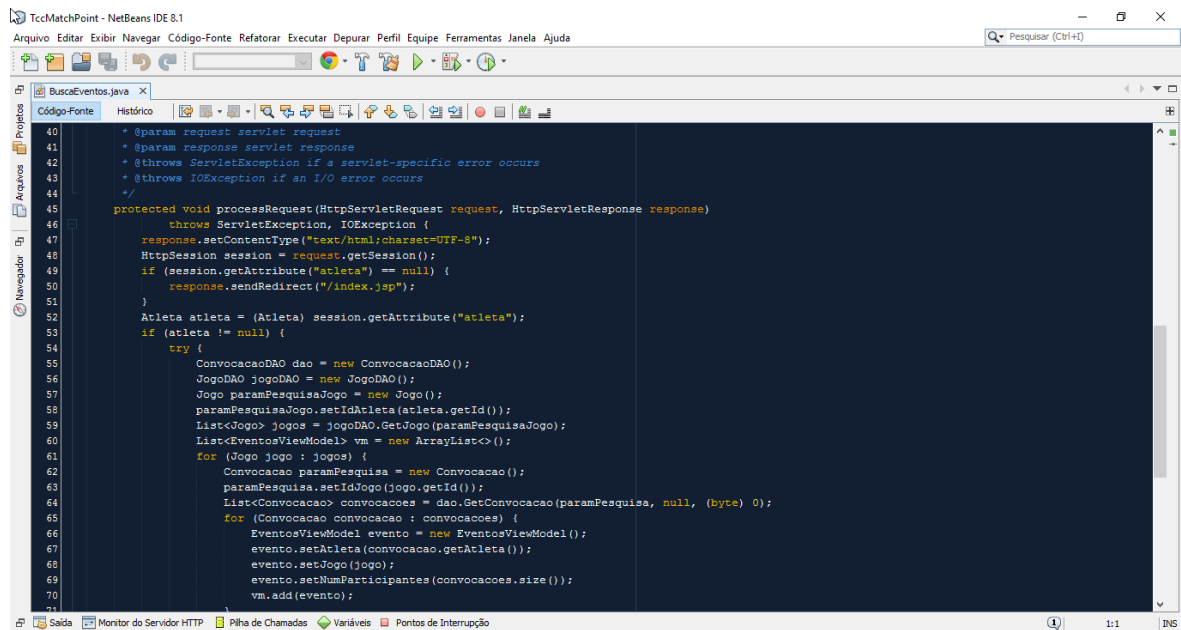


Figura 09 – Interface Gráfica do NetBeans

3.6.2 Materiais de Modelagem do Sistema

Neste tópico, serão descritos os materiais e softwares utilizados para a modelagem do sistema.

3.6.2.1 Ferramenta para Criação do Backlog e Sprints

Para a modelagem do backlog e dos Sprints foi utilizado o KanbanFlow, uma aplicação web com uso gratuito para até 5 integrantes em um único projeto.

Com o KanbanFlow, é possível criar o backlog, atribuir as stories a um desenvolvedor, configurar data de início, estimar as horas, atribuir comentários e criticidade às tasks. É possível utilizar também o método de Pomodoro para desenvolvimento das tarefas, algo que a equipe optou por não fazer para não aumentar a complexidade da administração da metodologia.

3.6.2.2 Ferramenta para Modelagem de Diagramas UML

A ferramenta utilizada para a modelagem de diagramas foi o Astah Community - uma ferramenta gratuita para a modelagem de diagramas UML(Unified Modeling Language) tais como diagramas de caso de uso, diagramas de classe, diagramas de sequência , diagramas de entidade-relacionamento, entre outros.

3.7 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Na primeira fase do projeto foram realizadas reuniões semanais com os integrantes da equipe e o orientador para levantar os requisitos, discutir as regras de negócio, definido o escopo e elaboração dos diagramas. Após esse momento inicial, houve a distribuição das tarefas levando em conta o conhecimento e habilidades de cada membro da equipe. Nessa primeira fase durante as reuniões era apresentado ao orientador tudo o que foi desenvolvido e definindo novas entregas.

As reuniões ocorreram todas as terças-feiras para que o orientador pudesse acompanhar o andamento do projeto e sanar qualquer dúvida que pudesse surgir. Na semana em que não ocorresse a reunião, a equipe encaminhava um e-mail para o professor com os documentos atualizados e uma breve explicação do que foi feito durante a semana.

4 ANÁLISE DE REQUISITOS

Para o levantamento de requisitos do sistema foram feitas pesquisas através da internet com pessoas que jogam vôlei e reuniões com a equipe e o orientador.

4.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Segue abaixo a tabela 02, com as descrições dos requisitos funcionais do projeto desenvolvido.

Tabela 02 – Requisitos funcionais

| Requisito | Ação | Descrição |
|------------------|------------------------------|--|
| RF01 | Login | Para ter acesso ao sistema é necessário realizar o Login com Login e senha. |
| RF02 | Criptografia de senha | A senha utilizada para realizar o Login é criptografada. |
| RF03 | Crud localidade | É possível pesquisar, cadastrar, atualizar e apagar as localidades. |
| RF04 | Crud atleta | É possível pesquisar, cadastrar, atualizar e apagar os atletas. |
| RF05 | Crud modalidades esportivas. | É possível pesquisar, cadastrar, atualizar e apagar as modalidades esportivas. |

| | | |
|-------------|----------------------------|--|
| RF06 | Visualizar agenda | É possível visualizar a agenda com todos os jogos agendados. |
| RF07 | Cadastro de preferencias | É possível cadastrar os seguintes campos de preferencias: dias da semana. Nível, sexo, horário e faixa etária que serão utilizados na busca por atletas. |
| RF08 | Alterar preferencias | É possível alterar os seguintes compôs de preferencias: dias da semana, nível, sexo, horário e faixa etária. |
| RF09 | Realizar busca por atletas | É possível realizar a busca por atletas a partir das preferencias selecionadas. |
| RF10 | Visualizar atleta | É possível visualizar o perfil do atleta com as seguintes informações: Foto, nome, ... |
| RF11 | Convocar atleta | É possível convocar um atleta para participar de um jogo. |
| RF12 | Visualizar jogo | É possível visualizar as informações do jogo tais como equipe, localidade e período. |

| | | |
|-------------|-----------------------|---|
| RF13 | Visualiza convocações | É possível visualizar as solicitações de convocações para jogos. |
| RF14 | Solicitar vaga | É possível solicitar vaga para participar de um determinado jogo. |
| RF15 | Visualizar local | É possível visualizar os dados referentes a localidade |
| RF16 | Cancelar inscrição | É possível cancelar uma convocação de jogo. |
| RF17 | Encerrar conta | É possível encerrar a conta de um atleta. |

4.2 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

Segue abaixo a tabela 03, com as descrições dos requisitos não-funcionais do projeto desenvolvido.

Tabela 03 – Requisitos não-funcionais

| Requisito | Ação | Descrição |
|------------------|--|--|
| RNF01 | Campos obrigatórios. | Todos os campos obrigatórios quando não forem preenchidos apresentam uma mensagem de erro. |
| RNF02 | Entrada de dados. | Alguns campos possuem preenchimento automático. |
| RNF03 | Campos com rótulos | Todos os campos possuem nome. |
| RNF04 | Proteção contra erros de preenchimento | São utilizados combobox. |

| | | |
|-------|--------------------------------------|---|
| RNF05 | Fornecer mensagens de erros | Para cada ação errada do usuário é apresentado uma mensagem de erro. |
| RNF06 | Mensagens curtas e fácil compreensão | Todas as mensagens são objetivas, e utilizam uma linguagem de fácil compreensão. |
| RNF07 | Padrão de telas | As telas foram desenvolvidas seguindo um padrão de cor e local de disposição dos conteúdos. |
| RNF08 | Padrão de campos | As entradas de dados seguem um padrão. |

5 APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE

Neste capítulo, será explicado como efetuar a instalação do sistema a partir do CD, um detalhamento da interface do sistema em funcionamento com detalhamento das funcionalidades do sistema.

5.1 INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO DO AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO

O primeiro passo para a configuração do ambiente é a instalação do JDK no sistema operacional. O JDK ou Java Development Kit <<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>>, possui todos os recursos necessários para executar aplicações Java. É recomendado que se instale a última versão, devido ao projeto utilizar recursos da mesma.

É necessário também instalar o ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) NetBeans <<https://netbeans.org/downloads/>>. Por se tratar de uma aplicação Web, deve ser instalado um servidor de aplicação em seu computador, podendo ser tanto o Tomcat <<http://tomcat.apache.org/download-80.cgi>> quanto o GlassFish <<https://glassfish.java.net/download.html>>, ao baixar a IDE na versão completa um dos servidores já vem integrado.

Por fim, é necessário a instalação de uma instância do MySQL <<https://www.mysql.com/downloads/>>. Recomenda-se que junto com a instância, instale-se também o seu ambiente de desenvolvimento, o MySQL Workbench <<https://dev.mysql.com/downloads/workbench/>>.

Após a instalação de todos os softwares, deve-se abrir o projeto no Netbeans, para isso, clique em “Arquivo – Abrir Projeto” e selecione o local onde está salvo o mesmo.

Para que o projeto se conecte ao banco de dados, deve-se criar um usuário chamado ‘TCC’ em sua instância do MySQL e rodar o script de criação do banco, que se encontra em anexo no final do documento.

Após todos esses passos, o ambiente está configurado e pronto para desenvolvimento.

Dentro do CD encontram-se as seguintes pastas:

- MatchPoint

- Documentação
- Arquivo “Leia-me.txt”
- Bin

Na pasta MatchPoint encontra-se o projeto em si, para ser aberto no NetBeans. Na pasta Bin, encontra-se a versão compilada do projeto e o script para criação do banco, bem como os dados para serem importados. O arquivo compilado tem o nome de “Matchpoint.war” e o script “macthpoint.sql”.

Dentro do MySQL workbench, deve-se abrir uma janela para nova query e rodar o script de criação.

Em seguida, deve-se copiar o arquivo com extensão “.war” para a pasta “Tomcat\webapps” ou equivalente no GlassFish.

O próximo passo é inicializar o servidor de aplicação, para isso, no caso do TomCat, siga os seguintes passos:

Abra um prompt de comando (CMD) em modo administrador.

Digite os seguintes comandos

1. “d:” (Ou partição em que encontra-se instalado o Tomcat)
2. “cd tomcat8/bin” (Ou tomcat{Versao} instalada no computador)
3. “startup”

Finalmente, abra o seu navegador de preferência e digite a seguinte URL “localhost:9090/matchpoint”. Lembrando que essa porta pode variar de computador para computador.

5.2 TELAS DO SISTEMA

O sistema Match Point foi desenvolvido em dois módulos: atleta e administrador. Ao realizar o Login no sistema, são exibidas as funcionalidades referentes ao módulo do Login. Todas as telas e campos foram desenvolvidos seguindo certos padrões de cores, formatos e disposição de conteúdo.

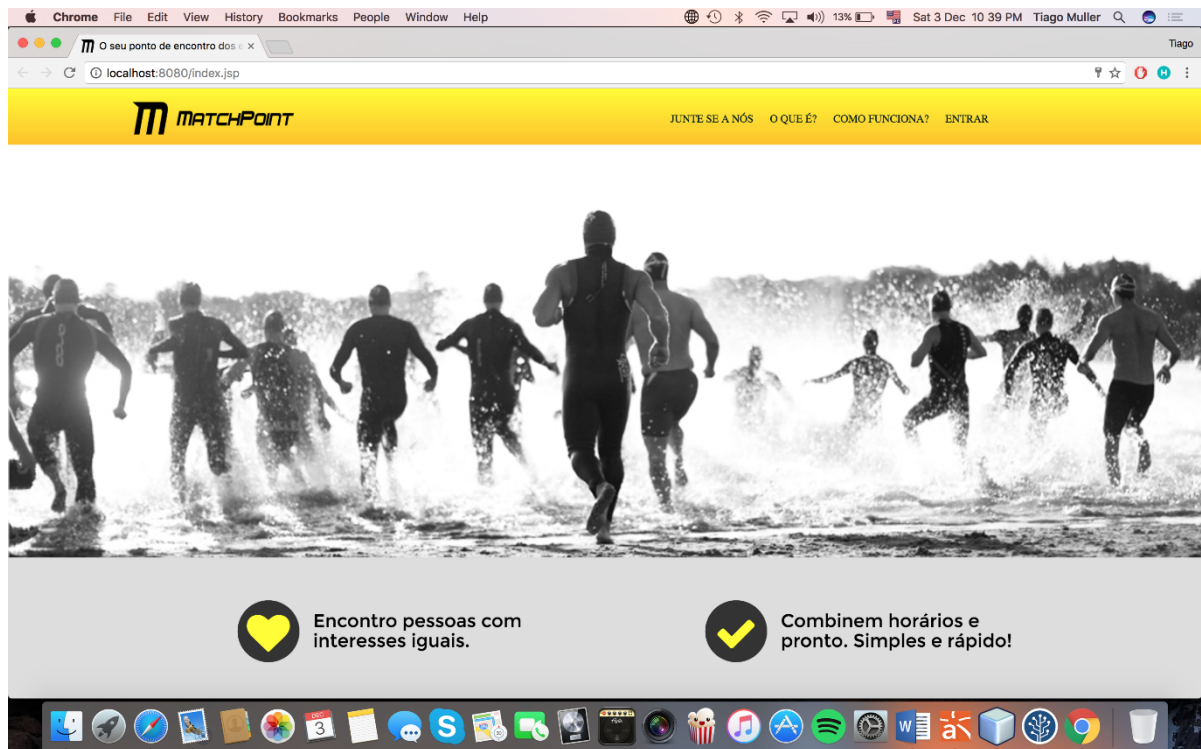


FIGURA 10 – Tela Inicial

Na tela Inicial o usuário pode optar por fazer o seu cadastro, realizar login, saber o que é o match point e como funciona basta clicar em uma das opções do menu que será direcionado para a opção desejada.

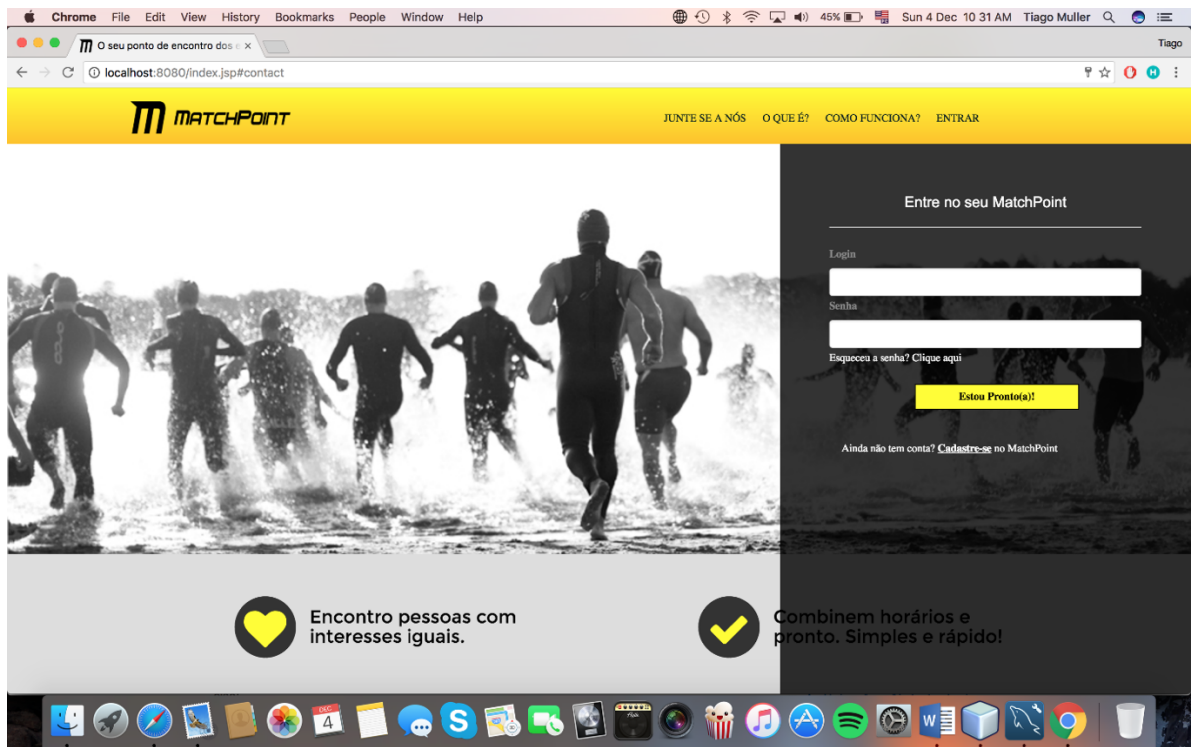


FIGURA 11 – Tela Login

Na tela de Login após o usuário inserir login e senha é direcionado para a tela inicial do módulo correspondente.

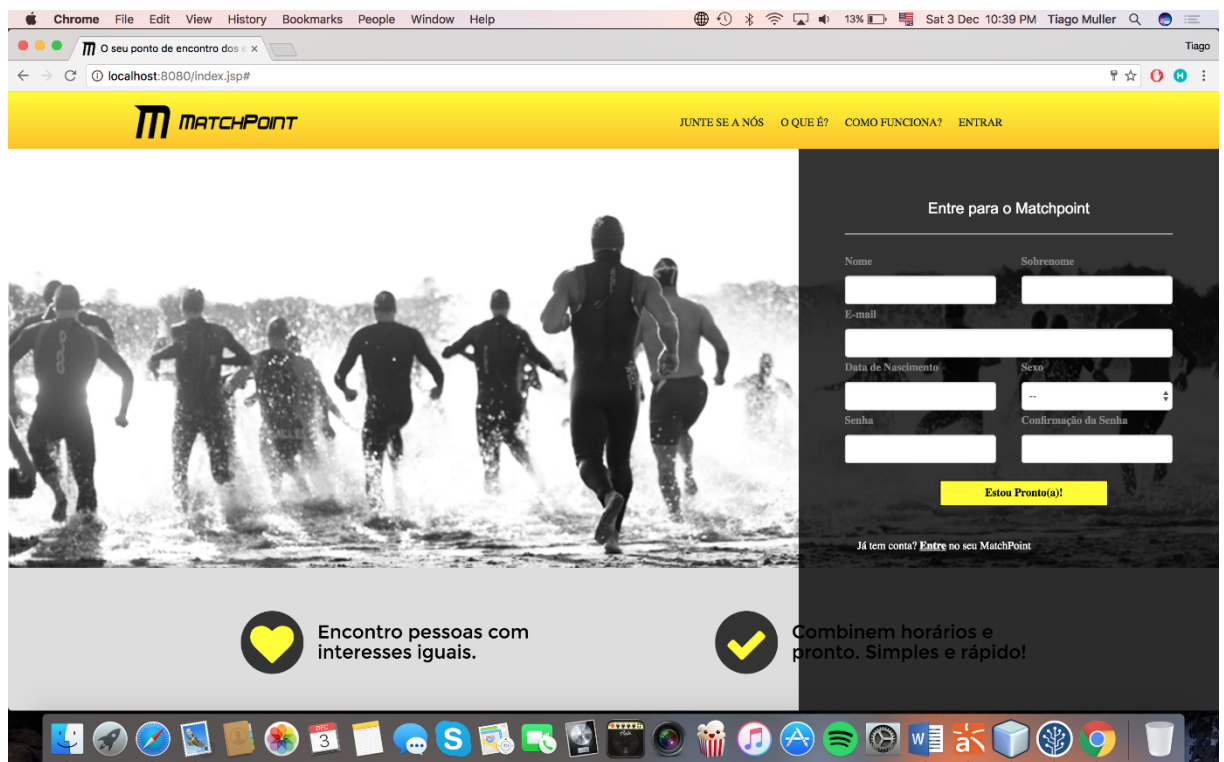


FIGURA 12 – Tela de Cadastro de atleta

Na tela de cadastro o atleta insere os dados referentes ao seu perfil, efetuado o cadastro com sucesso uma mensagem é apresentada e é redirecionado para a tela inicial do sistema.

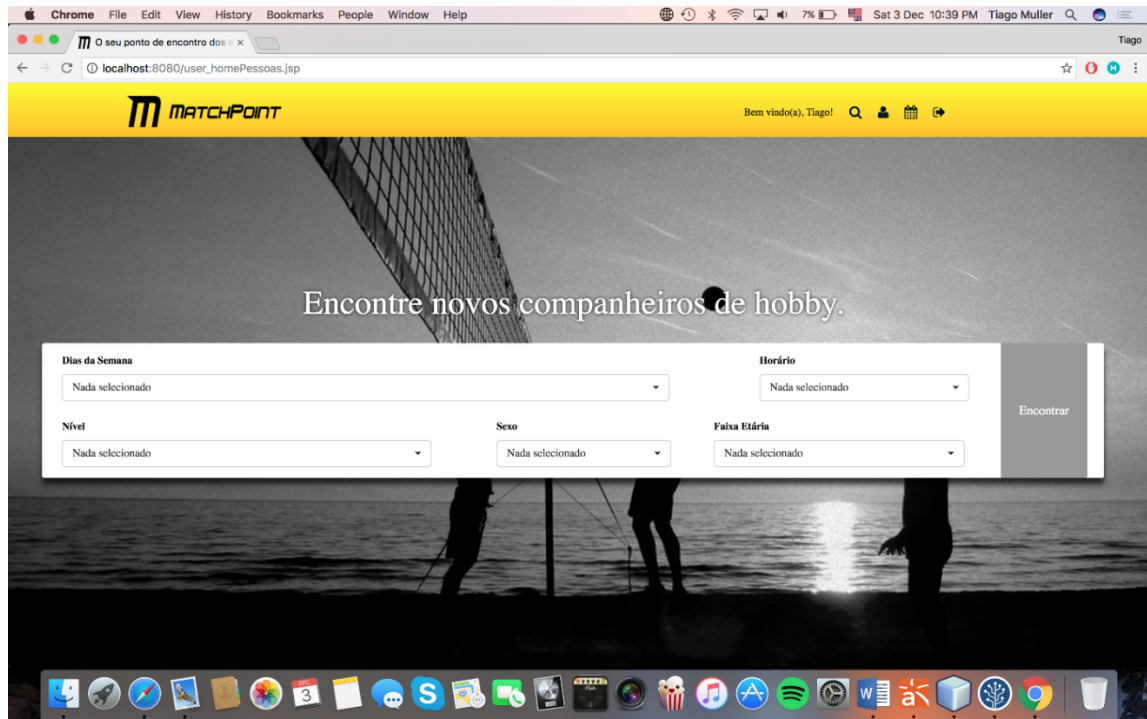


FIGURA 13 – Tela de Preferências

Na tela de preferências o atleta seleciona as preferências que serão utilizadas nas buscas por atletas.

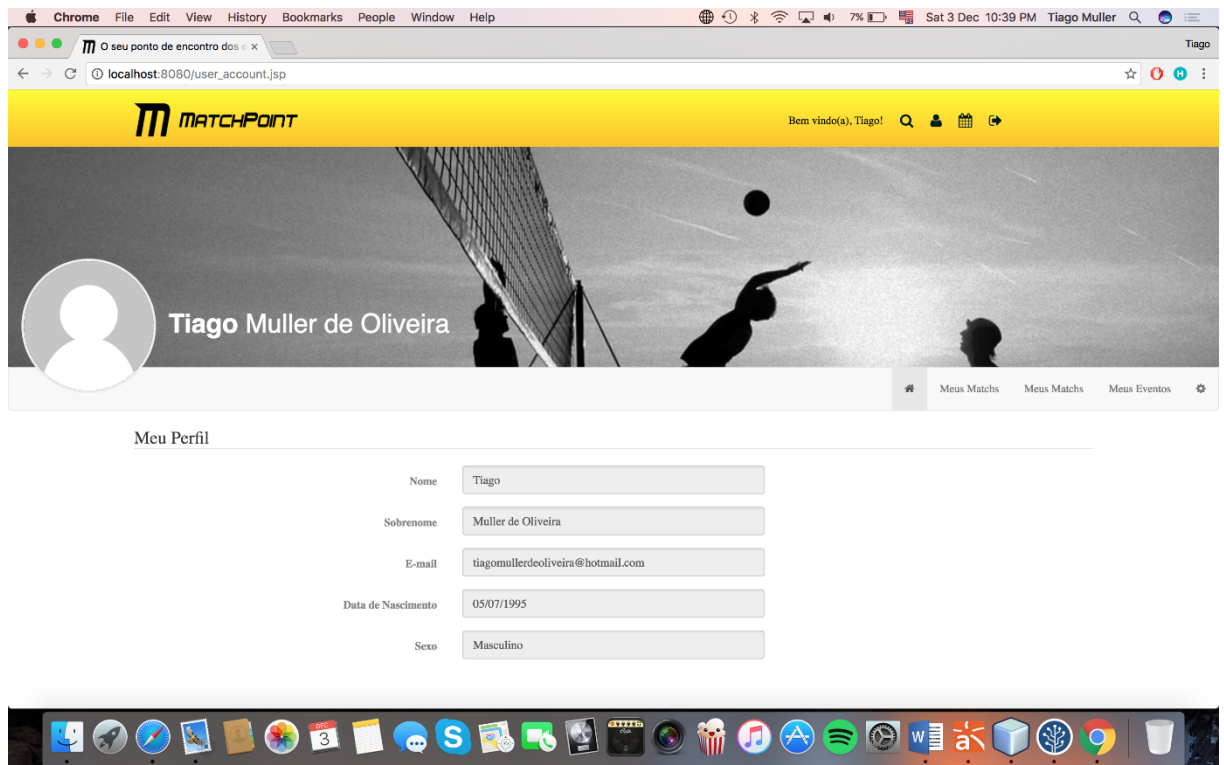


FIGURA 14 – Tela perfil do atleta

Na tela de perfil o atleta consegue visualizar suas informações referentes ao seu perfil tais como: nome, sobrenome, email, data de nascimento e sexo.

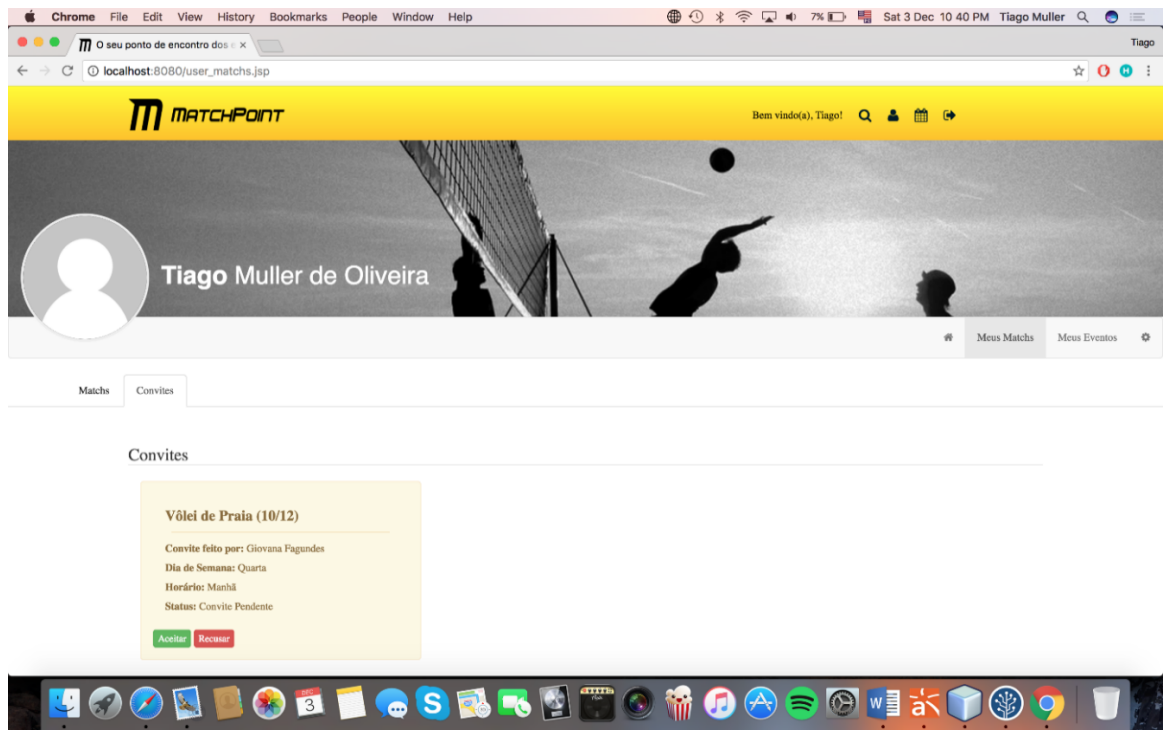


FIGURA 15 – Tela Convites

Na tela de convites o atleta consegue visualizar, aceitar ou recusar todos os convites enviados para jogos.

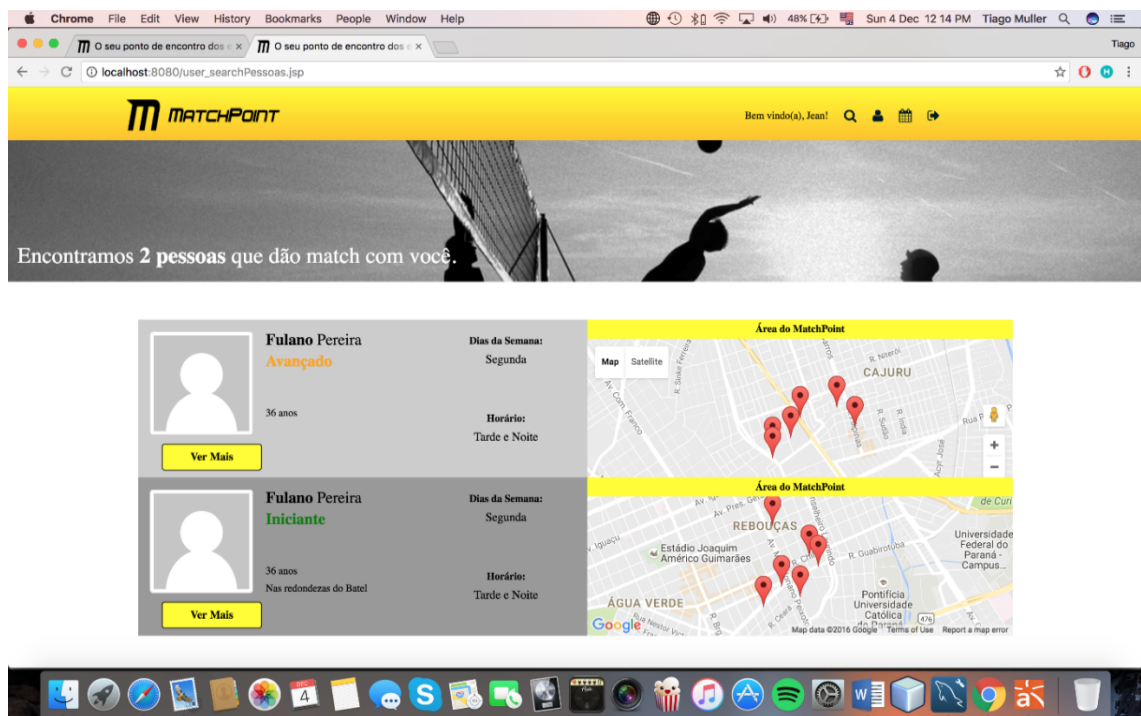


FIGURA 16 – Tela busca

Na tela de busca o atleta consegue visualizar todos os atletas que possuem o perfil de acordo com as preferencias selecionadas.

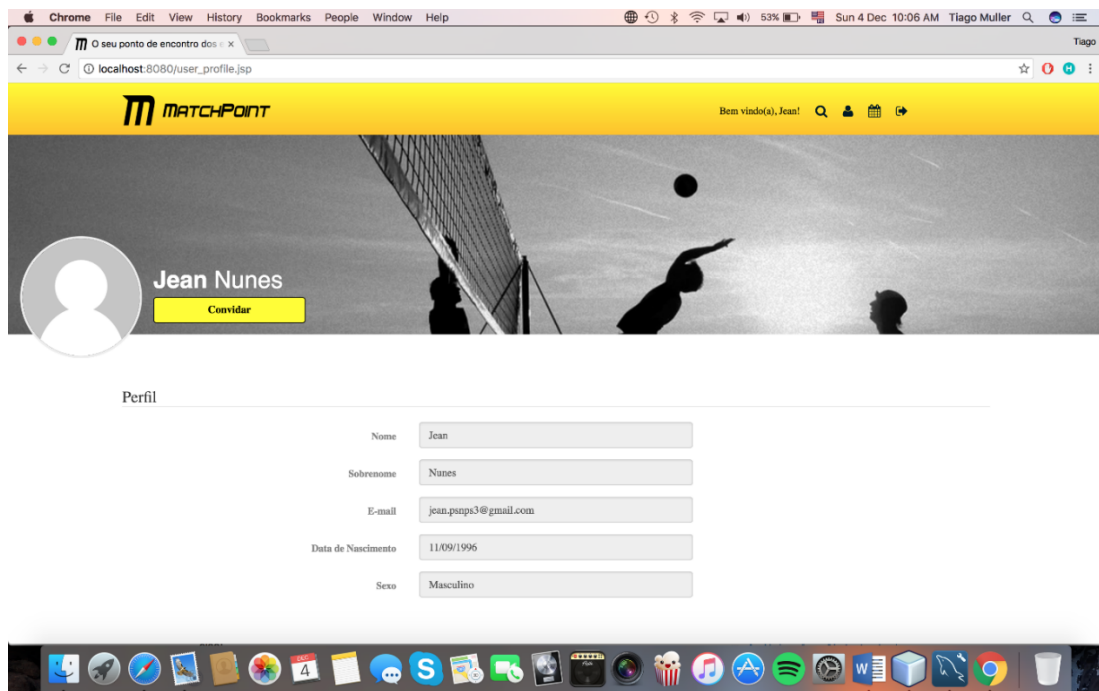


FIGURA 17 – Tela de visualização de perfil

Na tela de visualização de perfil o usuário consegue visualizar as seguintes informações referentes a outro atleta e convoca-lo para jogos.

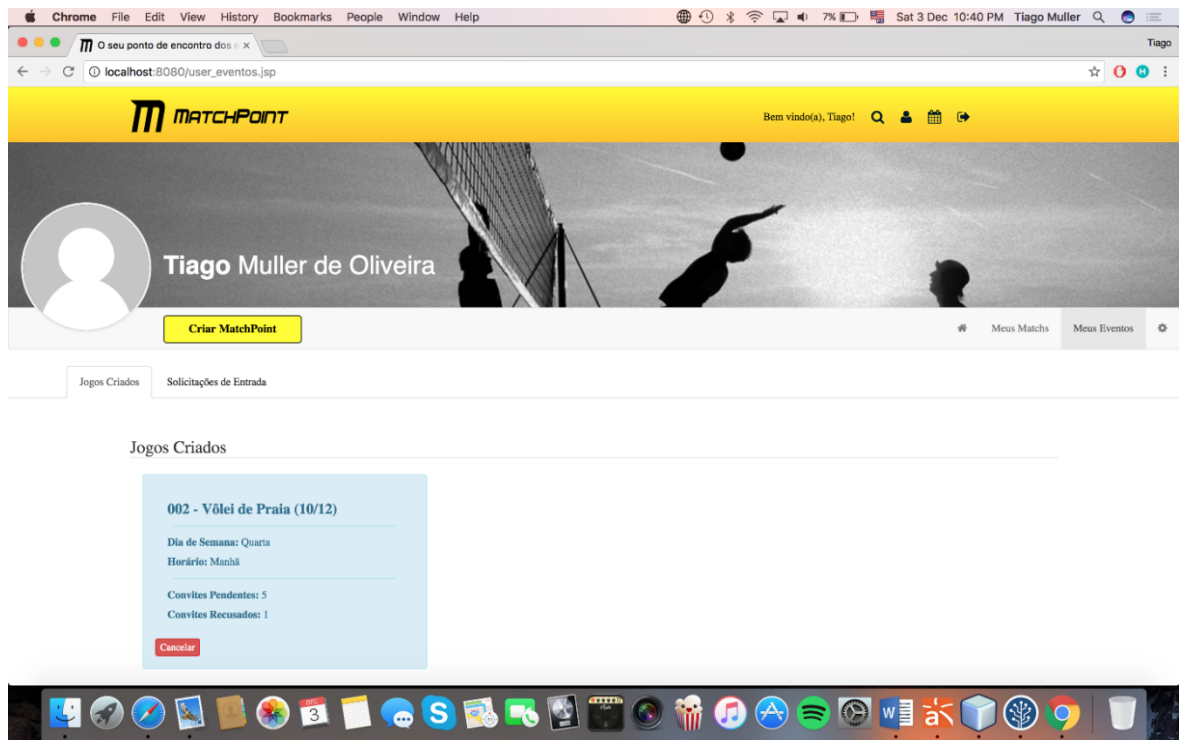


FIGURA 18 – Tela de jogos criados

Na tela de jogos criados o atleta consegue visualizar todos os jogos criados por ele.

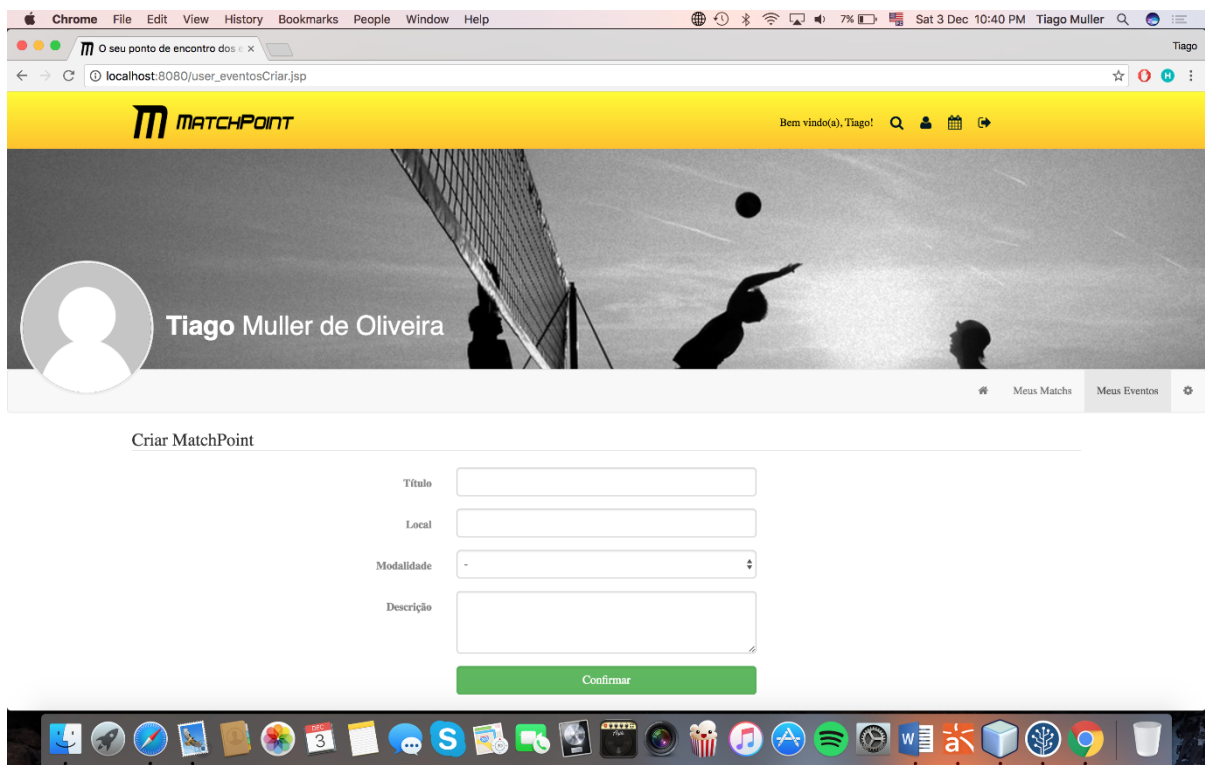


FIGURA 19 – Tela criar MatchPoint

Na tela de criar MatchPoint o atleta consegue criar um jogo com as seguintes informações: título, local, modalidade e descrição.

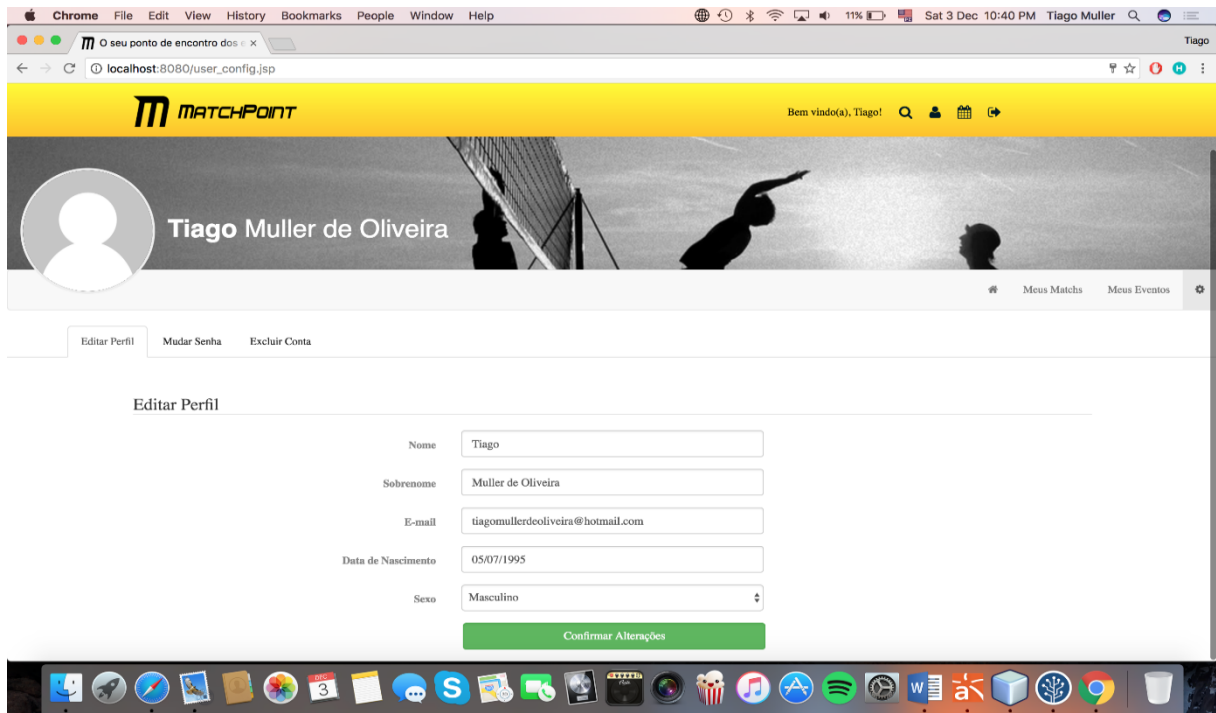


FIGURA 20 – Tela editar perfil

Na tela de editar perfil o usuário consegue fazer a edição de suas seguintes informações: nome, sobrenome, email, data de nascimento e sexo.

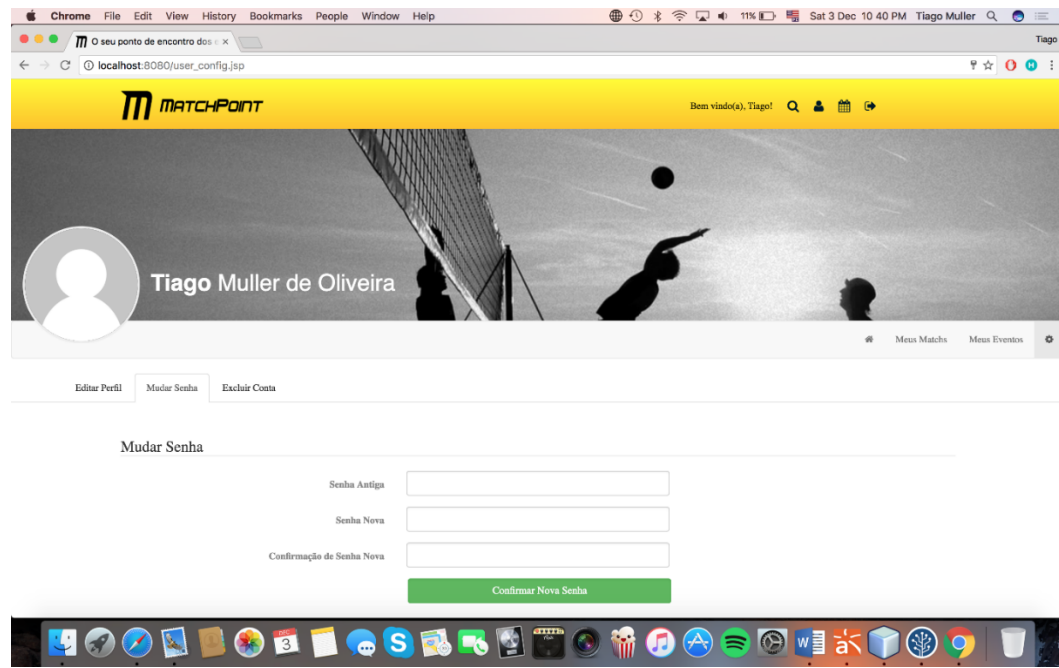


FIGURA 21 – Tela mudar senha

Na tela de mudar a senha o atleta consegue alterar sua senha passando a senha antiga e a senha nova.

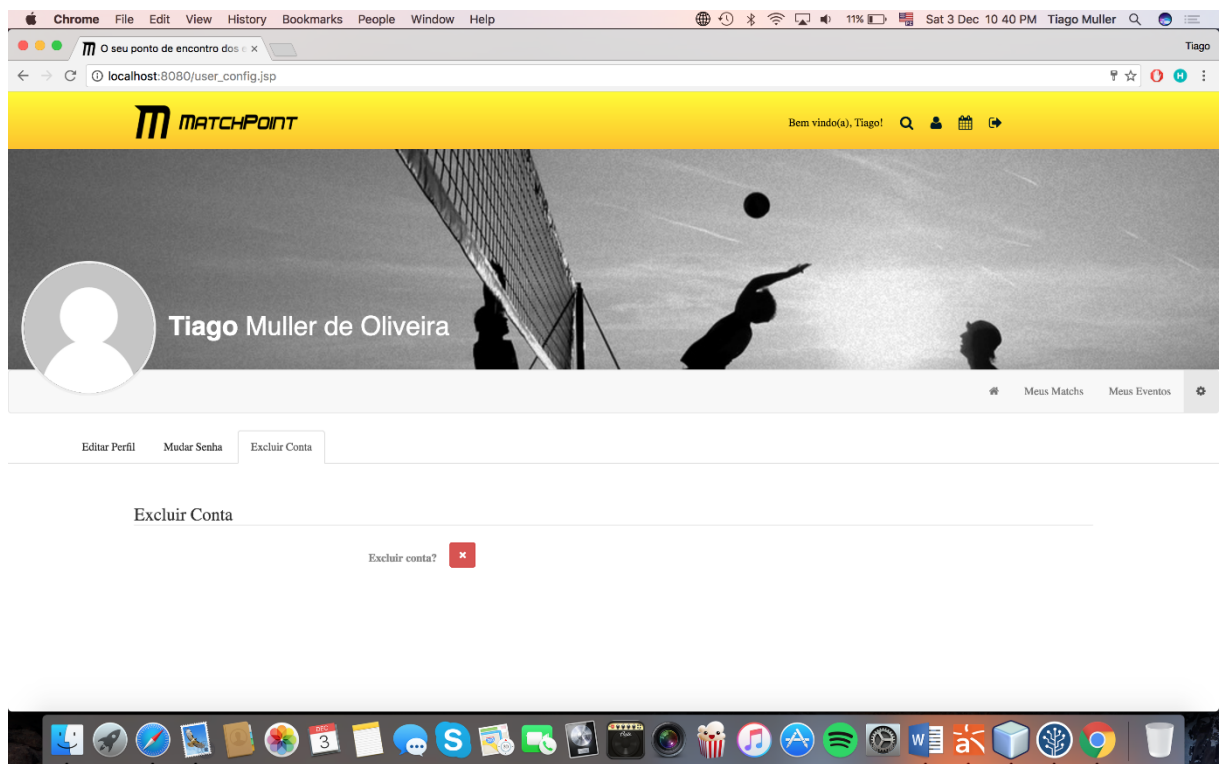


FIGURA 22 – Tela excluir conta

Na tela de excluir conta o atleta consegue excluir sua conta.

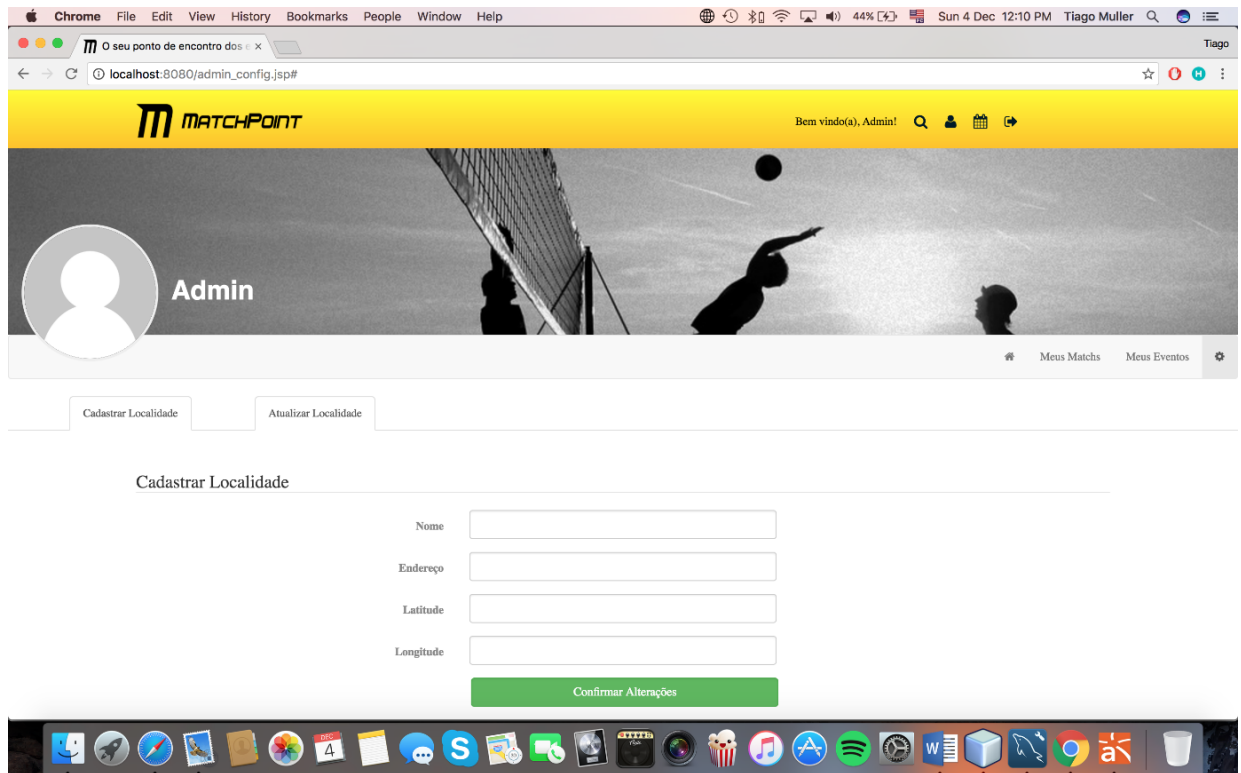


FIGURA 23 – Tela CRUD localidade

Na tela CRUD localidade o administrador consegue cadastrar e alterar uma localidade utilizando as seguintes informações: nome, endereço, localidade e longitude.

6 EVOLUÇÃO DO SOFTWARE

6.1 Decisões de implementação

O MatchPoint é um projeto altamente dependente das interações sociais. Aplicativos sociais, quando tornam-se bem sucedidos, possuem uma taxa de adesão em larga escala. Essa escalabilidade torna-se uma preocupação quando se planeja lançar um novo produto. Um grande exemplo disso é o aplicativo Pokemon GO. Ao ser lançado, o aplicativo demonstrou uma série de problemas relacionado à performance e disponibilidade, devido a uma escala maior que a estimada pela equipe de desenvolvimento e infraestrutura da Nyantic.

Por esse motivo, a equipe do MatchPoint decidiu, a princípio, limitar o software a um único esporte: O Vôlei. O motivo de se escolher o vôlei foi porque é um esporte que pode ser praticado em praticamente qualquer lugar (areia, grama ou cimento) onde se possa esticar uma rede entre dois postes. Além disso, um esporte que não possuísse um número muito limitante de participantes como o tênis (2-4 jogadores) e que, ao mesmo tempo, nos permitisse uma margem confortável para analisar a escala (o futebol é muito comum no Brasil e a adesão em massa poderia pôr em risco a estabilidade do sistema) seria uma escolha sadia. Por fim, o vôlei é praticado por um dos integrantes do time (Eduardo Tortato), assim como nosso orientador, sendo um esporte conhecido da equipe.

6.2 Expansão do software e novas Features

Mesmo limitando o projeto a um único esporte, a equipe preocupou-se em prepará-lo para uma iminente expansão. Desse modo, como é possível verificar nos diagramas de modelagem, a entidade Modalidade permitirá a inclusão de novos esportes e variações do mesmo esporte no futuro. Também seria necessário parametrizar as telas de cadastro, listagem e edição de Modalidades para permitir essa expansão

O sistema hoje é uma WebApp, porém, pelo seu caráter social, sua proposta tem muita sinergia com aplicativos para dispositivos móveis. Talvez esse seria o maior salto evolutivo do software num futuro próximo: Disponibilizar o projeto para aplicativos nativos ao smartphone permitiria uma interação mais rápida e facilitada com o usuário, uma vez que um aplicativo móvel pode se comunicar com componentes dos dispositivos mobile (câmera, GPS, sistema de notificações) para melhorar a usabilidade do sistema.

O projeto foi desenvolvido inicialmente para a população brasileira. Por esse motivo, apenas uma língua (Português) e notação de medidas e cultura (pt-BR) está disponível. Uma oportunidade para o futuro seria disponibilizar novas línguas para o software, imediatamente permitindo a expansão comercial e de uso dele para outros países.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS

O sistema MatchPoint foi desenvolvido com sucesso pela equipe e atende a todos os pré-requisitos anteriormente definidos. O sistema foi desenvolvido seguindo padrões ergonômicos sendo assim de fácil utilização para o usuário.

As dificuldades enfrentadas pela equipe foi todos os integrantes trabalharem e terem pouco tempo para desenvolver o sistema. Porém todos os desafios foram superados com muita dedicação e esforço por parte de toda a equipe.

A limitação do sistema é que só funciona para um esporte no caso Vôlei, para melhorias futuras seria fazer com o que o sistema funcione para diversos esportes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATISTA FILHO, Isaias; JESUS, Leonardo Leite de; ARAÚJO, Lucinei Gomes da Silva de. **ATIVIDADE FÍSICA E SEUS BENEFÍCIOS À SAÚDE**. Pós-Graduação em Educação Física. FAEMA, Roraima, 20??. Disponível em: <https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_31_1412869196.pdf>. Acesso em: 28 out. 2016.

CAMARA, F. - **Uma metodologia ágil – Scrum**. Disponível em: <<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/2084/uma-metodologia-agil-scrum.aspx>>. Acesso em: 11 out. 2016.

COUTO, B.T.; FILHO, S.M.- **Aplicação web usando arquitetura mvc**. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/aplicacao-web-usando-arquitetura-mvc/24375>>. Acesso em: 10 out. 2016.

FERREIRA, D.; COSTA, F.; ALONSO, F.; ALVES, P.; NUNES, T. **SCRUM - Um Modelo Ágil para Gestão de Projetos de Software**. Disponível em: <http://paginas.fe.up.pt/~aaguiar/es/artigos%20 finais/es_final_19.pdf>. Acesso em: 15 out. 2016.

FIGUEIREDO, D. - **‘Tinder’ dos esportes ajuda a encontrar companhia para praticar atividades no Rio**. Disponível em: <<http://extra.globo.com/noticias/rio/tinder-dos-esportes-ajuda-encontrar-companhia-para-praticar-atividades-no-rio-18561207.html>>. Acesso em: 10 out. 2016.

FREITAS, M. - **Características do scrum**. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/uml-fundamentos/8640>>. Acesso em: 11 out. 2016.

Joga +1. Disponível em:

<<http://exame.abril.com.br/tecnologia/aplicativos/webware/joga-1/>>. Acesso em: 10 out. 2016.

JOSE, R. - **Desenvolvimento ágil com Scrum: uma visão geral.** Disponível em:

<<http://www.devmedia.com.br/desenvolvimento-agil-com-scrum-uma-visaogeral/26343>>. Acesso em: 11 out. 2016.

MARINA, M. - **UML.** Disponível em: <<http://www.infoescola.com/engenharia-de-software/uml/>>. Acesso em: 05 nov. 2016.

MARQUES, C. - **Google lança plataforma “Joga +1” para incentivar a prática de esportes no Brasil.** Disponível em:<http://www.brasilpost.com.br/2014/03/20/google-esportes-joga-maisum_n_5001042.html>. Acesso em: 10 out. 2016.

MATTOS, A. D. et al. **Atividade Física na sociedade tecnológica.** Revista Digital, ano 10, n. 94, mar. 2006. Disponível em: Acesso em: 02 nov. 2016.

MEDEIROS, H. - **Introdução ao padrão mvc.** Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/introducao-ao-padrao-mvc/29308>>. Acesso em: 10 out. 2016.

ORTEGA, J. - **Apps para praticar seu esporte preferido.** Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/6-apps-para-praticar-seu-esporte-preferido/>>. Acesso em: 10 out. 2016.

PEREIRA, P.; TORREÃO, P.; MARCAL, A.S.- **Entendendo scrum para gerenciar de forma ágil.** Disponível em: <<http://www.siq.com.br/DOCS/EntendendoScrumparaGerenciarProjetosdeFormaAgil.pdf>>. Acesso em: 11 out. 2016.

RECUERO, R. C. **A internet e a nova revolução na comunicação mundial.** Mestrado em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Pelotas, 2000. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/revolucao.htm>> Acesso em: 02 nov. 2016.

Scrum. Disponível em: <<http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>>. Acesso em: 11 out. 2016.

VIEIRA, D. - **Scrum: A metodologia Ágil explicada de forma definitiva.** Disponível em: <<http://www.mindmaster.com.br/scrum/>>. Acesso em: 11 out. 2016.

Want2Play. Disponível em: <<http://www.want2play.me/>>. Acesso em: 10 out. 2016.

APÊNDICE A – PRODUCT BACKLOG E SPRINTS

Sprint 1:

| Backlog | Do week | Done week |
|--|--|--------------|
| <ul style="list-style-type: none"> Cronograma de atividades Diagrama de gantt Prototipação de telas Tela Index Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Usuário (user_home.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convide (user_profileConvida.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de casos de uso | <p>Today</p> |

| Backlog | Do week | Done week |
|--|---------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Cronograma de atividades Diagrama de gantt Prototipação de telas Tela Index Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Usuário (user_home.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convide (user_profileConvida.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de casos de uso 8h / 0h |

Sprint 2:

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|---|---|--------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Prototipação de telas Tela Index Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Usuário (user_home.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gannt Cronograma de atividades | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de casos de uso |






















| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|---|-------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Prototipação de telas Tela Index Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Usuário (user_home.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gannt Cronograma de atividades | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de casos de uso |






















Sprint 3:

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|--|---|--------------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Index Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Usuário (user_home.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans Classes Parâmetros de Pesquisa | <ul style="list-style-type: none"> Prototipação de telas | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso |

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|--|-------------|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Index Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Usuário (user_home.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans Classes Parâmetros de Pesquisa | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Prototipação de telas | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso |

Sprint 4:

| Backlog + | Do week ② + | Done week + | Done + |
|--|--|--------------|--|
| <ul style="list-style-type: none">  Tela Configuração de usuário (user_config.jsp)  Tela Eventos (user_eventos.jsp)  Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp)  Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp)  Tela Home Usuário (user_home.jsp)  Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp)  Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp)  Tela Matches Usuário (user_matches.jsp)  Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp)  Tela Convite (user_profileConvida.jsp)  Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp)  Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp)  Beans  Classes Parâmetros de Pesquisa  Classe Connection Factory  Classes DAO | <ul style="list-style-type: none">  Tela Index  Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none">  Diagrama de gantt  Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso  Prototipação de telas |

| Backlog + | Do week ② + | Done week + | Done + |
|---|-------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">  Tela Configuração de usuário (user_config.jsp)  Tela Eventos (user_eventos.jsp)  Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp)  Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp)  Tela Home Usuário (user_home.jsp)  Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp)  Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp)  Tela Matches Usuário (user_matches.jsp)  Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp)  Tela Convite (user_profileConvida.jsp)  Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp)  Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp)  Beans  Classes Parâmetros de Pesquisa  Classe Connection Factory  Classes DAO | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none">  Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp)  Tela Index | <ul style="list-style-type: none">  Diagrama de gantt  Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso  Prototipação de telas |

Sprint 5:

| Backlog + | Do week ① + | Done week + | Done + |
|--|---|--------------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans Classes Parâmetros de Pesquisa Classe Connection Factory Classes DAO Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlets | <ul style="list-style-type: none"> Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Prototipação de telas |

| Backlog + | Do week ① + | Done week + | Done + |
|--|-------------|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans Classes Parâmetros de Pesquisa Classe Connection Factory Classes DAO Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlets | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Prototipação de telas |

Sprint 6:

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|---|---|--------------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans Classes Parâmetros de Pesquisa Classe Connection Factory Classes DAO Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlets Criação do Banco (DER) Criação do Banco (Script) Script população do banco | <ul style="list-style-type: none"> Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) |

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|---|-------------|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Beans Classes Parâmetros de Pesquisa Classe Connection Factory Classes DAO Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlets Criação do Banco (DER) Criação do Banco (Script) Script população do banco | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) |

Sprint 7:

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|---|--|--------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Classes Parâmetros de Pesquisa Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlets Classes DAO Criação do Banco (Script) Script população do banco | <ul style="list-style-type: none"> Beans Classe Connection Factory Criação do Banco (DER) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) |

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|---|-------------|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Classes Parâmetros de Pesquisa Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlets Classes DAO Criação do Banco (Script) Script população do banco | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Criação do Banco (DER) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Beans Classe Connection Factory | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) |

Sprint 8:

| Backlog | Do week | Done week | Done |
|--|---|--------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Classes DAO Servlets Script população do banco | <ul style="list-style-type: none"> Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Classes Parâmetros de Pesquisa Criação do Banco (Script) | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Criação do Banco (DER) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Beans Classe Connection Factory |

| Backlog | Do week | Done week | Done |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Classes DAO Servlets Script população do banco | <ul style="list-style-type: none"> Classes Parâmetros de Pesquisa | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Criação do Banco (Script) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Criação do Banco (DER) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) Tela Matches Usuário (user_matches.jsp) Beans Classe Connection Factory |

Sprint 9:

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|--|--|-------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Classes DAO Servlets Script população do banco | <ul style="list-style-type: none"> Classes Parâmetros de Pesquisa Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) | Today | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Criação do Banco (Script) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Convite (user_profileConvída.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Criação do Banco (DER) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) |

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|--|-------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Classes DAO Servlets Script população do banco | | Today <ul style="list-style-type: none"> Classes Parâmetros de Pesquisa Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Criação do Banco (Script) Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Convite (user_profileConvída.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Criação do Banco (DER) Tela Perfil Usuário (user_profile.jsp) Tela Criação de eventos (user_eventosCriar.jsp) Tela Detalhes Evento (user_eventosDetalhes.jsp) |

Sprint 10:

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|--|--|-------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Servlet - BuscaJogos Servlet - BuscaJogosAtleta Servlet - BuscaLocalidade Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaPerfil Servlet - CancelaJogo Servlet - ConvidaAtleta Servlet - ConvocaAtleta Servlet - CriaJogo Servlet - Jogos Servlet - RecusaSolicitação Servlet - SolicitaVaga DAO - Convocacao DAO - Jogo DAO - Localidade DAO - Nivel | <ul style="list-style-type: none"> Servlet - ProcessaCadastro Servlet - ProcessaLogin Servlet - ProcessaLogout DAO - Atleta Servlet - ProcessaAtualizacaoSenha Servlet - ProcessaAtualizacaoUsuario Servlet - ProcessaExclusaoConta | Today | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Criação do Banco (Script) Classes Parâmetros de Pesquisa Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Criação do Banco (DER) |

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|---|-------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Script população do banco Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlet - AceitaConvite Servlet - AceitaSolicitação Servlet - BuscaAtletas Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaEventos Servlet - BuscaJogos Servlet - BuscaJogosAtleta Servlet - BuscaLocalidade Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaPerfil Servlet - CancelaJogo Servlet - ConvidaAtleta Servlet - ConvocaAtleta | | Today <ul style="list-style-type: none"> Servlet - ProcessaLogin Servlet - ProcessaLogout Servlet - ProcessaCadastro DAO - Atleta Servlet - ProcessaAtualizacaoSenha Servlet - ProcessaExclusaoConta Servlet - ProcessaAtualizacaoUsuario | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Criação do Banco (Script) Classes Parâmetros de Pesquisa Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) Tela Perfil Usuário Logado (user_profileSession.jsp) Tela Index Tela Eventos (user_eventos.jsp) Tela Convite (user_profileConvida.jsp) Prototipação de telas Tela Configuração de usuário (user_config.jsp) Criação do Banco (DER) |

Sprint 11:

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|--|---|--------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Script população do banco Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlet - AceitaConvite Servlet - AceitaSolicitação Servlet - BuscaAtletas Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaJogos Servlet - BuscaJogosAtleta Servlet - BuscaLocalidade Servlet - CancelaJogo Servlet - ConvidaAtleta Servlet - ConvocaAtleta Servlet - CriaJogo Servlet - Jogos Servlet - RecusaSolicitação | <ul style="list-style-type: none"> Servlet - BuscaPerfil Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaEventos DAO - Jogo | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gannt Servlet - ProcessaLogout Servlet - ProcessaExclusaoConta Servlet - ProcessaAtualizacaoUsuario Servlet - ProcessaAtualizacaoSenha DAO - Atleta Servlet - ProcessaLogin Servlet - ProcessaCadastro Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Criação do Banco (Script) Classes Parâmetros de Pesquisa Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) |

| Backlog + | Do week ④ + | Done week + | Done + |
|--|-------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Script população do banco Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlet - AceitaConvite Servlet - AceitaSolicitação Servlet - BuscaAtletas Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaJogos Servlet - BuscaJogosAtleta Servlet - BuscaLocalidade Servlet - CancelaJogo Servlet - ConvidaAtleta Servlet - ConvocaAtleta Servlet - CriaJogo Servlet - Jogos Servlet - RecusaSolicitação | | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Servlet - BuscaPerfil Servlet - BuscaMatches DAO - Jogo Servlet - BuscaEventos | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gannt Servlet - ProcessaLogout Servlet - ProcessaExclusaoConta Servlet - ProcessaAtualizacaoUsuario Servlet - ProcessaAtualizacaoSenha DAO - Atleta Servlet - ProcessaLogin Servlet - ProcessaCadastro Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) Criação do Banco (Script) Classes Parâmetros de Pesquisa Tela Home Jogos (user_homeJogos.jsp) Tela Home Pessoas (user_homePessoas.jsp) |

Sprint 12:

| Backlog + | Do week ② + | Done week + | Done + |
|--|---|--------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Script população do banco Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaJogosAtleta Servlet - BuscaLocalidade Servlet - CancelaJogo DAO - Localidade | <ul style="list-style-type: none"> Servlet - BuscaAtletas Servlet - BuscaJogos Servlet - ConvidaAtleta Servlet - AceitaConvite Servlet - AceitaSolicitação Servlet - ConvocaAtleta Servlet - CriaJogo Servlet - Jogos Servlet - SolicitaVaga Servlet - RecusaSolicitação DAO - Convocacao DAO - Nivel | <p>Today</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gannt Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaEventos DAO - Jogo Servlet - BuscaPerfil Servlet - ProcessaLogout Servlet - ProcessaExclusaoConta Servlet - ProcessaAtualizacaoUsuario Servlet - ProcessaAtualizacaoSenha DAO - Atleta Servlet - ProcessaLogin Servlet - ProcessaCadastro Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) |

| Backlog + | Do week ② + | Done week + | Done + |
|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Script população do banco Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaJogosAtleta Servlet - BuscaLocalidade Servlet - CancelaJogo DAO - Localidade | <ul style="list-style-type: none"> Servlet - AceitaConvite Servlet - AceitaSolicitação Servlet - RecusaSolicitação | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Servlet - BuscaAtletas Servlet - ConvidaAtleta Servlet - ConvocaAtleta Servlet - CriaJogo Servlet - BuscaJogos Servlet - Jogos Servlet - SolicitaVaga DAO - Nivel DAO - Convocacao | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gannt Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaEventos DAO - Jogo Servlet - BuscaPerfil Servlet - ProcessaLogout Servlet - ProcessaExclusaoConta Servlet - ProcessaAtualizacaoUsuario Servlet - ProcessaAtualizacaoSenha DAO - Atleta Servlet - ProcessaLogin Servlet - ProcessaCadastro Tela Pesquisa de Pessoas (user_searchPessoas.jsp) Cronograma de atividades Diagrama de casos de uso Tela Pesquisa de Jogos (user_searchJogos.jsp) |

Sprint 13:

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Script população do banco ViewModels | <ul style="list-style-type: none"> Servlet - BuscaJogosAtleta Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaLocalidade Servlet - CancelaJogo Classes Scripts Acesso Banco DAO - Localidade | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Servlet - AceitaSolicitacao Servlet - RecusaSolicitacao Servlet - AceitaConvite | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaEventos Servlet - CriaJogo DAO - Nivel DAO - Convocacao Servlet - SolicitaVaga Servlet - Jogos Servlet - BuscaJogos Servlet - BuscaAtletas Servlet - ConvidaAtleta Servlet - ConvocaAtleta DAO - Jogo Servlet - BuscaPerfil Servlet - ProcessaLogout Servlet - ProcessaExclusaoConta |

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Script população do banco ViewModels | <ul style="list-style-type: none"> Classes Scripts Acesso Banco | <p>Today</p> <ul style="list-style-type: none"> Servlet - AceitaSolicitacao Servlet - RecusaSolicitacao Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - CancelaJogo DAO - Localidade Servlet - AceitaConvite Servlet - BuscaLocalidade Servlet - BuscaJogosAtleta | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaEventos Servlet - CriaJogo DAO - Nivel DAO - Convocacao Servlet - SolicitaVaga Servlet - Jogos Servlet - BuscaJogos Servlet - BuscaAtletas Servlet - ConvidaAtleta Servlet - ConvocaAtleta DAO - Jogo Servlet - BuscaPerfil Servlet - ProcessaLogout Servlet - ProcessaExclusaoConta |

Sprint 14:

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|--------------------------|--|--------------|--|
| <p>Testes Integrados</p> | <p>Script população do banco</p> <p>ViewModels</p> <p>Classes Scripts Acesso Banco</p> | <p>Today</p> | <p>Diagrama de gantt</p> <p>Servlet - AceitaConvite</p> <p>Servlet - BuscaLocalidade</p> <p>Servlet - BuscaJogosAtleta</p> <p>DAO - Localidade</p> <p>Servlet - CancelaJogo</p> <p>Servlet - AceitaSolicitação</p> <p>Servlet - BuscaDetalhesJogo</p> <p>Servlet - BuscaMatches</p> <p>Servlet - BuscaEventos</p> <p>Servlet - RecusaSolicitação</p> <p>Servlet - CriaJogo</p> <p>DAO - Nivel</p> <p>DAO - Convocacao</p> <p>Servlet - SolicitaVaga</p> <p>Servlet - Jogos</p> |

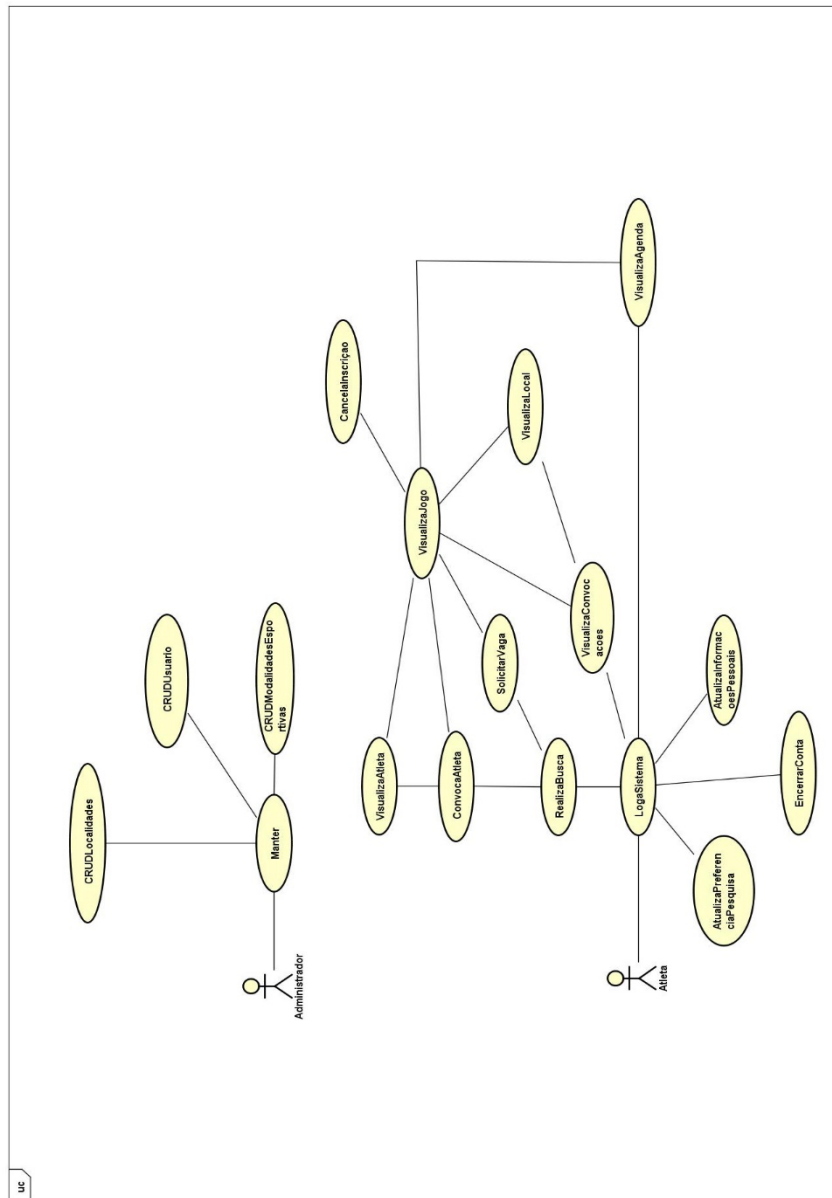
| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|--------------------------|-------------|---|--|
| <p>Testes Integrados</p> | | <p>Today</p> <p>Script população do banco</p> <p>ViewModels</p> <p>Classes Scripts Acesso Banco</p> | <p>Diagrama de gantt</p> <p>Servlet - AceitaConvite</p> <p>Servlet - BuscaLocalidade</p> <p>Servlet - BuscaJogosAtleta</p> <p>DAO - Localidade</p> <p>Servlet - CancelaJogo</p> <p>Servlet - AceitaSolicitação</p> <p>Servlet - BuscaDetalhesJogo</p> <p>Servlet - BuscaMatches</p> <p>Servlet - BuscaEventos</p> <p>Servlet - RecusaSolicitação</p> <p>Servlet - CriaJogo</p> <p>DAO - Nivel</p> <p>DAO - Convocacao</p> <p>Servlet - SolicitaVaga</p> <p>Servlet - Jogos</p> |

Sprint 15:

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|-----------|--------------------------|-------------|---|
| | <p>Testes Integrados</p> | Today | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Script população do banco Classes Scripts Acesso Banco ViewModels Servlet - AceitaConvite Servlet - BuscaLocalidade Servlet - BuscaJogosAtleta DAO - Localidade Servlet - CancelaJogo Servlet - AceitaSolicitação Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaEventos Servlet - RecusaSolicitação Servlet - CriaJogo DAO - Nível |

| Backlog + | Do week ③ + | Done week + | Done + |
|-----------|-------------|-------------|---|
| | | Today | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de gantt Servlet - AceitaConvite Servlet - BuscaLocalidade Servlet - BuscaJogosAtleta Script população do banco DAO - Localidade Classes Scripts Acesso Banco Servlet - CancelaJogo ViewModels Servlet - AceitaSolicitação Servlet - BuscaDetalhesJogo Servlet - BuscaMatches Servlet - BuscaEventos Servlet - RecusaSolicitação Servlet - CriaJogo DAO - Nível |

APÊNDICE B - DIAGRAMA DE CASOS DE USO



APÊNDICE C – ESPECIFICAÇÃO DE CASOS DE USO

UC001 – Realizar Cadastro do Usuário

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário realizar seu cadastro no sistema.

Data View

DV1- Tela Inicial

DV2- Tela de Cadastro

Pré-condições

Não há.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Realizar Cadastro do Usuário

Ator Primário: Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela Inicial” com os campos “Login” e “Senha”. (DV1).
2. O Usuário seleciona a opção “Cadastra-se”.
3. O Sistema apresenta a tela “Tela de Cadastro” com os campos para cadastro do Usuário.
4. O Usuário preenche os campos de cadastro e clica no botão “Estou Pronto(a)!”.(E1)
5. O Sistema apresenta mensagem de validação de cadastro “Cadastro concluído com sucesso!” com um botão “Ok”.(E1)
6. O Usuário clica no botão “Ok”.
7. O Sistema salva o cadastro do Usuário e apresenta a mensagem “Parabéns! Seja bem-vindo ao MatchPoint!”.(DV1)(E2)(R1).

Fluxos de Exceção

E1. Usuário não preenche campos obrigatórios

1. O Sistema apresenta a mensagem “Este campo é obrigatório.” ao lado do campo não preenchido e retorna ao passo de origem.

Regras de Negócio

R1. O Sistema não deve permitir o cadastro de usuários que já possuem login cadastrado.

UC002 – Realizar Login

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário realizar login no sistema.

Data View

DV1- Tela Inicial

DV2- Tela de Busca

Pré-condições

Deve possuir um cadastro.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Realizar Login do Usuário

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela Inicial” com os campos “Login” e “Senha”. (DV1)(A1)
2. O Usuário preenche os campos “Login” e “Senha” e clica no botão “Estou Pronto!”. (E1)(E2)
3. O Sistema realiza o login e apresenta a tela “Tela de Busca”. (DV2)(A1)
4. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Login realizado pelo administrador

1. O Sistema estende o caso de uso “UC015 – Módulo Administrador”.

Fluxos de Exceção

E1. O Usuário não preenche campos obrigatórios

1. O Sistema apresenta a mensagem “Campo<Nome do Campo> obrigatório.” e retorna para o passo de origem.

E2. Dados Incorretos

1. O Sistema apresenta a mensagem: “Dados incorretos. Verifique seu login e senha”.
2. O Sistema retorna ao passo de chamada.

Regras de Negócio

Não há.

UC003 – Buscar Companheiros

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário buscar companheiros de hobby.

Data View

DV1- Tela de Busca

DV2- Tela de Resultados

Pré-condições

1. O Usuário deve ter realizado o login

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Buscar companheiros.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela de Busca” com os campos para busca. (DV1).
2. O Usuário preenche os campos de pesquisa e clica em “Encontrar”. (E1)
3. O Sistema apresenta a tela “Tela de Resultados”.(DV2)(E2)
4. O Usuário visualiza as informações e clica em voltar. (A1)
5. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário seleciona a opção “Ver Mais”:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC004- Visualização de Perfis”.

Fluxos de Exceção

E1. O Usuário não preenche nenhum campo

1. O Sistema apresenta a mensagem “Por favor preencha ao menos um campo”.

E2. Busca sem Resultados:

1. O Sistema apresenta a mensagem “No momento não há companheiros disponíveis para seu Hobby.” e retorna para o passo 3 do Fluxo Principal.

Regras de Negócio

Não há.

UC004 – Visualização de Perfis

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário visualizar perfis de companheiros

Data View

DV1- Tela de Resultados

DV2- Tela de Visualização de Perfil

Pré-condições

1. O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC003- Buscar Companheiros”

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Informações dos companheiros exibidas.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela de Visualização de Perfil” com os dados do companheiro e a opção “Convidar”. (DV2).
2. O Usuário visualiza as informações e clica em voltar.(A1)
3. O Sistema apresenta a tela “Tela de Resultados”.(DV1)
4. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário seleciona a opção “Convidar”:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC005- Convite de Companheiro”.

Regras de Negócio

Não há.

UC005 - Convite de Companheiro

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário convidar companheiros.

Data View

DV1- Tela de Visualização de Perfil

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC004 – Visualização de Perfis”

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Convite enviado ao companheiro.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela de Visualização de Perfil” com os dados do companheiro e a opção “Convidar”. (DV1).
2. O Usuário seleciona a opção “Convidar”.
3. O Sistema apresenta a mensagem “Convite enviado”.
4. O caso de uso é encerrado.

Regras de Negócio

Não há.

UC006 – Visualização de Perfil do Usuário**Descrição**

Este caso de uso serve para o Usuário visualizar o seu perfil.

Data View

DV1- Tela de Visualização de Perfil do Usuário

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC002 – Realizar Login”

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Visualizar o perfil do Usuário

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela de Visualização de Perfil do Usuário” com os dados do Usuário e as opções: “Buscar”, “Meu Perfil”, “Listar MatchPoints”, “Meus Eventos”, “Configurações” e “Logout”. (DV1).

2. O Usuário visualiza as informações e clica em voltar. (A1)(A2)(A3)(A4)(A5)
3. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário seleciona a opção “Buscar”:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC003 – Buscar Companheiros”.

A2. Usuário seleciona a opção “Listar MatchPoints”.

1. O Sistema estende o caso de uso “UC007 – Listagem de MatchPoints”.

A3. Usuário seleciona a opção “Meus Eventos”.

1. O Sistema estende o caso de uso “UC009 – Gerenciamento de Eventos”.

A4. Usuário seleciona a opção “Configurações”.

1. O Sistema estende o caso de uso “UC010 – Configuração da Conta”.

A5. Usuário seleciona a opção “Logout”.

1. O Sistema faz o logout.

Regras de Negócio

Não há.

UC007 – Listagem de MatchPoints

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário visualizar os seus “MatchPoints”.

Data View

DV1- Tela de Listagem MatchPoints

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC006 – Visualização de Perfil do Usuário”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

2. Visualizar a lista com seus “MatchPoints”.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

4. O Sistema apresenta a tela “Tela de Listagem MatchPoints” com os “MatchPoints” do Usuário e a opção “Detalhes jogo”. (DV1)
5. O Usuário visualiza as informações e clica em voltar.(A1)
6. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário seleciona a opção “Detalhes jogo”:

2. O Sistema estende o caso de uso “UC008 – Visualização Detalhes Jogo”.

Regras de Negócio

Não há.

UC008 – Visualização Detalhes Jogo

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário visualizar os detalhes dos seus jogos.

Data View

DV1- Tela Detalhes Jogo

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC007 – Listagem de MatchPoints”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

3. Visualizar os detalhes dos jogos.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

7. O Sistema apresenta a tela “Tela Detalhes Jogo” com as informações do evento e o botão “Confirmar”.(DV1)
8. O Usuário visualiza as informações e clica em voltar.(A1)
9. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário seleciona a opção “Confirmar”:

3. O Sistema apresenta a mensagem “Concluído, sua solicitação foi enviada.”.

Regras de Negócio

Não há.

UC009 – Gerenciamento de Eventos

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário criar “MatchPoints”.

Data View

DV1- Tela Meus Eventos

DV2- Tela de Criar MatchPoint

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC006 – Visualização de Perfil do Usuário”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. O Usuário deve conseguir criar um MatchPoint.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela Meus Eventos” com as opções “Jogos Criados” e “Solicitações de Entrada” e o botão “Criar MatchPoint”. (DV1)
2. O Usuário clica no botão “Criar MatchPoint”.(A2)(A3)
3. O Sistema apresenta a tela “Tela Criar MatchPoint”.
4. O Usuário preenche os campos e clica em “Confirmar”.(A1)(E1)
5. O Sistema apresenta a mensagem “Evento criado com sucesso”.
6. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário clica em voltar:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC006 – Visualização de Perfil do Usuário”.

A2. Usuário clica em “Jogos Criados”:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC013 – Visualização de Jogos Criados”.

A3. Usuário clica em “Solicitações de Entrada”:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC014 – Solicitações de Entrada”.

Fluxos de Exceção

E1. Campos não preenchidos:

1. O Sistema apresenta a mensagem “Todos os campos são obrigatórios .”

Regras de Negócio

Não há.

UC010 – Configuração da Conta

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário editar seus dados.

Data View

DV1- Tela Editar Perfil

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC006 – Visualização de Perfil do Usuário”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Alterações nos dados do perfil.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela Editar Perfil” com os dados do Usuário, as opções “Mudar Senha”, “Excluir Conta” e o botão “Confirmar Alterações”. (DV1)
2. O Usuário edita os campos de seu interesse e clica em “Confirmar Alterações”. (A1) (A2) (A3) (E1)
3. O Sistema apresenta a mensagem “Alterações feitas com sucesso”.
4. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário clica em voltar:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC006 – Visualização de Perfil do Usuário”.

A2. Usuário seleciona a opção “Mudar Senha”:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC011 – Alteração de Senha”.

A3. Usuário seleciona a opção “Excluir Conta”.

1. O Sistema estende o caso de uso “UC012 – Exclusão de Conta”.

Fluxos de Exceção

- E1. Campos não preenchidos:

1. O Sistema apresenta a mensagem “Este campo <Nome do Campo> é obrigatório.” ao lado do campo necessário.

Regras de Negócio

Não há.

UC011 – Alteração de Senha

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário editar sua senha.

Data View

DV1- Tela Mudar Senha

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC010 – Configuração da Conta”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

4. Alterações na senha do usuário.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

10. O Sistema apresenta a tela “Tela Mudar Senha” com os campos para serem preenchidos e botão “Confirmar Nova Senha”. (DV1)
11. O Usuário preenche os campos e clica no botão “Confirmar Nova Senha”. (E1) (E2) (E3)
12. O Sistema apresenta a mensagem “Senha alterado com sucesso”.
13. O caso de uso é encerrado.

Fluxos de Exceção

E1. Campos não preenchidos:

1. O Sistema apresenta a mensagem “Este campo <Nome do Campo> é obrigatório.” ao lado do campo necessário.

E2. Senha antiga incorreta:

1. O Sistema apresenta a mensagem “Senha antiga não confere com a cadastrada.”.

E3. Senhas não conferem:

1. O Sistema apresenta a mensagem “Senhas devem ser iguais.”.

Regras de Negócio

Não há.

UC012 – Exclusão de Conta

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário excluir sua conta.

Data View

DV1- Tela Excluir Conta

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC010 – Configuração da Conta”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. A conta do Usuário deve ser excluída.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela Excluir Conta” com o botão “Excluir conta? ”. (DV1)
2. O Usuário seleciona a opção “Excluir conta? ”.
3. O Sistema apresenta uma mensagem com as opções “Sim” e “Não”: “Tem certeza que deseja excluir a conta? ”.
4. O Usuário seleciona a opção “Sim”. (A1)
5. O Sistema apresenta a mensagem “Conta excluída com sucesso”.
6. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. O Usuário clica em “Não”.

1. O Sistema volta ao passo 1 do caso de uso.

Regras de Negócio

Não há.

UC013 – Visualização de Jogos Criados

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário visualizar os jogos criados por ele.

Data View

DV1- Tela Jogos Criados

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC009 – Gerenciamento de Eventos”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. O Usuário deve conseguir visualizar os jogos criados por ele.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela Jogos Criados” com os dados do evento e o botão “Cancelar”.
2. O Usuário visualiza as informações e clica em voltar. (A1)
3. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário clica em “Cancelar”:

1. O Sistema apresenta a mensagem “Jogo excluído com sucesso”.

Regras de Negócio

Não há.

UC014 – Solicitações de Entrada**Descrição**

Este caso de uso serve para o Usuário gerenciar suas solicitações de entrada.

Data View

DV1- Tela Solicitações de Entrada

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC009 – Gerenciamento de Eventos”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. O Usuário deve conseguir gerenciar suas solicitações de entrada.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

14. O Sistema apresenta a tela “Tela Solicitações de Entrada” com os dados da solicitação e os botões “Recusar” e “Aceitar”.
15. O Usuário clica em “Aceitar”. (A1)
16. O Sistema apresenta a mensagem “Companheiro aceito. ”.
17. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Usuário clica em “Recusar”:

4. O Sistema faz a recusa da Solicitação de Entrada.

Regras de Negócio

Não há.

UC015 – Módulo Administrador

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário acessar a área de administrador do sistema.

Data View

DV1- Tela Crud Localidade

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC002 – Realizar Login”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Acessar o Módulo Administrador do sistema.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

1. O Sistema apresenta a tela “Tela Crud Localidade” com os campos para serem preenchidos, a opção “Atualizar Localidade” e o botão “Cadastrar Localidade”. (DV1)
2. O Usuário preenche os campos e clica no botão “Cadastrar Localidade”. (E1) (A1)
3. O Sistema apresenta a mensagem “Localidade cadastrada com sucesso”.(R1)
4. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. O Usuário seleciona a opção “Atualizar Localidade”:

1. O Sistema estende o caso de uso “UC016 – Atualização dos dados de Localidade”.

Fluxos de Exceção

E1. Campos não preenchidos:

1. O Sistema apresenta a mensagem “Este campo <Nome do Campo> é obrigatório. ” ao lado do campo necessário.

Regras de Negócio

R1. O Sistema não deve permitir o cadastro de localidades que já possuem dados cadastrados.

UC016 – Atualização dos Dados de Localidade

Descrição

Este caso de uso serve para o Usuário editar os dados de uma localidade.

Data View

DV1- Tela Crud Localidade

Pré-condições

O Usuário deve ter executado o caso de uso “UC002 – Realizar Login”.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

5. Acessar o Módulo Administrador do sistema.

Ator Primario

Usuário

Fluxo de Eventos Principal

18. O Sistema apresenta a tela “Tela Crud Localidade” com os campos para serem alterados e botão “Confirmar Alterações”. (DV1)
19. O Usuário altera os campos de seu interesse e clica no botão “Confirmar Alterações”. (E1)
20. O Sistema apresenta a mensagem “Dados alterados com sucesso”. (R1)
21. O caso de uso é encerrado.

Fluxos de Exceção

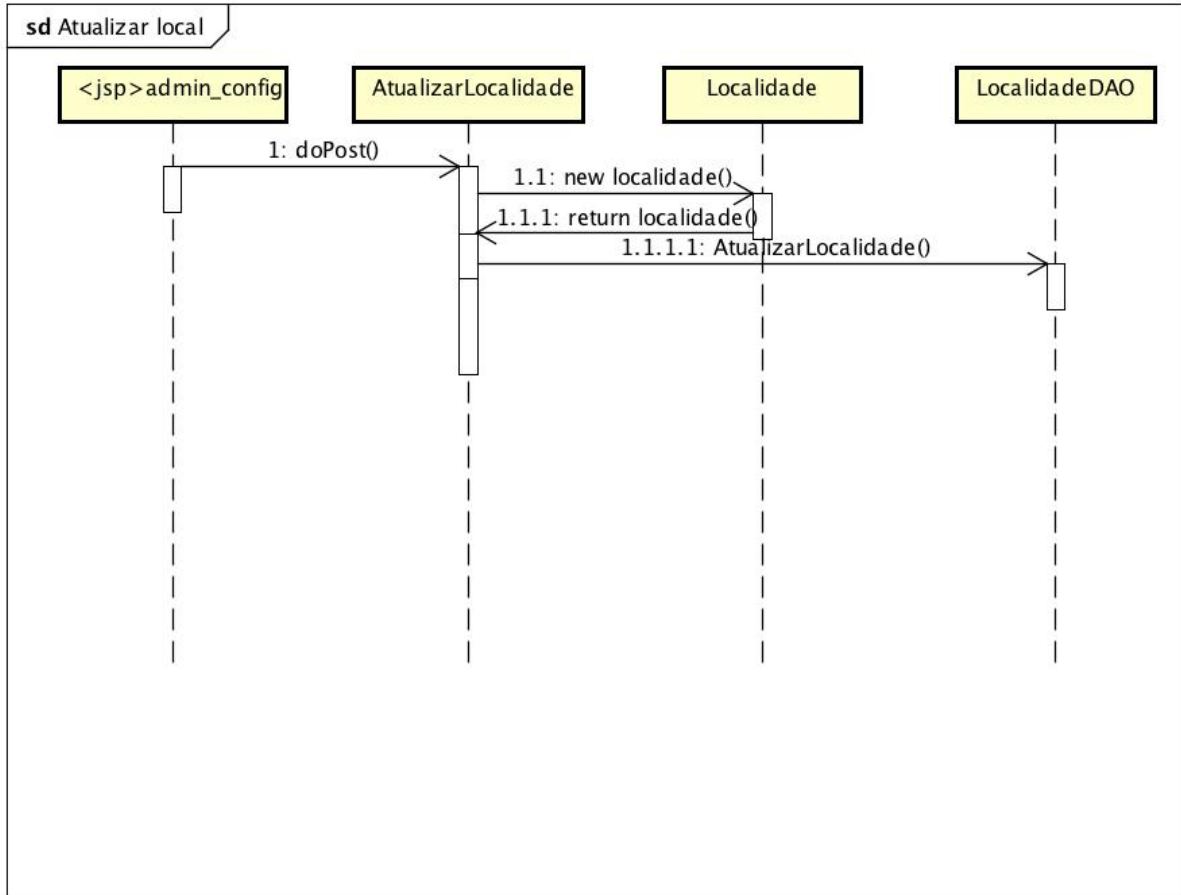
E1. Campos não preenchidos:

2. O Sistema apresenta a mensagem “Este campo <Nome do Campo> é obrigatório. ” ao lado do campo necessário.

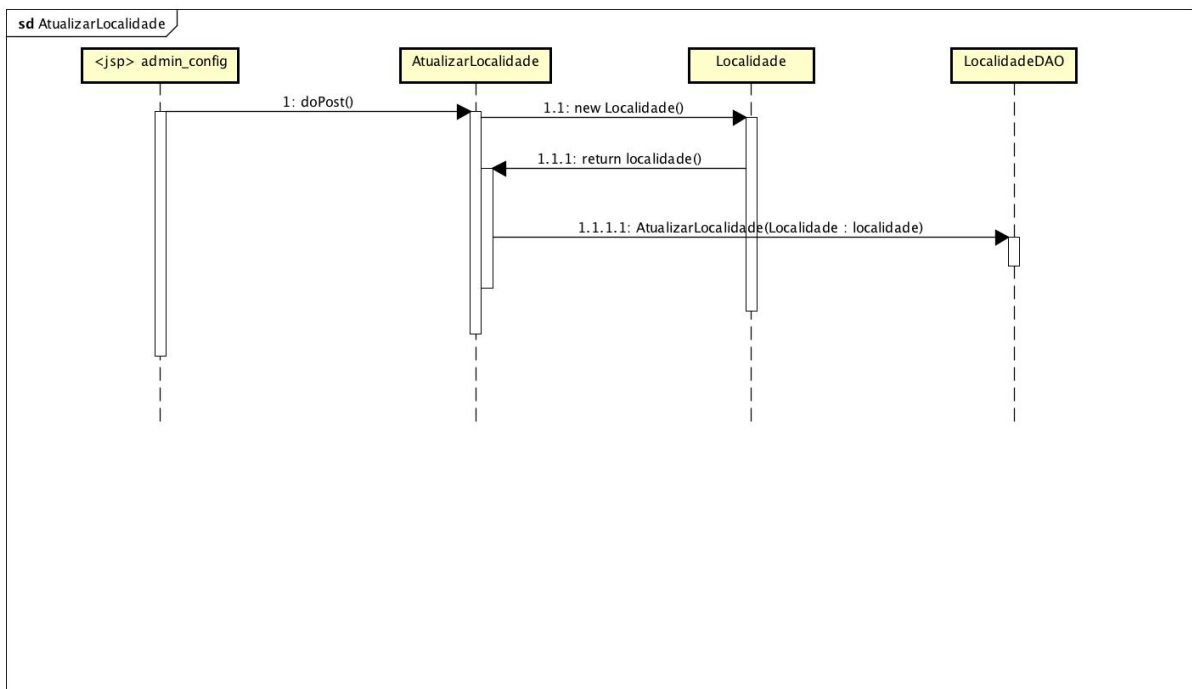
Regras de Negócio

Não há.

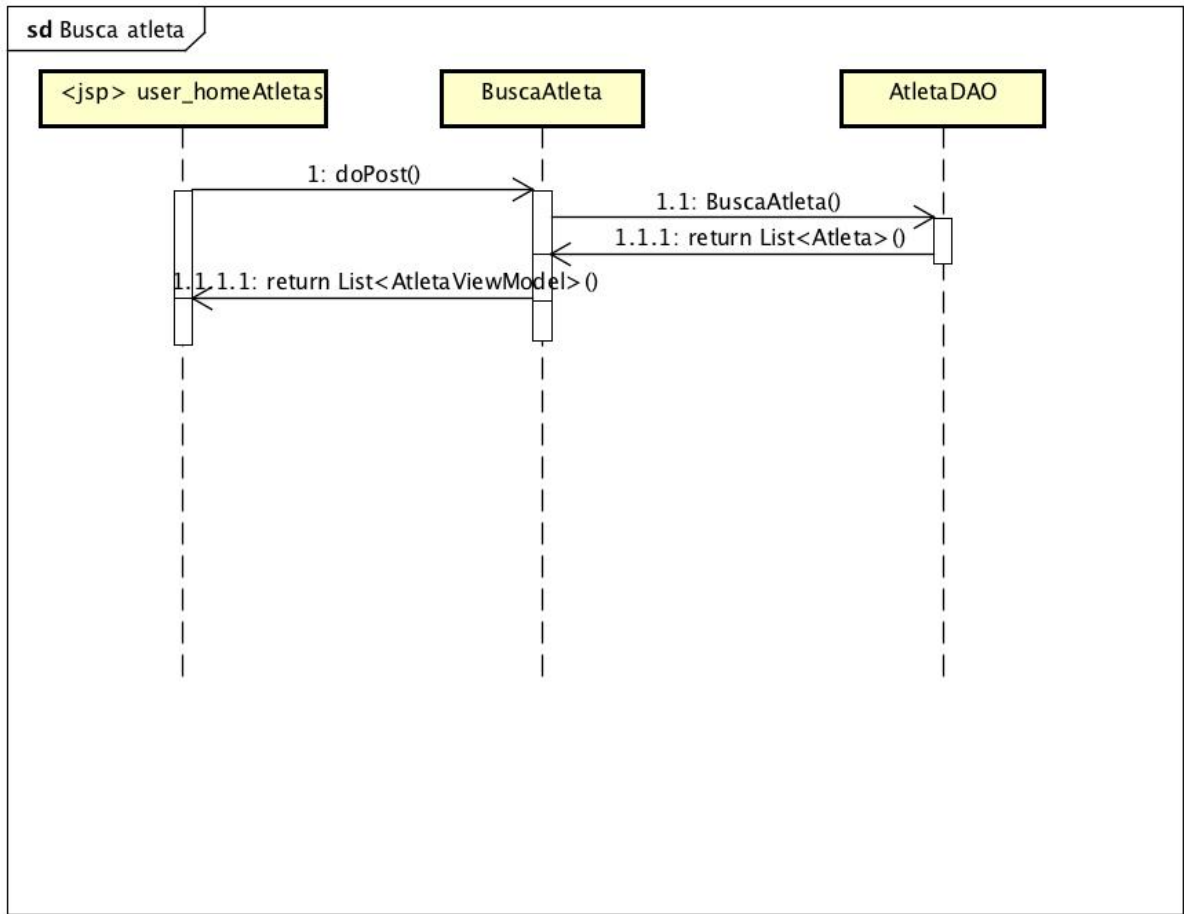
APÊNDICE E – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA



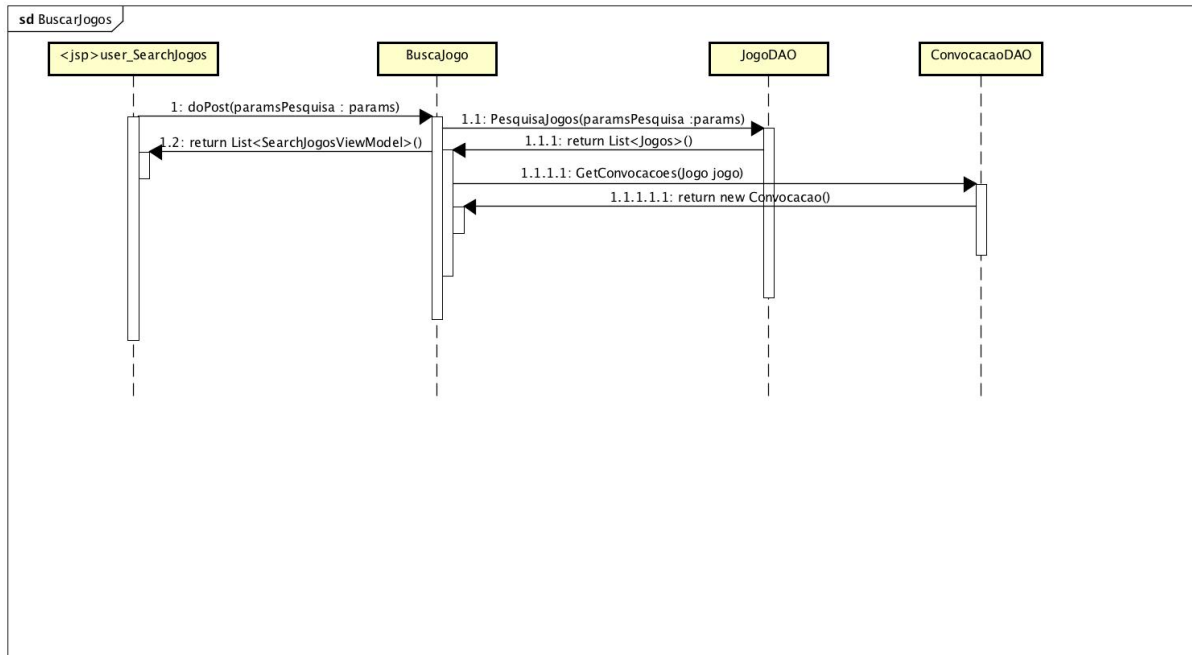
powered by Astah



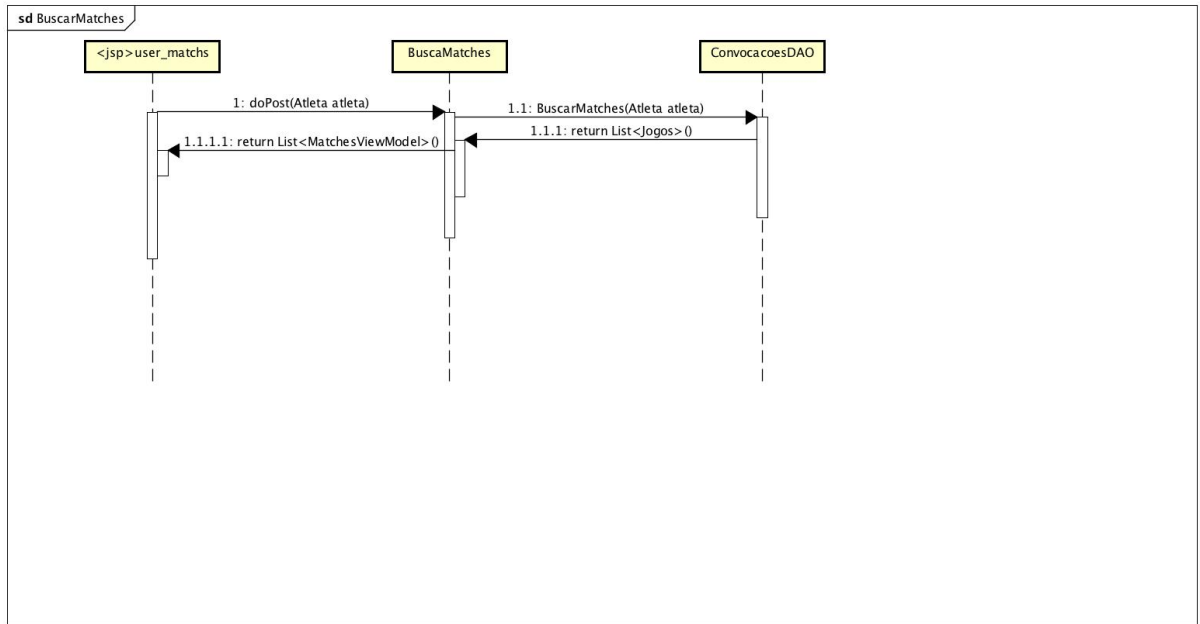
powered by Astah



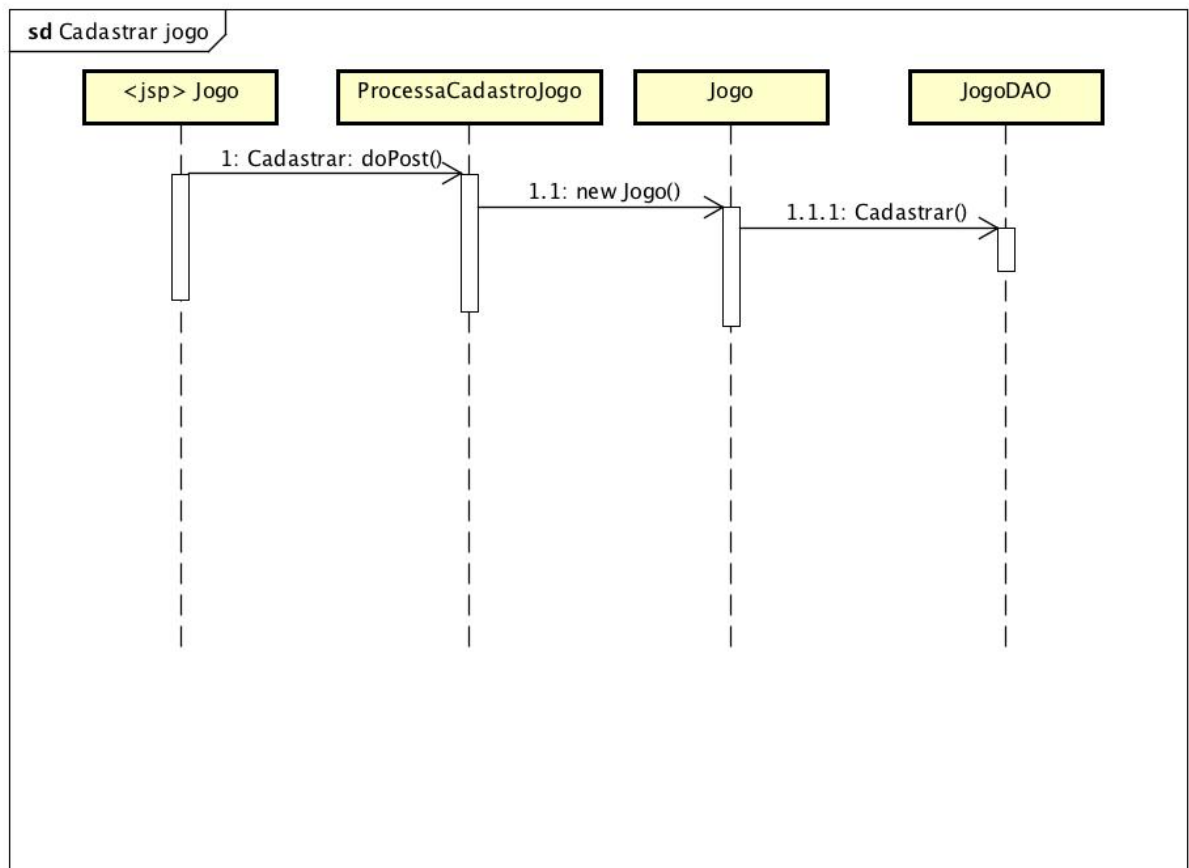
powered by Astah



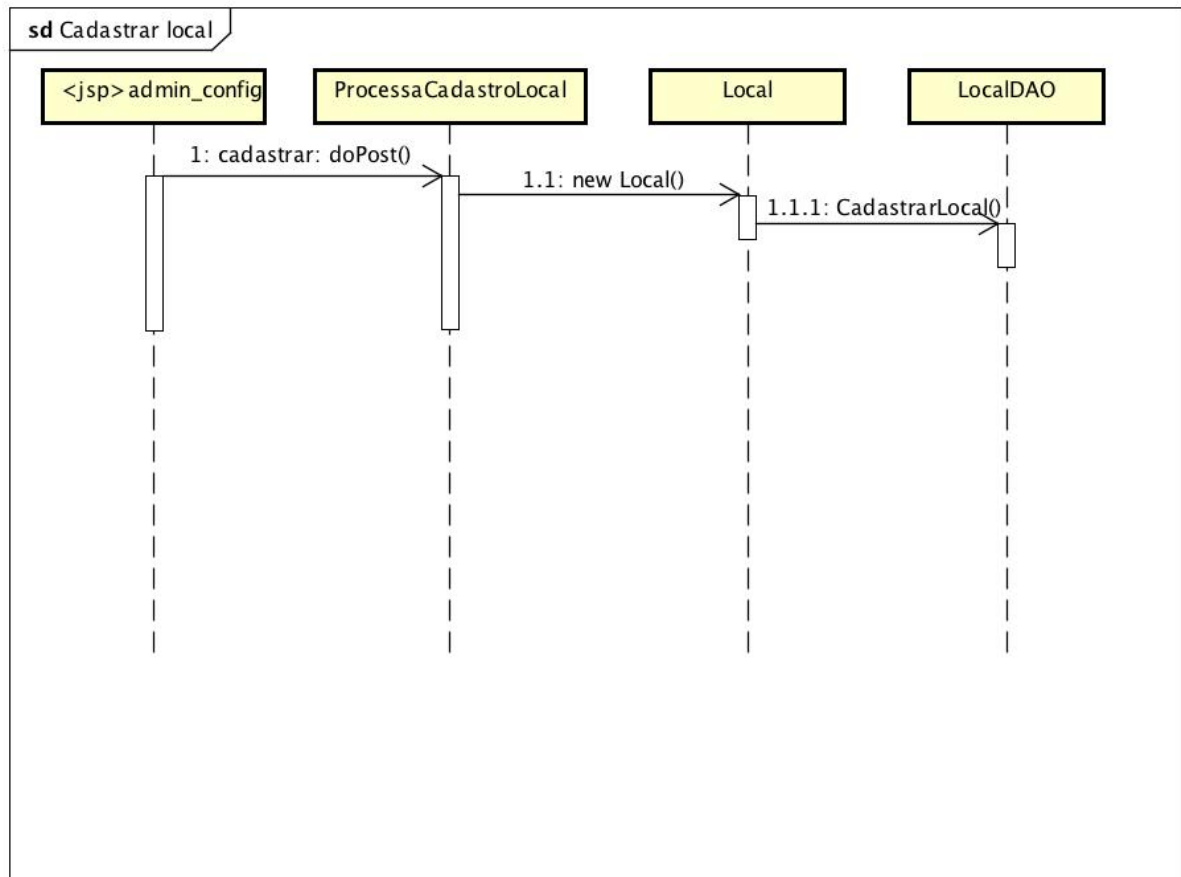
powered by Astah



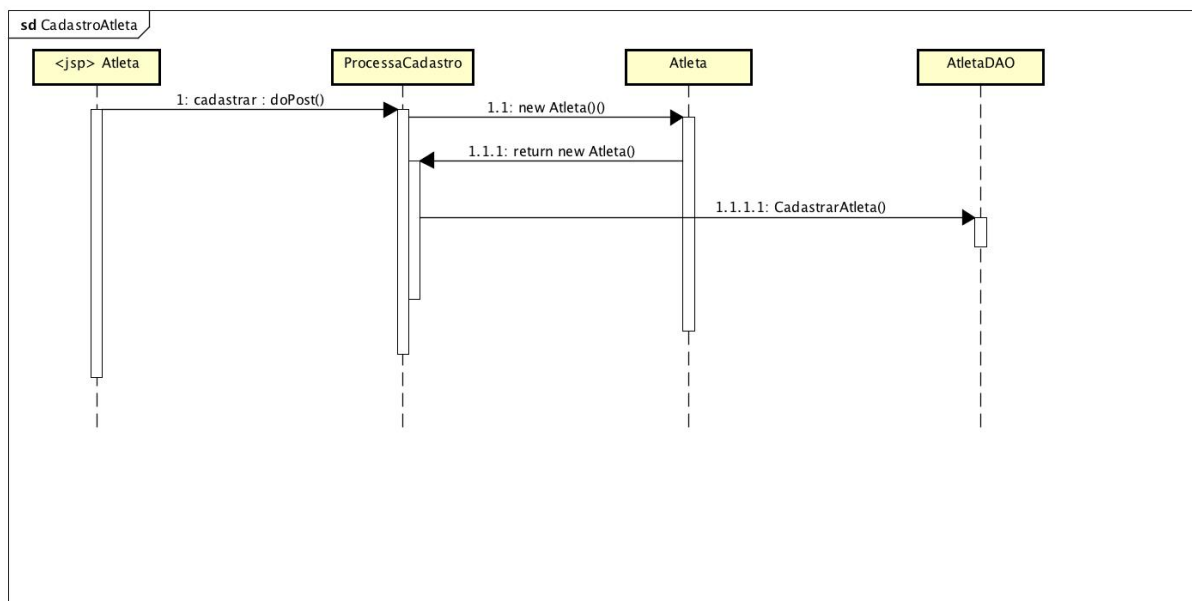
powered by Astah



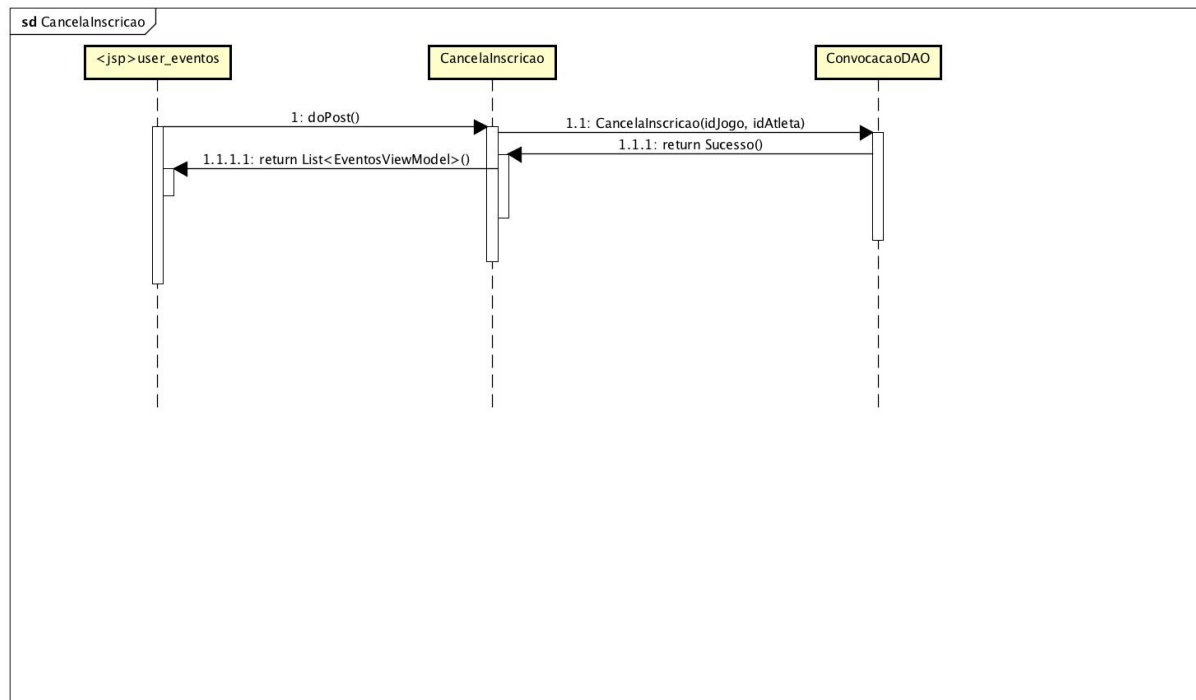
powered by Astah



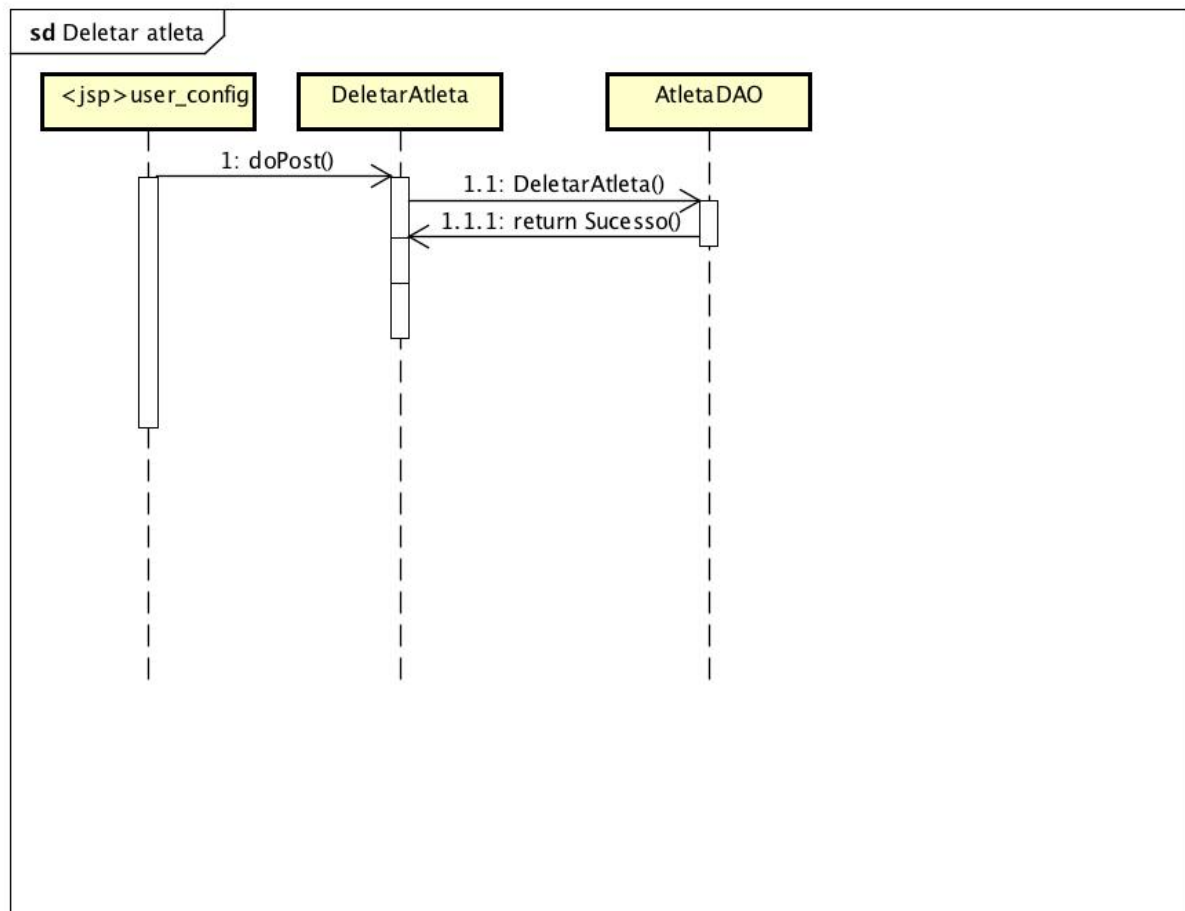
powered by Astah



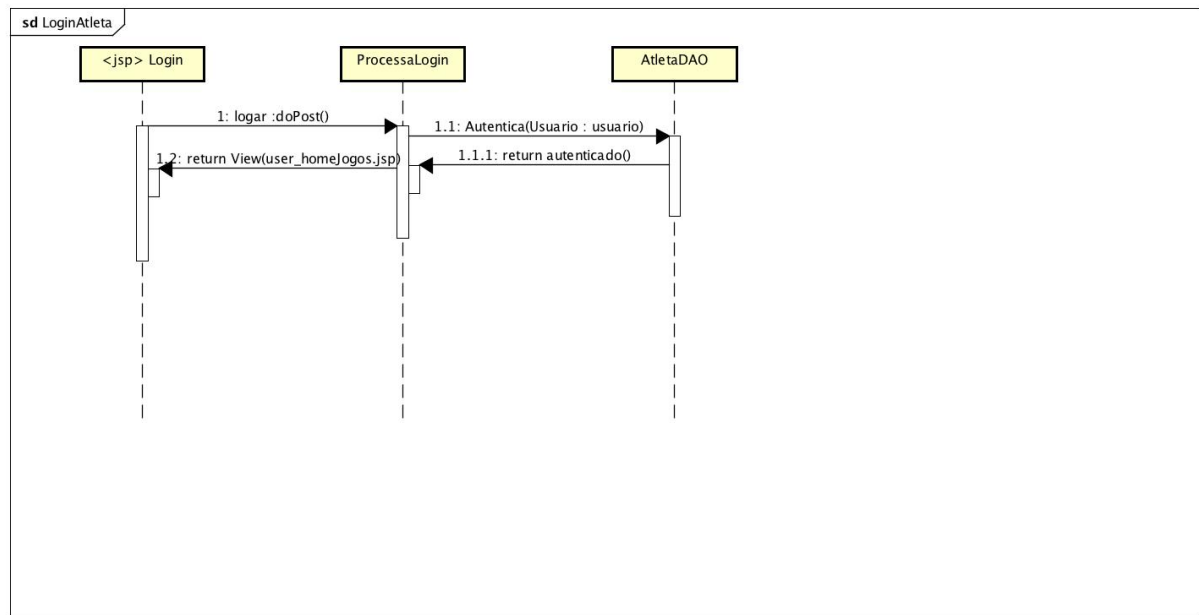
powered by Astah



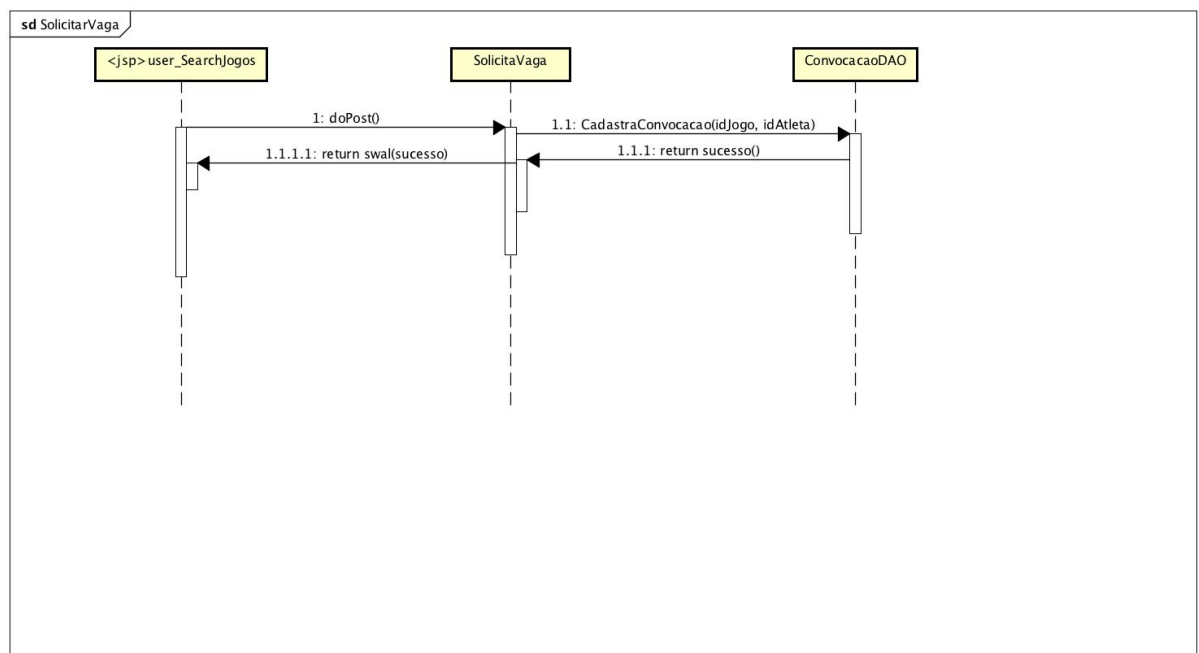
powered by Astah



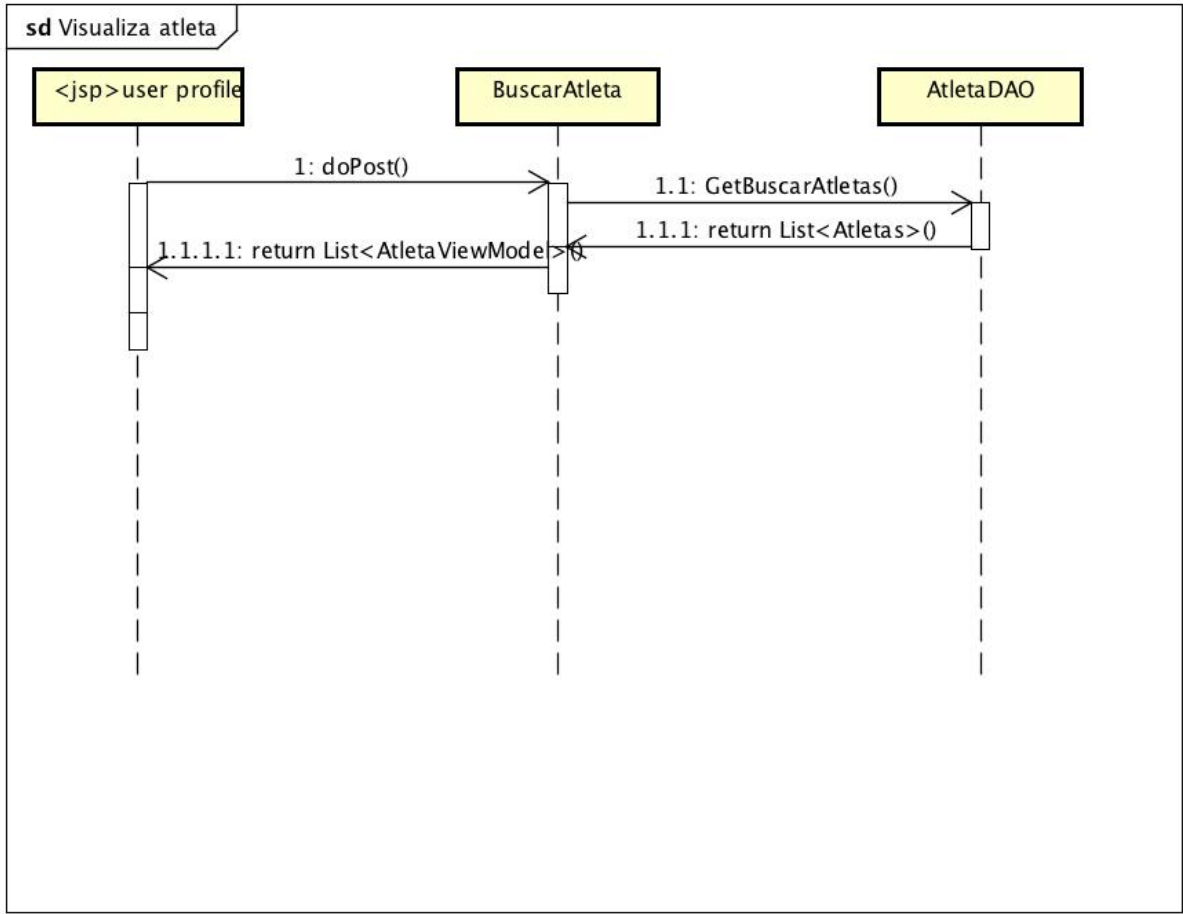
powered by Astah



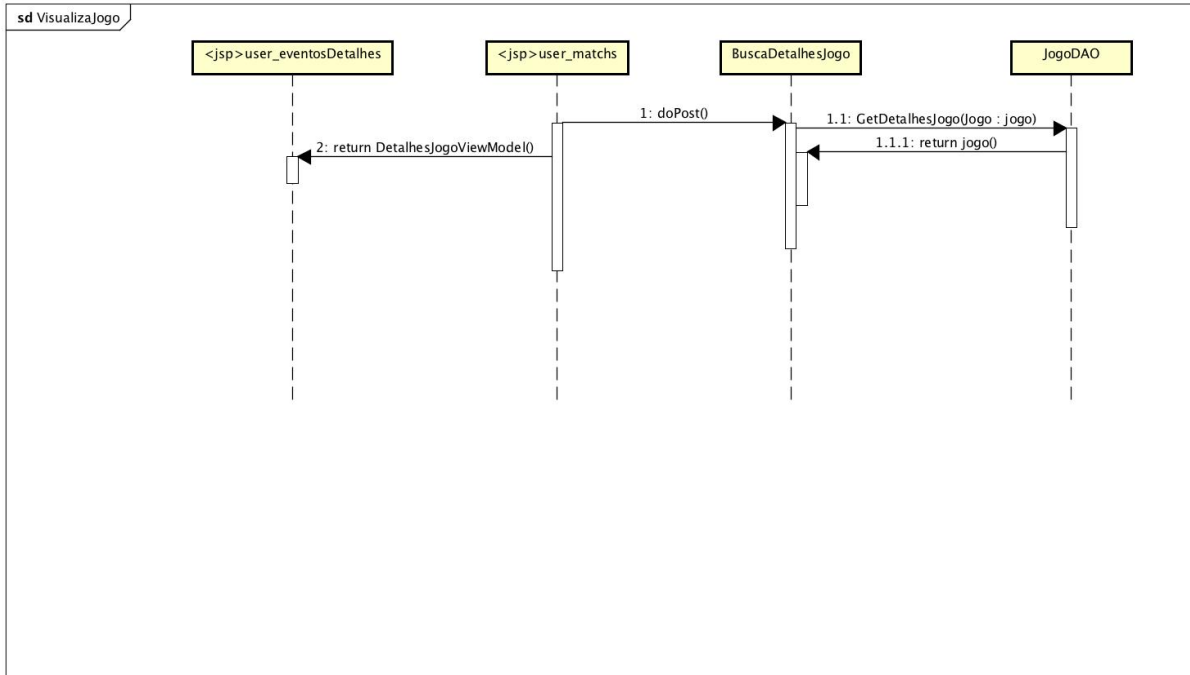
powered by Astah



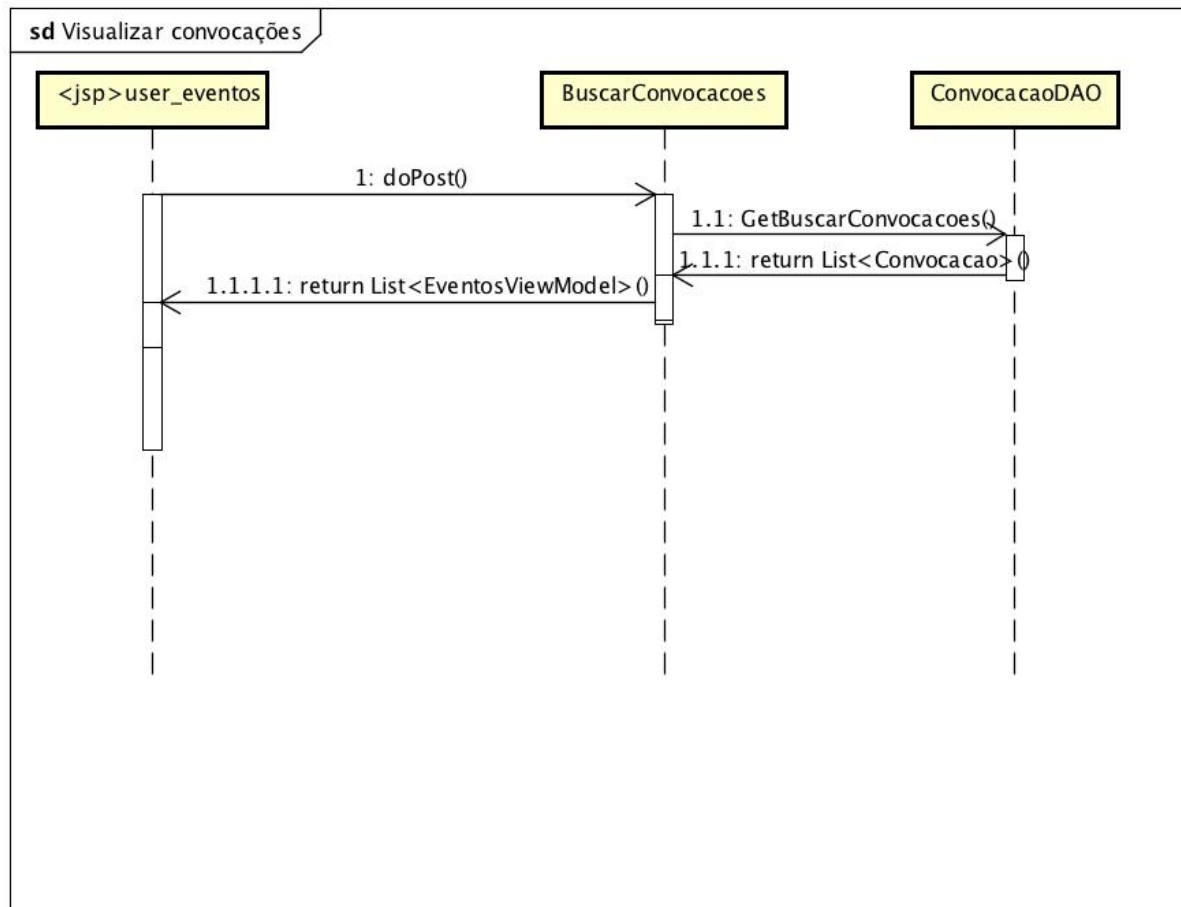
powered by Astah

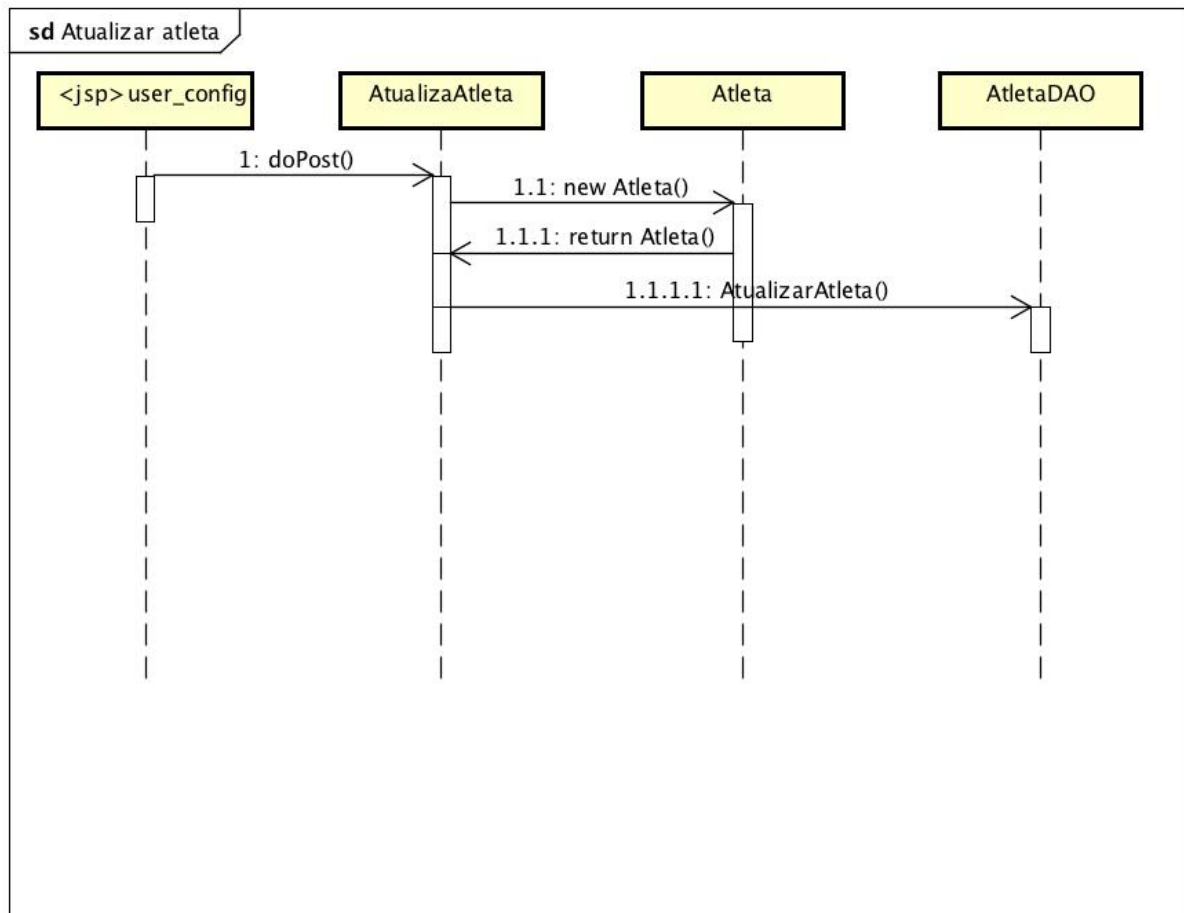


powered by Astah



powered by Astah





APÊNDICE F – DICIONÁRIO DE DADOS

atleta

| Coluna | Tipo | Nulo | Predefinido | Comentários |
|------------------------|--------------|------|-------------|-------------|
| id (<i>Primária</i>) | int(11) | Não | | |
| nome | varchar(500) | Não | | |
| sobrenome | varchar(500) | Não | | |
| datanascimento | datetime | Não | | |
| email | varchar(250) | Não | | |
| senha | varchar(45) | Sim | <i>NULL</i> | |
| encerrado | bit(1) | Não | b'0' | |
| sexo | varchar(45) | Sim | <i>NULL</i> | |

Índices

| Nome da chave | Tipo | Único | Pacote | Coluna | Quantidade | Agrupamento (Collation) | Nulo | Comentário |
|---------------|-------|-------|--------|--------|------------|-------------------------|------|------------|
| PRIMARY | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| email | BTREE | Sim | Não | email | 0 | A | Não | |
| id_UNIQUE | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |

CONVOCACAO

Comentários da tabela: Cada atleta só pode ser convocado uma vez para cada jogo

| Coluna | Tipo | Nulo | Predefinido | Comentários |
|------------------------|---------|------|-------------|-------------|
| id (<i>Primária</i>) | int(11) | Não | | |
| id_atleta | int(11) | Não | | |
| id_jogo | int(11) | Não | | |
| confirmado | bit(1) | Não | b'0' | |
| aceito | bit(1) | Não | b'0' | |

Índices

| Nome da chave | Tipo | Único | Pacote | Coluna | Quantidade | Agrupamento (Collation) | Nulo | Comentário |
|--------------------------|-------|-------|--------|-----------|------------|-------------------------|------|------------|
| PRIMARY | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| id_UNIQUE | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| uni_atleta_jogo | BTREE | Sim | Não | id_atleta | 0 | A | Não | |
| | | | | id_jogo | 0 | A | Não | |
| fk_convocacao_jogo_idx | BTREE | Não | Não | id_jogo | 0 | A | Não | |
| fk_convocacao_atleta_idx | BTREE | Não | Não | id_atleta | 0 | A | Não | |

jogo

| Coluna | Tipo | Nulo | Predefinido | Comentários |
|------------------------|----------|------|-------------|-------------------------|
| id (<i>Primária</i>) | int(11) | Não | | |
| dataate | datetime | Não | | |
| dataate | datetime | Não | | |
| id_localidade | int(11) | Não | | |
| id_atleta | int(11) | Não | | atleta que criou o jogo |
| id_modalidade | int(11) | Não | | |
| excluido | bit(1) | Não | b'0' | |

Índices

| Nome da chave | Tipo | Único | Pacote | Coluna | Quantidade | Agrupamento (Collation) | Nulo | Comentário |
|------------------------|-------|-------|--------|---------------|------------|-------------------------|------|------------|
| PRIMARY | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| id_UNIQUE | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| fk_jogo_modalidade_idx | BTREE | Não | Não | id_modalidade | 0 | A | Não | |
| fk_jogo_atleta_idx | BTREE | Não | Não | id_atleta | 0 | A | Não | |
| fk_jogo_localidade_idx | BTREE | Não | Não | id_localidade | 0 | A | Não | |

localidade

Comentários da tabela: Não deve ser possível cadastrar duas localidades para o mesmo X e Y

| Coluna | Tipo | Nulo | Predefinido | Comentários |
|------------------------|--------------|------|-------------|-------------|
| id (<i>Primária</i>) | int(11) | Não | | |
| endereco | varchar(500) | Não | | |
| nome | varchar(500) | Não | | |
| latitude | float | Não | | |
| longitude | float | Não | | |
| excluido | bit(1) | Não | b'0' | |

Índices

| Nome da chave | Tipo | Único | Pacote | Coluna | Quantidade | Agrupamento (Collation) | Nulo | Comentário |
|---------------|-------|-------|--------|--------|------------|-------------------------|------|------------|
| PRIMARY | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| id_UNIQUE | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |

modalidade

| Coluna | Tipo | Nulo | Predefinido | Comentários |
|------------------------|--------------|------|-------------|-------------|
| id (<i>Primária</i>) | int(11) | Não | | |
| nome | varchar(500) | Não | | |
| numjogadores | varchar(45) | Não | | |
| excluido | bit(1) | Não | b'0' | |

Índices

| Nome da chave | Tipo | Único | Pacote | Coluna | Quantidade | Agrupamento (Collation) | Nulo | Comentário |
|---------------|-------|-------|--------|--------|------------|-------------------------|------|------------|
| PRIMARY | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| id_UNIQUE | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |

modalidadeatleta

| Coluna | Tipo | Nulo | Predefinido | Comentários |
|----------------------|---------|------|-------------|-------------|
| <i>id (Primária)</i> | int(11) | Não | | |
| id_atleta | int(11) | Não | | |
| id_nivel | int(11) | Não | | |
| id_modalidade | int(11) | Não | | |

Índices

| Nome da chave | Tipo | Único | Pacote | Coluna | Quantidade | Agrupamento (Collation) | Nulo | Comentário |
|------------------------------------|-------|-------|--------|---------------|------------|-------------------------|------|------------|
| PRIMARY | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| id_UNIQUE | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| fk_modalidadeatleta_atleta_idx | BTREE | Não | Não | id_atleta | 0 | A | Não | |
| fk_modalidade_nivel_idx | BTREE | Não | Não | id_nivel | 0 | A | Não | |
| fk_modalidadeatleta_modalidade_idx | BTREE | Não | Não | id_modalidade | 0 | A | Não | |

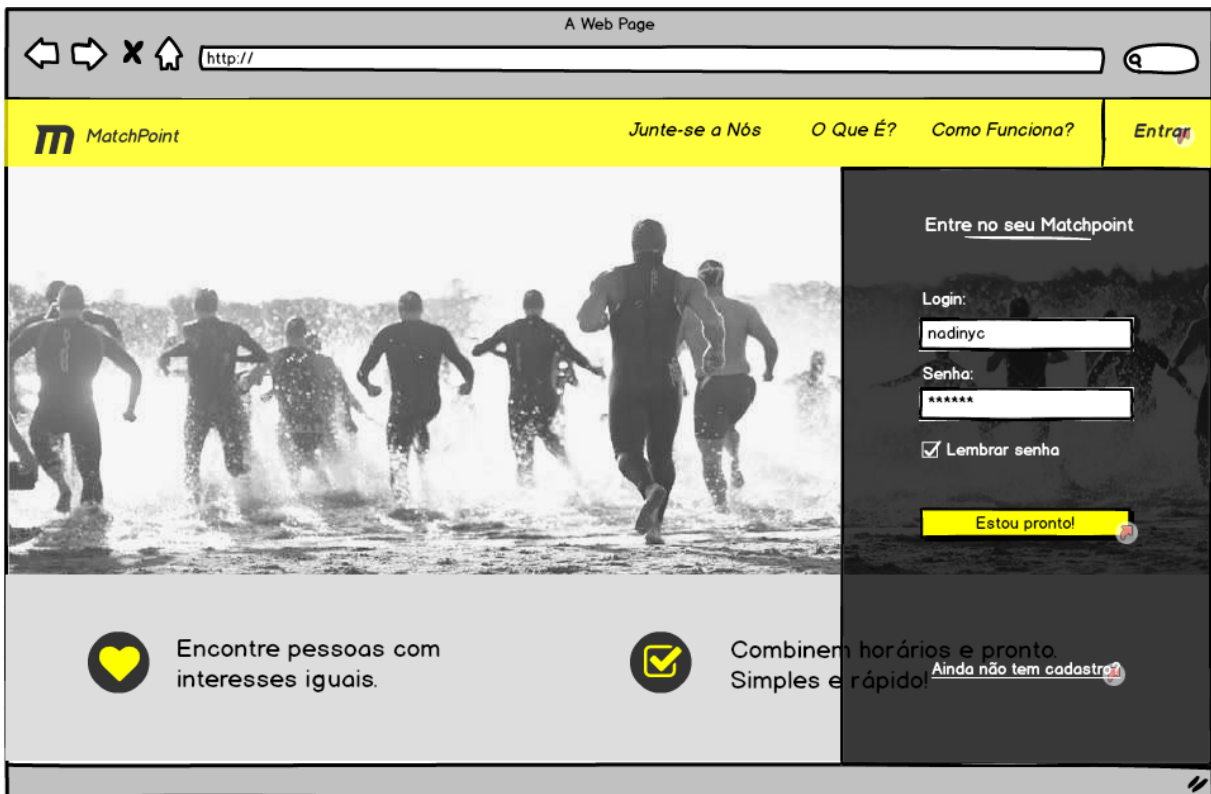
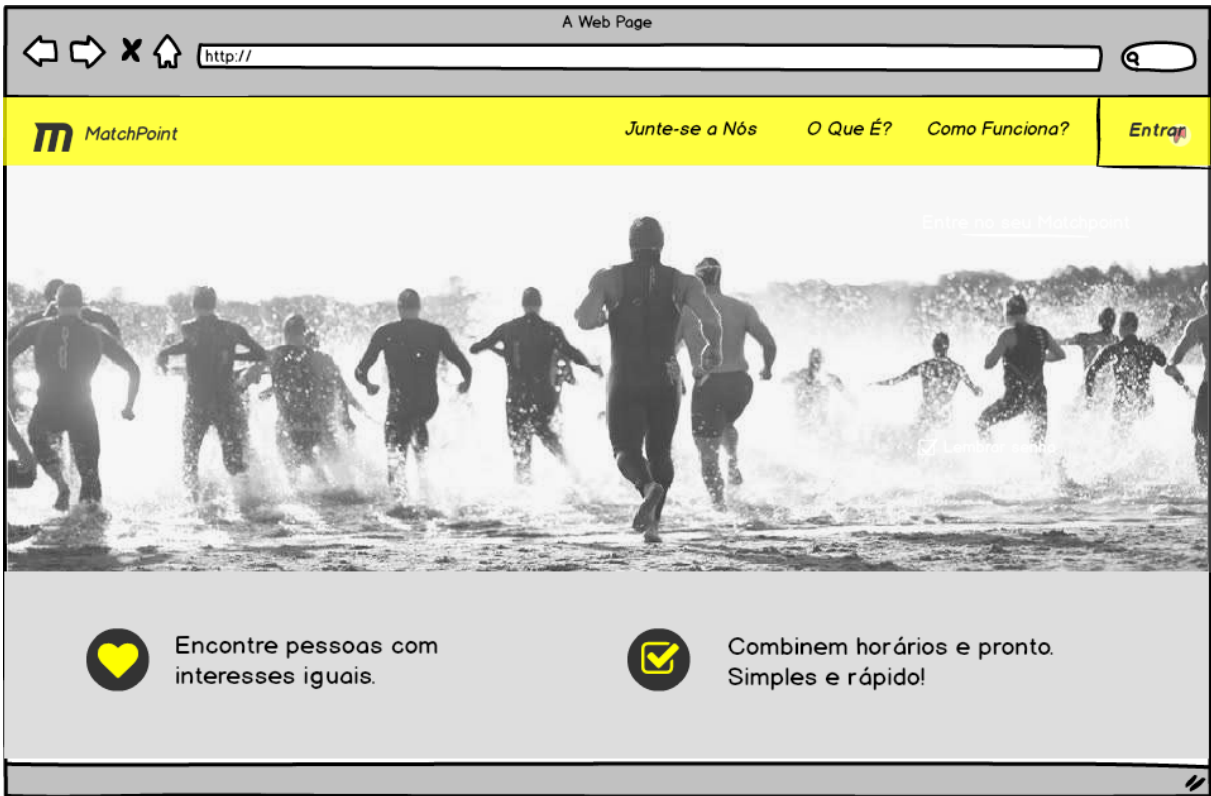
nível

| Coluna | Tipo | Nulo | Predefinido | Comentários |
|------------------------|--------------|------|-------------|-------------|
| id (<i>Primária</i>) | int(11) | Não | | |
| nome | varchar(500) | Não | | |

Índices

| Nome da chave | Tipo | Único | Pacote | Coluna | Quantidade | Agrupamento (Collation) | Nulo | Comentário |
|---------------|-------|-------|--------|--------|------------|-------------------------|------|------------|
| PRIMARY | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |
| id_UNIQUE | BTREE | Sim | Não | id | 0 | A | Não | |

APÊNDICE G – PROTOTIPAÇÃO DAS TELAS




A Web Page

MatchPoint

Junte-se a Nós O Que É? Como Funciona? Entrar

le-click to edit



Entre para o Matchpoint

Nome: Luiz Sobrenome: Silva

E-mail: luizsilva@gmail.com

Data de Nascimento: 27/05/1989 Sexo: 27/05/1989

Senha: Confirmação da Senha:

Estou pronto!

Encontre pessoas com interesses iguais.

Combinem horários e pronto. Simples e rápido!

Já tem uma conta?

A Web Page

MatchPoint

Bem vindo(a), Nadiny!

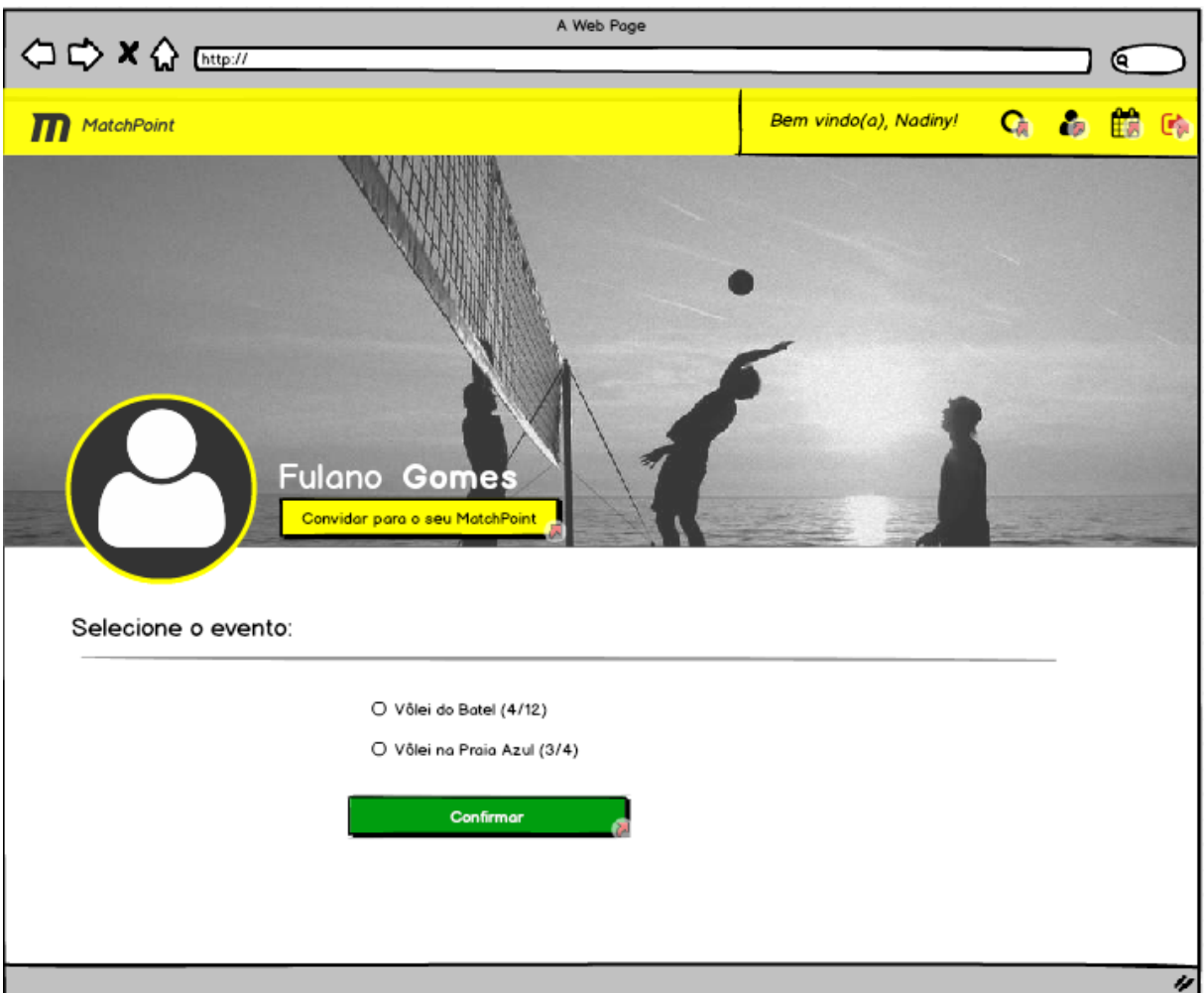
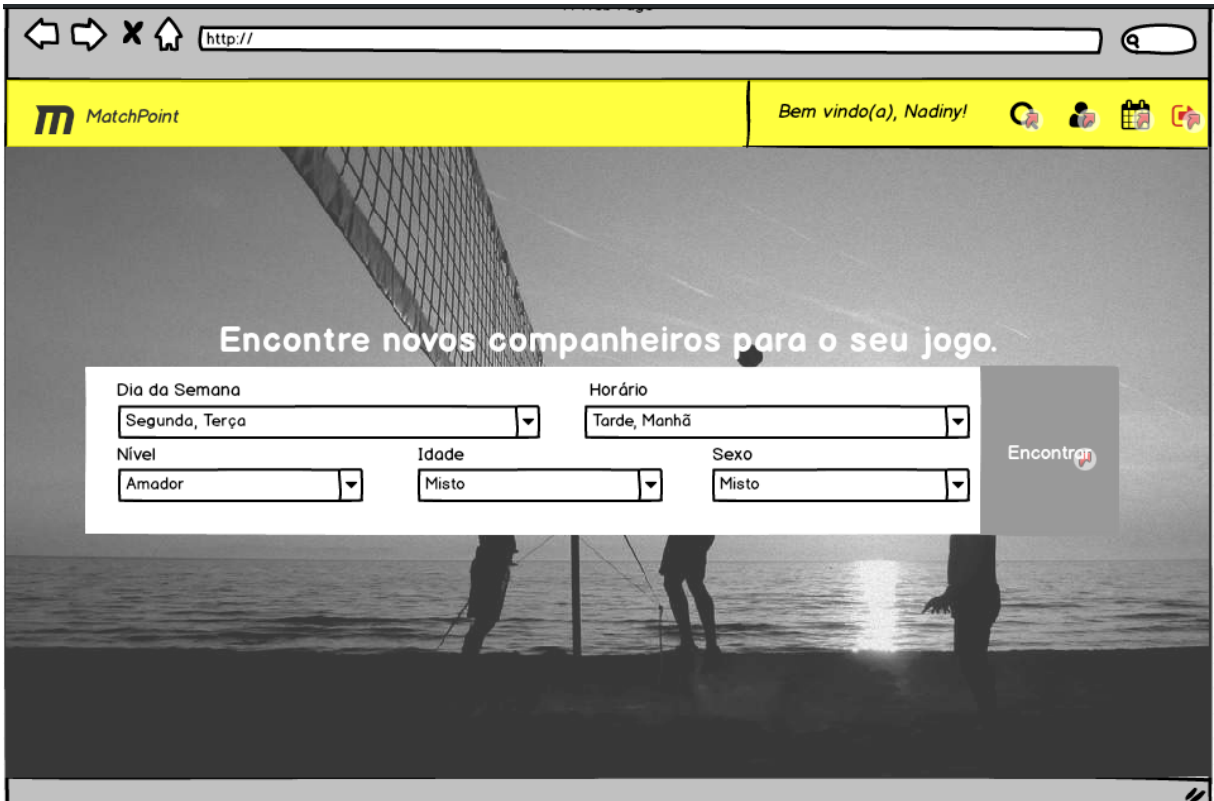
Encontre novos companheiros de hobby.

Horário: Tarde, Manhã

Dia da Semana: Segunda, Terça

Encontrar





The image shows a browser window titled "A Web Page" with a yellow header bar. The header contains the MatchPoint logo on the left and the text "Bem vinda(a), Nadiny!" on the right, followed by several small icons. Below the header is a large banner image of a beach volleyball court at sunset. On the left side of the banner is a circular profile picture placeholder. To the right of the placeholder, the name "Fulano Gomes" is displayed in a bold font. Below the name is a yellow button with the text "Convidar para o seu MatchPoint".

Perfil

Nome

Sobrenome

E-mail

Data de Nascimento

Sexo

A Web Page

http://

m MatchPoint Bem vindo(a), Nadiny!

Fulano Gomes

Meus Matches Meus Eventos

Meu Perfil

Nome

Sobrenome

E-mail

Data de Nascimento

Sexo

A Web Page

MatchPoint Bem vindo(a), Nadiny!

Fulano Gomes

Meus Matches Meus Eventos

Convites

Vôlei Americano (10/12)
Convite feito por: Liana Gomes
Dia da Semana: Liana Gomes
Horário:

ACEITAR RECUSAR

Lista de Matches

Vôlei Americano (10/12)
Convite feito por: Liana Gomes
Dia da Semana: Liana Gomes
Horário:

Cancelar

Vôlei Americano (10/12)
Convite feito por: Liana Gomes
Dia da Semana: Liana Gomes
Horário:

A Web Page

MatchPoint Bem vindo(a), Nadiny!

Fulano Gomes

Criar MatchPoint Meus Matches Meus Eventos

Jogos Criados

Vôlei de Praia
Dia da Semana: Segunda
Horário: Manhã
10 Pessoas entraram

Convidar

Solicitações de Entrada


Vôlei de Praia
Dia da Semana: Segunda


A Web Page




http://

m MatchPoint

Bem vindo(a), Nadiny!



 **Fulano Gomes**

Meus Matches  Meus Eventos  

Meu Perfil

Nome

Sobrenome





E-mail


Data de Nascimento


Sexo



A Web Page

http://

m MatchPoint Bem vindo(a), Nadiny!    



 **Fulano Gomes**

 **Meus Matches** **Meus Eventos** 

Editar Perfil

Nome

Sobrenome

E-mail

Data de Nascimento

Sexo


Mudar Senha

Senha Antiga

Senha Nova

Confirmação da Senha Nova


Excluir Conta

Excluir conta? 


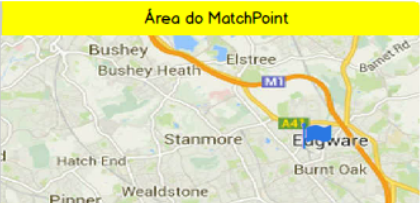

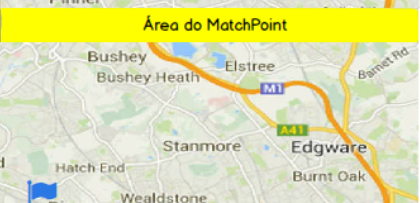

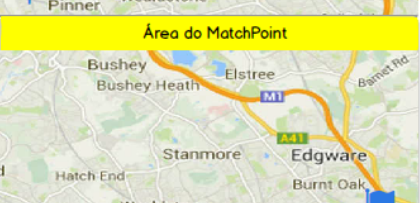

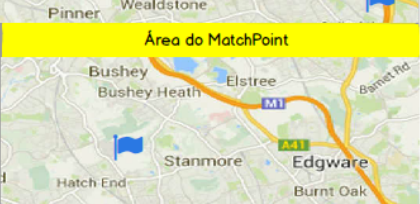
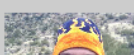
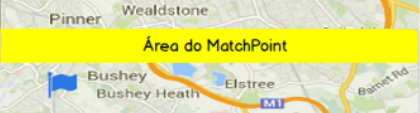
A Web Page

http://

m MatchPoint Bem vindo(a), Nadiny! 🔍 👤 📅 ➡



Encontramos 276 pessoa que dão match com você. Nova Busca 🔍


| | |
|--|--|
|  <p>Pietra Riboni Avançado 36 anos Batel Perfil</p> | <p>Área do MatchPoint</p>  |
|  <p>Pablo Silva Iniciante 39 anos Água Verde Perfil</p> | <p>Área do MatchPoint</p>  |
|  <p>Laura Pêra Amador 28 anos Jardim das Américas Perfil</p> | <p>Área do MatchPoint</p>  |
|  <p>Carlos S. Souza Profissional 42 anos Portão Perfil</p> | <p>Área do MatchPoint</p>  |
|  <p>Castro Lyn Profissional</p> | <p>Área do MatchPoint</p>  |

A Web Page

← → × ↶

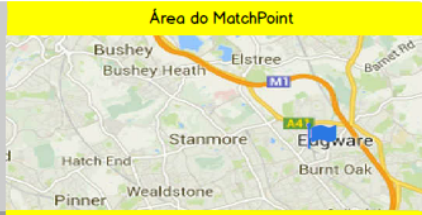
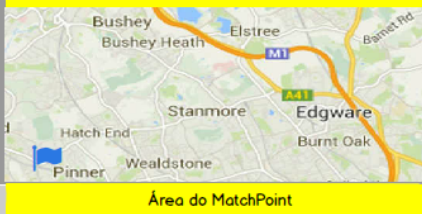
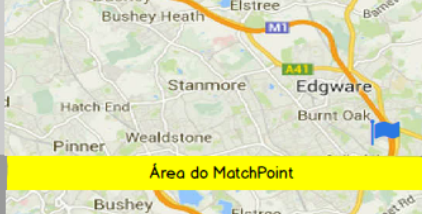
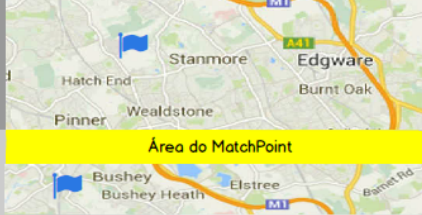
🔍

m MatchPoint
Bem vindo(a), Nadiny!
🔍 👤 📅 ➡



Encontramos 10 eventos que dão match com você.

Nova Busca 🔍

| | | |
|---|--|---|
| <p>Vôlei de Praia Criado por Fulano da Silva</p> <p>Modalidade: Vôlei de Praia Total de Participantes: 5</p> <p style="text-align: center; background-color: yellow; border: 1px solid black;">Solicitar Entrada</p> | <p>Dias da Semana: Sábado/Domingo</p> <p>Horário: Manhã, Tarde Noite</p> | <p style="background-color: yellow; text-align: center; font-weight: bold;">Área do MatchPoint</p>  |
| <p>Vôlei de Praia Criado por Fulano da Silva</p> <p>Modalidade: Vôlei de Praia Total de Participantes: 5</p> <p style="text-align: center; background-color: yellow; border: 1px solid black;">Solicitar Entrada</p> | <p>Dias da Semana: Sábado/Domingo</p> <p>Horário: Manhã, Tarde Noite</p> | <p style="background-color: yellow; text-align: center; font-weight: bold;">Área do MatchPoint</p>  |
| <p>Vôlei de Praia Criado por Fulano da Silva</p> <p>Modalidade: Vôlei de Praia Total de Participantes: 5</p> <p style="text-align: center; background-color: yellow; border: 1px solid black;">Solicitar Entrada</p> | <p>Dias da Semana: Sábado/Domingo</p> <p>Horário: Manhã, Tarde Noite</p> | <p style="background-color: yellow; text-align: center; font-weight: bold;">Área do MatchPoint</p>  |
| <p>Vôlei de Praia Criado por Fulano da Silva</p> <p>Modalidade: Vôlei de Praia Total de Participantes: 5</p> <p style="text-align: center; background-color: yellow; border: 1px solid black;">Solicitar Entrada</p> | <p>Dias da Semana: Sábado/Domingo</p> <p>Horário: Manhã, Tarde Noite</p> | <p style="background-color: yellow; text-align: center; font-weight: bold;">Área do MatchPoint</p>  |
| <p>Vôlei de Praia Criado por Fulano da Silva</p> | <p>Dias da Semana: Sábado/Domingo</p> | <p style="background-color: yellow; text-align: center; font-weight: bold;">Área do MatchPoint</p> |