

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF. ARMANDO JOSÉ FARINAZZO
CENTRO PAULA SOUZA

Juan Thomas de Lima
Luis Mateus dos Reis Faria
Paulo Guilherme de Angelo Beltramini

WEBFUT
SISTEMA WEB DE GERENCIAMENTO DE CAMPEONATOS DE
FUTEBOL

Fernandópolis
2019

Juan Thomas de Lima
Luis Mateus dos Reis Faria
Paulo Guilherme de Angelo Beltramini

WEBFUT
SISTEMA WEB DE GERENCIAMENTO DE CAMPEONATOS DE
FUTEBOL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção de Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico Em **Informática para Internet**, no Eixo Tecnológico de **Comunicação e Informação**, à Escola Técnica Estadual Professor Armando José Farinazzo, sob orientação do Professor Me. **Alexandre Aparecido Bernardes**.

Fernandópolis
2019

Juan Thomas de Lima
Luis Mateus dos Reis Faria
Paulo Guilherme de Angelo Beltramini

WEBFUT
SISTEMA WEB DE GERENCIAMENTO DE CAMPEONATOS DE
FUTEBOL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção de Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico Em **Informática para Internet**, no Eixo Tecnológico de **Comunicação e Informação**, à Escola Técnica Estadual Professor Armando José Farinazzo, sob orientação do Professor Me. **Alexandre Aparecido Bernardes**.

Examinadores:

Alexandre Aparecido Bernardes

Fábio Roque Amado

Alison Armelin da Silva

Fernandópolis
2019

DEDICATÓRIA

Aos nossos professores, familiares e amigos que nos apoiaram nesse período de muito esforço e trabalho duro para concluir este desafio.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos toda equipe de professores, amigos e nossos pais por contribuírem nesse tempo de muito estudo e aprendizado para as nossas vidas e nossas formações profissionais.

EPÍGRAFE

“Depois de escalar uma grande montanha se descobre que existem muitas outras montanhas para escalar”

Nelson Rolihlahla Mandela.

RESUMO

No Brasil, o futebol é um dos esportes mais praticados e adorados pela população, tendo de fato histórico, todas as suas conquistas em títulos mundiais, onde se tornou o maior campeão da maior competição do mundo (Copa do MUNDO) de seleções de federações internacionais do futebol. Nesse contexto, são criados inúmeros campeonatos, profissionais e amadores. O projeto WebFut um sistema de gerenciamentos de campeonatos de futebol, foi criado para facilitar as organizações de eventos esportivos na região com intuito de interagir e incentivar os jovens e todos os amantes do esporte na participação dos campeonatos de futebol. Então o Software contém os cadastros dos usuários (organizadores das competições), dos campeonatos, de times e jogadores, dos locais de confrontos entre as equipes e os cadastros das datas das partidas. Com isso o sistema WebFut estará disponível na internet para o acesso de usuários com todas informações do sistema e as atualizações de notícias sobre os campeonatos, mostrando as estatísticas, chaves de confrontos e a classificação das equipes vencedoras até a fase final da competição.

Palavras-chaves: Futebol. Esporte. Campeonatos. Software.

ABSTRACT

In Brazil, soccer is one of the most practiced and popular sports in the world, having historically all its achievements in world titles, where it became the greatest champion of the world's biggest competition (World Cup) of international federations soccer. In this context, numerous championships, professional and amateur are created. The WebFut project, a football championship management system, was created to facilitate sports event organizations in the region in order to interact and encourage youth and all sports lovers to participate in the football championships. Then the Software contains the user registration (organizers of the competitions), of the championships, of teams and players, of the places of confrontation between the teams and the registrations of the dates of the matches. With this, the WebFut system will be available on the internet to access users with all system information and news updates about the championships, showing statistics, clashing keys and the classification of the winning teams until the final phase of the competition.

Key-words: Football. Sport. Championships. Software.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Aplicação Web para o Gerenciamento de Campeonato de Futebol.	10
Figura 2 - Software de Gerenciamento de Campeonatos de Futebol.....	11
Figura 3 - Software Gerenciador de Partidas de Futebol Direcionado á Árbitro.	13
Figura 4 - Análise SWOT do projeto WebFut.	15
Figura 5 - Logo do projeto WebFut.....	18
Figura 6 - Tipografia do projeto WebFut em fonte Zamrack maiúsculas e minúsculas.	19
Figura 7 - Diagrama da marca do projeto WebFut em versão vertical.	20
Figura 8 - Página WebFut na rede social Facebook.....	21
Figura 9 - Panfleto WebFut.....	22
Figura 10 - Modelo de Negócios Canvas do projeto WebFut.	24
Figura 11 - Diagrama de Atores.	36
Figura 12 - Diagrama de Caso de Uso Geral.	40
Figura 13 - Diagrama de Entidade de Relacionamento.....	42
Figura 14 - Diagrama de Classe.....	44
Figura 15 - Diagrama de Sequência do Cadastro de Time.	50
Figura 16 - Diagrama de Sequência do Carregar o Time.....	51
Figura 17 - A Figura 17 mostra o diagrama de sequência do Alterar o Time.	52
Figura 18 - A Figura 18 mostra o diagrama de sequência do Listar o Time.	53
Figura 19 - Página inicial do sistema WebFut. Parte 1 de 2.....	54
Figura 20 - Página inicial do sistema WebFut. Parte 2 de 2.....	55
Figura 21 - Páginas de cadastros dos usuários.....	56
Figura 22 - Página do administrador WebFut.	57
Figura 23 - Tecnologias Usadas do projeto WebFut.	58
Figura 24 - Questionário Online. Parte 1 de 5.	67
Figura 25 - Questionário Online. Parte 2 de 5.	68
Figura 26 - Questionário Online. Parte 3 de 5.	69

Figura 27 - Questionário Online. Parte 4 de 5.	70
Figura 28 - Questionário Online. Parte 5 de 5.	71
Figura 29 - Questionário de viabilidade do Software.	72
Figura 30 - Página no Facebook.	73

LISTAS DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Pessoas que gostam e não gostam de praticar esportes.	29
Gráfico 2 - Frequências das pessoas que praticam esportes.....	29
Gráfico 3 - Preferência do tipo de futebol das pessoas que praticam esportes.....	30
Gráfico 4 - Números de pessoas que responderam os questionários que já participaram de campeonatos escolares ou regionais.....	30
Gráfico 5 - Tipos de campeonatos já participados pelas pessoas que responderam os questionários.	31
Gráfico 6 - Qualidade dos campeonatos participados das pessoas que responderam o questionário.	31
Gráfico 7 - Qualidade das divulgações de campeonatos.	32
Gráfico 8 - Pessoas que gostariam de saber de informações e resultados de campeonatos de futebol que estão para começar.....	32
Gráfico 9 - Pessoas que gostariam de saber das informações de campeonatos em andamentos em um site web.....	33
Gráfico 10 - Pessoas que acessariam o site web para saber das últimas informações e resultados dos campeonatos em andamento.	33
Gráfico 11 - Sugestões das pessoas que gostariam ou não de um sistema de gerenciamentos de campeonatos.....	34
Gráfico 12 - Pessoas que usariam ou não um sistema de gerenciamento de campeonatos.	34

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Formatação das Cores usadas na composição da Identidade Visual. ...	19
Quadro 2 - Lista de Casos de Uso do Módulo Pessoa Usuário.....	37
Quadro 3 - Lista das mensagens exibidas na tela do software WebFut.....	39
Quadro 4 - Dicionário de atributos da Classe Pessoa.	45
Quadro 5 - Dicionário de atributo da Classe Jogador.	45
Quadro 6 - Dicionário de atributo da Classe Usuário.	46
Quadro 7 - Dicionário de atributo da Classe time.	46
Quadro 8 - Dicionário de atributo da Classe JogadorTime.	47
Quadro 9 - Dicionário de atributo da Classe Local.	47
Quadro 10 - Dicionário de atributo da Classe Campeonato.	48
Quadro 11 - Dicionário de atributo da Classe TimeCampeonato.	48
Quadro 12 - Dicionário de atributo da Classe Jogo.	49

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- Canvas – *Business Model Canvas* (Quadro de Modelo de Negócios).
- CMYK – *Cyan, Magenta, Yellow, Key* (Ciano, Magenta, Amarelo, Preto).
- CSS – *Cascading Style Sheets* (Linguagem de Marcação de Hipertexto).
- DER – Diagrama de Entidade Relacionamento.
- HTML – *Hyper Text Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto).
- PDF – *Portable Document Format* (Formato de Documento Portátil).
- PS – *Adobe Photoshop* (Programa de edições de imagens e design gráficos).
- RGB – *Red, Gren, Blue* (Vermelho, Verde, Azul).
- SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pesquisas Empresas.
- SQL – *Structured Query Language* (Linguagem de Consulta Estruturada).
- SWOT – *Sthrengths, Weaknesses, Opportunities e Threats* (Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças).
- UML – *Unified Modeling Language* (Linguagem de Modelagem Unificada).

SUMÁRIO

CAPÍTULO I	9
1. Fundamentação Teórica	9
1.1. Pesquisas Relacionadas	9
1.1.1. Aplicação <i>Web</i> para Gerenciamento de Campeonatos de Futebol	10
1.1.2. Desenvolvimento de um <i>Software</i> de Gerenciamento de Campeonatos de Futebol	11
1.1.3. Desenvolvimento de <i>Software</i> Gerenciador de Partidas de Futebol Direcionado á Árbitro	12
1.1.4. Comparação	13
1.2. Plano Marketing	14
1.2.1. Apresentação do software	14
1.2.2. Análise SWOT	15
1.2.2.1. Ambiente Interno	16
1.2.2.1.1. Forças	16
1.2.2.1.2. Fraquezas	16
1.2.2.2. Ambiente Externo	16
1.2.2.2.1. Oportunidades	17
1.2.2.2.2. Ameaças	17
1.2.3. Identidade Visual	17
1.2.3.1. Cores	18
1.2.3.2. Tipografia	19
1.2.3.3. Reprodução da Marca	19
1.2.4. Publicidade	20
1.2.4.1. Página em Rede Social	21
1.2.4.2. Panfleto	22
1.2.4.3. Propaganda	23
1.3. Modelo de Negócios	23

1.3.1. Canvas.....	23
1.3.2. Proposta de Valor.....	25
1.3.3. Segmentos de Clientes.....	25
1.3.4. Canais de Distribuição.....	25
1.3.5. Relacionamentos de Clientes.....	26
1.3.6. Atividades Principais.....	26
1.3.7. Recursos Principais.....	26
1.3.8. Parcerias Principais.....	26
1.3.9. Estruturas de Custos.....	27
1.3.10. Fontes de Rendas.....	27
CAPÍTULO II.....	28
2. Levantamento de Requisitos.....	28
CAPÍTULO III.....	35
3. Modelagem de Requisitos.....	35
3.1. Diagramas de Atores.....	35
3.2. Lista de caso de uso.....	37
3.3. Dicionário de Mensagem.....	39
3.4. Diagrama de Caso de Uso Geral.....	39
3.5. Diagrama Entidade Relacionamentos.....	41
CAPÍTULO IV.....	43
4. Análise Orientada Objetos.....	43
4.1. Diagrama de Classe.....	43
4.1.1. Dicionário de Atributos.....	45
4.2. Diagrama de Sequência.....	49
CAPÍTULO V.....	54
5. Páginas do Sistema.....	54
CAPÍTULO VI.....	58
6. Tecnologias Utilizadas.....	58
6.1. Tecnologias Utilizadas para Documentação.....	59
6.2. Tecnologias utilizadas para programação.....	59
6.3. Tecnologias utilizadas para criação e edição de imagens.....	60
CONCLUSÃO.....	61
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
APÊNDICES.....	65

INTRODUÇÃO

O futebol é um dos esportes mais populares no mundo. Praticado em diversos países, este esporte ficou chamativo pela sua forma de disputa atraente e pelo jeito de jogar. Basta uma bola, jogadores e suas equipes formadas e os gols, para que, em um espaço, como um campo com gramas possam atuar. A origem desse esporte possui diferentes versões, onde o futebol já foi até um ritual de guerra, mas a versão atual teve a sua origem na Inglaterra em 26 de outubro de 1863 em Londres. No Brasil o esporte foi iniciado em 1894, sendo introduzido por Charles Miller, no Rio de Janeiro. A prática do futebol é considerada muito antiga, tendo registros de alguns outros países como China, Japão, América, Grécia, Roma e Itália (TODA MATÉRIA).

Atualmente há muitos campeonatos de futebol, tendo como principais os nacionais: *Bundesliga* (Alemão), *La Liga* (Espanhol), *Barclays Premier League* (Britânico), *Lega Calcio* (Italiano), os Mundiais de clubes e a Copa do Mundo, que é a competição de seleções dos países membros da Federação Internacional de Futebol, onde a disputa acontece a cada quatro anos desde século passado.

Diante o exposto, o projeto WebFut tem objetivo de gerenciar e organizar os campeonatos de futebol de categorias amadoras e profissionais. O sistema tem um usuário responsável em criar o campeonato e cadastrar sua equipe, o campeonato também apresenta as rodadas, onde haverá suas chaves eliminatórias de confrontos para os jogos. Esse *Software* de gerenciar campeonatos de futebol também apresenta um limite de equipes e jogadores, para que possam disputar o torneio em campo, minicampo ou quadra.

CAPÍTULO I

1. Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica consiste, por meio de ideias de autores diversos, no embasamento dos aspectos teóricos de sua pesquisa, dessa forma, tendo como base a análise e revisão de textos, artigos e livros pertinentes ao assunto abordado pelo trabalho. Fundamentar e justificar o problema em estudo, o que servir para orientar o método do trabalho e os mecanismos de coleta e análise de dados, isto é, a fundamentação apresentada serve como a base para compreender, esclarecer e justificar o problema em estudo (MELLO, 2006, p. 87).

1.1. Pesquisas Relacionadas

No desenvolvimento das pesquisas relacionadas do projeto, obteve-se algumas outras ideias para serem acrescentadas no tema do projeto WebFut. Por meio das pesquisas relacionadas, foram consideradas algumas funções baseadas nos projetos relacionados ao tema WebFut.

Durante as pesquisas, foram encontrados sites com diversas informações sobre o Futebol (como surgiu, regras e importância) e sites que realizam trabalho semelhante ao de gerenciamento de campeonatos. Devido a peculiaridade do projeto, nenhum *software* com características idênticas às do WebFut foi encontrado. A seguir, foram listados três sistemas que mais se aproximam da ideia proposta, visando organizações das competições de futebol da região.

1.1.1. Aplicação Web para Gerenciamento de Campeonatos de Futebol

O sistema otimiza o processo de organização e administração de campeonatos através de ferramentas para o controle e inserção de dados que simulam estrutura de um campeonato de futebol. Além disso, o sistema permite que os jogadores dos campeonatos possam acompanhar resultados, tabelas e demais informações dos campeonatos disputados (FERREIRA, 2017).

A Figura 1 apresenta a tela principal do programa Aplicação Web para Gerenciamento de Campeonatos de Futebol, em que é possível observar, os dados e as estatísticas de uma partida já finalizada.

Figura 1 - Aplicação Web para o Gerenciamento de Campeonato de Futebol.

Cadastro de partida

Informações da partida

Copa do mundo

Final | Jogo único

Maracana | 10/05/2017 | 16:00

Brasil | Alemanha

Súmula da partida

Brasil 7 | **Alemanha 1**

Gols Brasil

Jogador	Nº Gols
Neymar	3
Gabriel Jesus	2
Philippe Coutinho	2

Gols Alemanha

Jogador	Nº Gols
Ozil	1

Gols Contra Brasil

Jogador	Nº Gols
Jogador	0

Gols Contra Alemanha

Jogador	Nº Gols
Jogador	0

C. Amarelos Brasil

Jogador	Nº C. Amarelos
Jogador	0

C. Amarelos Alemanha

Jogador	Nº C. Amarelos
Jogador	0

C. Vermelhos Brasil

Jogador	Nº C. Vermelhos
Jogador	0

C. Vermelhos Alemanha

Jogador	Nº C. Vermelhos
Jogador	0

Salvar | Cancelar

Fonte: João Mafra, 2017.

1.1.2. Desenvolvimento de um *Software* de Gerenciamento de Campeonatos de Futebol

O *software* é uma aplicação capaz de fazer o gerenciamento completo de um campeonato de futebol desde controle de tabela de jogos e resultados, além da geração automática de relatórios, estatísticas e dos gráficos que permitem ao usuário entender melhor a competição (Peron, 2005). Suas tarefas são baseadas em apresentar soluções para gerenciamento de campeonatos

Por meio da Figura 2 ilustra-se a tela principal de um *Software* de Gerenciamento de Campeonatos de Futebol, onde exhibe as partidas já jogadas, os placares e a classificação da tabela do campeonato de todos os times e suas pontuações no campeonato.

Figura 2 - *Software* de Gerenciamento de Campeonatos de Futebol.

The screenshot shows the following data in the 'CLASSIFICAÇÃO' table:

Pos.	Equipe	Pts.	Jgs.
1º	Botafogo	15	6
2º	Juventude	14	6
3º	Fluminense	13	6
4º	Internacional	12	6
5º	Santos	12	6
6º	Cruzeiro	11	6
7º	Ponte Preta	11	6
8º	Corinthians	10	6
9º	Coritiba	9	6
10º	São Caetano	8	6
11º	São Paulo	8	6
12º	Goias	8	6
13º	Flamengo	8	6
14º	Brasiliense	7	6
15º	Fortaleza	7	6
16º	Palmeiras	7	6
17º	Paraná Clube	6	6
18º	Paysandu	6	6
19º	Vasco da Gama	5	6
20º	Atlético-MG	4	6
21º	Figueirense	4	6

Fonte: Fernando Peron, 2005.

1.1.3. Desenvolvimento de *Software* Gerenciador de Partidas de Futebol Direcionado a Árbitro

Este trabalho destaca a importância da utilização de ferramentas de controle de partidas de futebol, com foco em estudo de automatização de processos que nos dias de hoje são feitos manualmente, auxiliando árbitros e membros de arbitragem (KIMURA, 2013). Como principais funções o *software* deve manter anotados os cartões amarelos e vermelhos, substituições de jogadores, registros de gols, sendo que todos esses dados serão coletados em tempo real por meio do aplicativo. Sua vantagem é que pode ser gerado um relatório final, chamado de súmula, para que as partidas sejam devidamente registradas, assinadas e arquivadas pelas partes interessadas. Por fim, a principal desvantagem é sua plataforma ser suportada apenas no sistema operacional *Android*.

A Figura 3 exibe a tela principal de um *Software* Gerenciador de Partidas de Futebol Direcionado a Árbitro onde permite acesso aos dados da partida e a equipe de arbitragem.

Figura 3 - Software Gerenciador de Partidas de Futebol Direcionado á Árbitro.

The image shows a software interface for managing football matches, presented on a wooden-textured background. It is divided into two main sections: 'DADOS DA PARTIDA' and 'ARBITRAGEM'. Each section contains several text input fields. At the bottom of the 'ARBITRAGEM' section is a 'Salvar' button.

DADOS DA PARTIDA

- campeonato
- jogo
- data
- horario
- estadio
- uf

ARBITRAGEM

- arbitro
- arbitro1
- arbitro2
- quartearbitro
- quintearbitro
- delegado

Salvar

Fonte: Leandro Kimura, 2014.

1.1.4. Comparação

Nas comparações dos *softwares* similares são apresentados os dados do jogo ao decorrer da partida, como por exemplo as estatísticas e placares dos jogos, pontuação da tabela do campeonato, gols marcados e aplicações de cartões vermelhos ou amarelos aos jogadores. Já o projeto WebFut também possui os placares dos jogos realizados, mas terá como diferencial a organização do campeonato, onde o usuário tem o papel de propor o tipo de futebol que será inserido, por exemplo: campo, quadra e minicampos, as equipes e onde os jogos serão disputados. O campeonato do projeto WebFut será disputado na modalidade eliminatória e não em pontos corridos.

1.2. Plano Marketing

O *Marketing* segundo Kotler e Keller (2012, p.3), “envolve a identificação e a satisfação das necessidades humanas e sociais. Uma das mais sucintas e melhores definições de marketing é a de suprir necessidades gerando lucro”.

O plano de *marketing* é iniciado quando o planejador prepara seu plano para um determinado período. Após as metas esclarecidas para os principais administradores, os objetivos são definidos por uma análise de mercado detalhada, que em reuniões realizadas em diferentes níveis de uma organização, são ajustados os planos planejados.

Dentro do *Marketing* existem os planejamentos estratégicos, que são os objetivos e estratégias para que a empresa possa alcançar seus objetivos. Já o planejamento tático é a criação de objetivos e estratégias para alcançar metas específicas em um intervalo de tempo médio e o planejamento operacional que é a criação de objetivos e estratégias em um curto intervalo de tempo para unidades operacionais individuais (Luzzi, 2006).

1.2.1. Apresentação do software

O sistema WebFut é um sistema de gerenciamento de campeonatos de futebol que foi criado com o objetivo de aumentar a amplitude dos campeonatos regionais, incentivando a prática deste esporte e a interação dos jovens em locais esportivos. Esse Software está disponível na *web*, para ser acessado pelas pessoas que desejam organizar campeonatos de futebol, onde no sistema, possui os cadastros dos usuários (organizadores), de jogadores, das equipes, dos locais para os confrontos entre as equipes e das modalidades, por exemplo: Futebol, Futsal e Futebol de minicampo. O sistema WebFut também contém as informações dos campeonatos e as atualizações de notícias sobre o evento, mostrando as estatísticas, chaves de confrontos e a classificação das equipes vencedoras até a fase final da competição.

1.2.2. Análise SWOT

Segundo Zenone (2007, p.48) “O termo SWOT vem do inglês e representam as iniciais das palavras *Strengths* (forças), *Weaknesses* (fraquezas), *Opportunities* (oportunidades) e *Threats* (ameaças)”.

A Análise SWOT é uma ferramenta de planejamentos estratégicos de negócios de uma empresa. Tem objetivo de relacionar os pontos fortes e fracos da empresa que são apresentados no ambiente interno, além das oportunidades e ameaças de concorrência que a empresa pode adquirir que se apresentam no ambiente externo (ZENONE, 2007, p.48).

A Figura 4 exhibe a Análise de SWOT do projeto WebFut, mostrando suas forças, fraquezas, oportunidades e ameaças.

Figura 4 - Análise SWOT do projeto WebFut.

	FATORES POSITIVOS	FATORES NEGATIVOS
AMBIENTE INTERNO	FORÇAS Interação de pessoas no esporte através dos campeonatos;	FRAQUEZAS Indisponível para Smartphones ou Android;
AMBIENTE EXTERNO	OPORTUNIDADES Sistema implementados em outras regiões para a organizações de novos campeonatos; Utilização so sistema em Smartphones ou Android;	AMEAÇAS Concorrência de Projetos concorrentes ao WebFut;

Fonte: Do próprio autor, 2019.

1.2.2.1. Ambiente Interno

De acordo com Zenone (2007), o “Ambiente Interno pode ser controlado pelos dirigentes da organização, já que ele é o resultado de estratégias de atuação definidas por nós mesmo”. Com isso o Ambiente Interno analisa as forças e fraquezas do projeto.

1.2.2.1.1. Forças

As forças do projeto WebFut são os acessos dos usuários no sistema WebFut, onde o aumento da prática de esporte possa estar aumentando na região por meio do sistema de gerenciamento de campeonatos de futebol. Os usuários que contribuirão com a existência do sistema na *web*.

1.2.2.1.2. Fraquezas

O projeto WebFut possui suas fraquezas como todos projetos existente, sendo assim foi analisado que as fraquezas do WebFut é que no momento o projeto não é disponível em *Smartfones* ou *Android*.

1.2.2.2. Ambiente Externo

O ambiente Externo está completamente fora do controle da organização, mas analisará as oportunidades e ameaças que o projeto pode obter fora do sistema (ZENONE, 2007). Para Zenone (2007), no Ambiente Externo “podemos monitorá-lo e procurar aproveitar as oportunidades da maneira mais ágil e eficiente, a fim de evitar as ameaças enquanto for possível”.

1.2.2.2.1. Oportunidades

As oportunidades do projeto WebFut é o crescimento do seu sistema para a sua implementação em outras regiões, usando o gerenciamento de novos campeonatos de futebol. Também outra oportunidade é que o sistema possa ser utilizado em *Smartphones* ou *Android* de usuários.

1.2.2.2.2. Ameaças

As ameaças que o projeto WebFut pode obter são aqueles projetos concorrentes com seus sistemas que proponham ideias semelhantes e até superiores ao mesmo público-alvo.

1.2.3. Identidade Visual

A Identidade Visual é considerada um sistema de signos criado, que são organizados em princípios e critérios para a caracterização, representação e comunicação a identidade conceitual de uma marca (VÁSQUEZ, 2011, p.206).

Segundo Vásquez (2011, p.206) “Sua sistematização e delimitação respondem a um programa controlado pela empresa”, onde também na identidade visual, o invisível passa ser visível.

O logo da marca do projeto WebFut é composto pelo seu próprio nome, por uma chuteira, bola de futebol e um alienígena que representa os jogadores, que são considerados de outro planeta, por serem diferenciados dos demais.

A Figura 5 exibe o logo do projeto WebFut.

Figura 5 - Logo do projeto WebFut.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

1.2.3.1. Cores

Segundo Rocha (2010, p.1), as cores “fazem parte de um conjunto quase indissociável que permeia várias esferas que vão da ciência à arte, do técnico ao estético”.

Os sistemas de cores mais utilizados são o RGB (Red, Green, Blue) e o CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*). O sistema de cor RGB são os modos de cores utilizados nos monitores, que são compostos pelas cores: vermelho, verde e azul. Já o sistema CMYK é a forma de cores utilizadas nas produções de materiais impresso, onde são compostas as cores: ciano, magenta, amarelo e preto (ZAMARIAN, 2016).

O Quadro 1 apresenta a formação das cores na utilização da composição da identidade visual do projeto WebFut nos padrões RGB e CMYK.

Quadro 1 - Formatação das Cores usadas na composição da Identidade Visual.

	Verde-Primavera	10% Preto	Preto	Verde-Mar	Aplicações
RGB	R 92 G 164 B 122	R 230 G 230 B 230	R 0 G 0 B 0	R 81 G 168 B 177	TV/VÍDEO/MULTIMÍDIAS
CMYK	C 60 M 0 Y 60 K 20	C 9 M 6 Y 7 K 0	C 75 M 68 Y 65 K 90	C 60 M 0 Y 20 K 20	Impressões gráficas
	20% Preto	Pantone 18-4252 TCK	Pantone 70-5-7 C	Branco	Aplicações
RGB	R 210 G 211 B 213	R 0 G 117 B 179	R 15 G 30 B 55	R 254 g 254 b 254	TV/VÍDEO/MULTIMÍDIAS
CMYK	C 0 M 0 Y 0 K 20	C 100 M 50 Y 10 K 0	C 85 M 75 Y 59 K 78	C 0 M 0 Y 0 K 0	IMPRESSÕES GRÁFICAS

Fonte: Do Próprio autor, 2019.

1.2.3.2. Tipografia

De acordo com Pastre (2013), “a Tipografia pode ser definida como o processo de criação na composição de um texto, dando ordem estrutural e forma para a comunicação impressa”. A Figura 6 exibe a Tipografia do projeto WebFut, onde mostra suas versões maiúsculas e minúsculas.

Figura 6 - Tipografia do projeto WebFut em fonte *Zamrack* maiúsculas e minúsculas.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Do próprio autor, 2019.

1.2.3.3. Reprodução da Marca

A malha construtiva é aplicada na reprodução manual da marca para a importância da representação do projeto WebFut que também deve seguir os

padrões de retícula de módulos quadriculados como um auxílio para o processo da reprodução da marca.

A Figura 7 exibe a Reprodução da Marca do projeto WebFut seguindo os padrões da malha construtiva e a retícula de módulos.

Figura 7 - Diagrama da marca do projeto WebFut em versão vertical.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

1.2.4. Publicidade

De acordo com Parentoni (2007, p.80), “Os tipos mais comuns de publicidade são reportagens de jornais e anúncios de utilidade pública”.

Segundo Garcia, Caim, Lourenço e Trajano (2006, p.75), “Publicidade é a atividade de divulgar comercialmente um produto, serviço, uma marca ou ideia de maneira planejada, organizada, renumerada e mensurável”. Isso ocorre por meio de uma comunicação ao público-alvo, com o objetivo das lucratividades, usando para isso os meios de comunicações adequados para as metas das ações publicitárias.

1.2.4.1. Página em Rede Social

O Facebook, atualmente, se tornou o segundo maior site de relacionamentos do mundo, fundado por Mark Zuckerberg em 2004. Neste site são compartilhadas várias informações, como as informações básicas e pessoais e as informações de contato, educação e trabalho (Torres, 2009). Com este software, essa rede social vem facilitando a vida dos empreendedores de negócios com suas ideias empreendedoras.

A Figura 8 exibe a página WebFut no Facebook, criada com intuito de expandir o Sistema de gerenciamentos de campeonatos de futebol, facilitando as organizações das competições.

Figura 8 - Página WebFut na rede social Facebook.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

1.2.4.2. Panfleto

O Panfleto do projeto WebFut, tem a função de expandir a ideia do sistema de gerenciamento de campeonatos de futebol aos futuros usuários que desejam organizar as suas competições de futebol, divulgando todas as suas funcionalidades em panfletos na página social no Facebook. No panfleto é divulgado o sistema para o acesso do sistema de gerenciamento de campeonato de futebol, as informações necessárias para o acesso e futuras atualizações.

A Figura 9 exibe o Panfleto de Divulgação do sistema WebFut.

Figura 9 - Panfleto WebFut



Fonte: Do próprio autor, 2019.

1.2.4.3. Propaganda

A Propaganda é um elemento que informa os clientes sobre um produto para convencê-los e persuadir na compra (PARENTONI, 2007, P.78).

Segundo Parentoni (2007, p.78), a “propaganda também pode lembrar os clientes sobre um produto, bem como transmitir informações sobre a organização ou questões importantes para a organização”. Além do que a propaganda eficaz pode gerar impressões de qualidade e confiabilidade de um certo produto.

1.3. Modelo de Negócios

De acordo com a Cartilha do Quadro Modelo de Negócios (2013, p.12), publicado pelo SEBRAE, o Modelo de Negócios “é a possibilidade de visualizar a descrição do negócio, das partes que o compõem, de forma que a ideia sobre o negócio seja compreendida por quem lê da forma como pretendia o dono do modelo”.

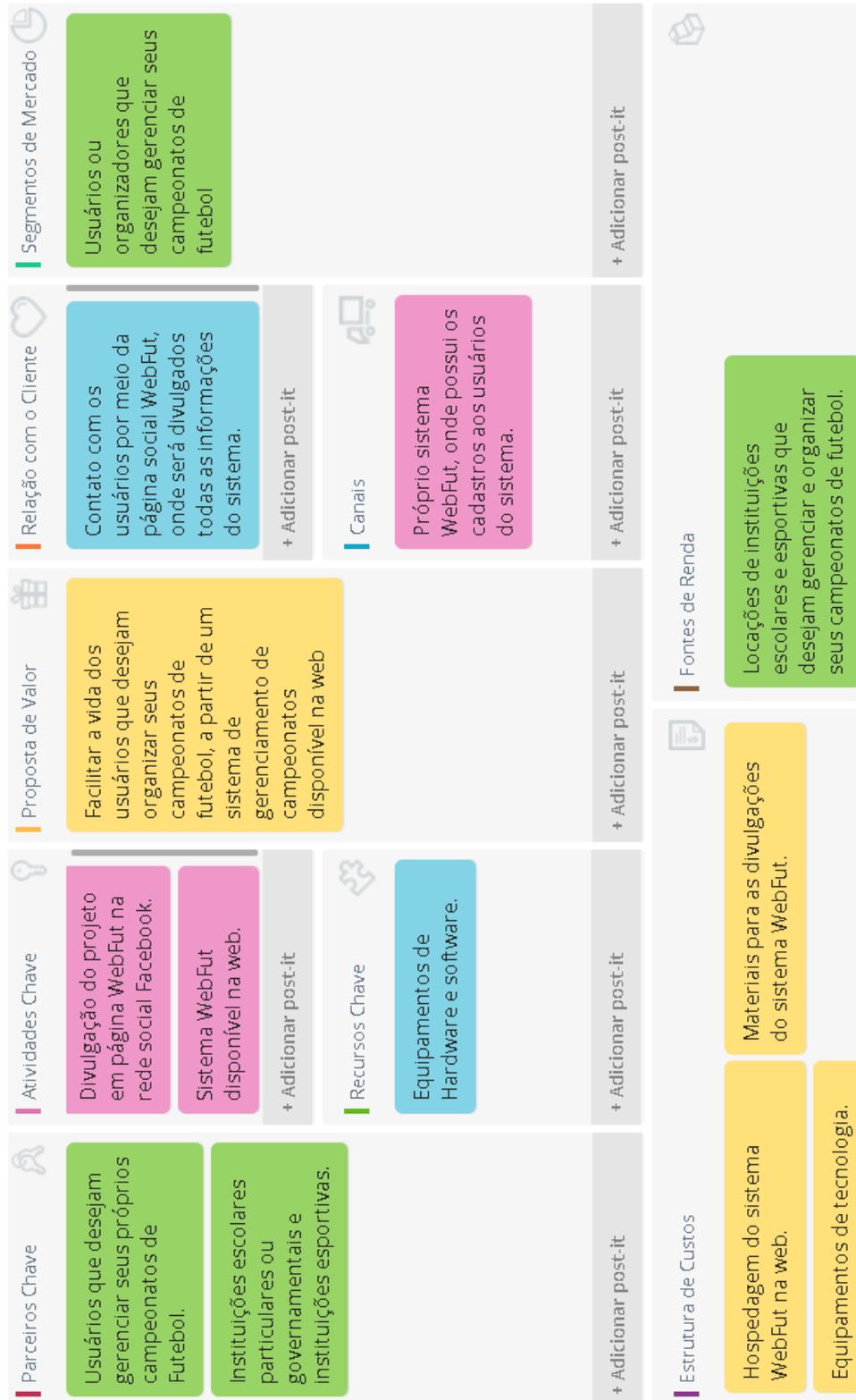
Também o Modelo de Negócios é a descrição do sistema, que é descrita de forma linear, contendo textos e números, ou de forma visual, como por exemplo, um gráfico.

1.3.1. Canvas

O Canvas é uma ferramenta de gerenciamento de forma estratégica, onde possui esboços relacionados aos pontos chaves de um determinado negócio ou projeto, por uma representação de um quadro contendo nove blocos para descrever um modelo de negócios. Dentro dos nove blocos, são obtidos em cada um, os nove elementos: Proposta de Valor, Segmento de Clientes, Canais de distribuição, Relacionamentos com Clientes, Atividades-Chave, Recurso-Chave, Parcerias-Chaves, Estruturas de Custos e Fontes de Renda (SEBRAE, 2017).

A Figura 10 exibe o Canvas do projeto WebFut.

Figura 10 - Modelo de Negócios Canvas do projeto WebFut.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

1.3.2. Proposta de Valor

A Proposta de Valor, segundo Cartilha do Quadro Modelo de Negócios (2013, p.22), publicado pelo SEBRAE, é “o motivo pelo qual pessoas adquirem seus produtos e serviços”. O projeto WebFut, um Sistema de gerenciamento de campeonatos de futebol, foi criado para facilitar as organizações de competições de futebol em uma determinada região, melhorando a interação dos jovens entre eles e o esporte. Outra Proposta de Valor, é a página WebFut no Facebook, que informa e atualiza todos os usuários que desejam saber sobre o sistema.

1.3.3. Segmentos de Clientes

Os Segmentos de Clientes possuem a função de saber para qual o público-alvo deve-se vender o produto. Para o sistema WebFut, os segmentos de clientes são aqueles que desejam gerenciar seu próprio campeonato, onde possam ser cadastrados: usuário, campeonatos, times, jogadores, local de confrontos, datas de confrontos e o tipo de futebol a ser disputado.

1.3.4. Canais de Distribuição

Em Canais de Distribuição, é estabelecido de qual a forma um determinado produto de uma empresa, chegarão aos clientes (SEBRAE, 2013, p.28).

Os Canais de Distribuição do projeto WebFut é o próprio sistema, onde possui o cadastro aos usuários (organizadores) para gerenciar seus campeonatos de futebol. Outro Canal de Distribuição é a página WebFut no Facebook, que atualizará e informará todos os usuários que acessam o sistema.

1.3.5. Relacionamentos de Clientes

Segundo a Cartilha do Quadro Modelo de Negócios (2013, p.29), publicado pelo SEBRAE, “o Relacionamento de Clientes é onde necessita saber o que fazer para conquistar os clientes e como manter uma relação entre eles”. Para isso o projeto WebFut, divulgará algumas informações e atualizações do sistema em sua página social do Facebook.

1.3.6. Atividades Principais

As Atividades Principais são as ações necessárias para realizar a proposta de valor (Negócios, 2013, p.33). O projeto WebFut tem como foco facilitar os gerenciamentos de organizadores de campeonatos de futebol com o seu sistema *web*, fornecendo diversas informações para o acesso.

1.3.7. Recursos Principais

Em Recursos Principais são definidos os recursos necessários na realização do negócio (Negócios, 2013, p.34). O projeto WebFut possui os equipamentos *hardware* e *software* de recursos para o funcionamento do sistema.

1.3.8. Parcerias Principais

As Parcerias Principais do projeto WebFut são as instituições e os usuários que desejarem colaborar no apoio do sistema de gerenciamento de campeonatos de futebol. Essas parcerias podem ser também as empresas que ajudarem com propagandas do projeto WebFut.

1.3.9. Estruturas de Custos

A Estrutura de Custos são os custos envolvidos para ação do negócio, e levantará o que será gasto para realização da proposta de valor (Negócios, 2013, p.38). As despesas do projeto WebFut são equipamentos tecnológicos, a divulgação do projeto e o a hospedagem de domínio do sistema na *web* para o acesso de usuários.

1.3.10. Fontes de Rendas

As Fontes de Rendas do projeto WebFut são as locações de instituições escolares e esportivas que desejam organizar seus campeonatos de futebol em determinadas regiões. Essas instituições deverão entrar em contato com os administrantes do sistema WebFut para as negociações.

CAPÍTULO II

2. Levantamento de Requisitos

O levantamento de requisitos é umas das primeiras fases de um processo de desenvolvimento de um *software*, tendo a função de saber o que o desenvolvedor do sistema precisa fazer e quais caminhos e etapas a serem percorridos durante o desenvolvimento do projeto. Esses requisitos são alcançados por meio de desenvolvimentos de pesquisas de campos e aplicações de questionários ao público-alvo, que são os amantes de futebol e organizadores de campeonatos.

Também o Levantamento de Requisitos identifica os requisitos funcionais que são as funcionalidades do *software* e os requisitos não funcionais que corresponde as validações, as restrições e condições sobre os requisitos funcionais (GUEDES, 2011).

2.1. Questionário de Viabilidade do Software

O questionário de viabilidade do *software* tem como objetivo trazer os resultados em relação se o *software* será adequado ao público-alvo do projeto por meio de questionamentos. Com está análise tomada, surge a importância e segurança sobre o rendimento do projeto. A construção do Questionário de Viabilidade do *Software* foi composta por 12 perguntas ao público-alvo.

Gráfico 1 - Pessoas que gostam e não gostam de praticar esportes.

1. Você gosta de praticar esportes?

[Mais Detalhes](#)

● Sim, eu gosto	57
● Não, não gosto de praticar es...	12
● Não, não gosto de esportes	6



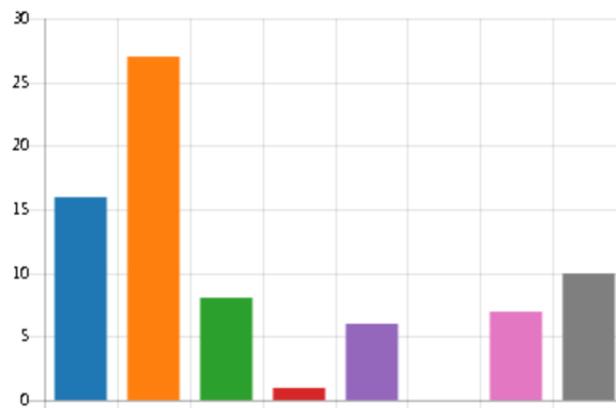
Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 2 - Frequências das pessoas que praticam esportes.

2. Com que frequência você os pratica?

[Mais Detalhes](#)

● Sempre	16
● Toda semana	27
● Uma vez ao mês	8
● Uma vez no ano	1
● Somente no período de férias ...	6
● Somente no final do ano	0
● Não pratico, porque não tenho...	7
● Não gosto de praticar esportes	10



Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 3 - Preferência do tipo de futebol das pessoas que praticam esportes.

3. Você prefere praticar:

[Mais Detalhes](#)

 Futsal	16
 Futebol de campo	8
 Futebol de minicampo	8
 Não gosto de Futebol	43



Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 4 - Números de pessoas que participaram de campeonatos escolares ou regionais.

4. Você já participou de algum campeonato esportivo (escolar, regional, outros)?

[Mais Detalhes](#)

 Sim	51
 Não	24



Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 5 - Tipos de campeonatos já participados pelas pessoas que responderam os questionários.

5. Se sim, qual você já participou?

[Mais Detalhes](#)

● Campeonato da escola	41
● Campeonato da minha cidade	16
● Campeonato da minha região	10
● Campeonato privado	9
● Outra	7



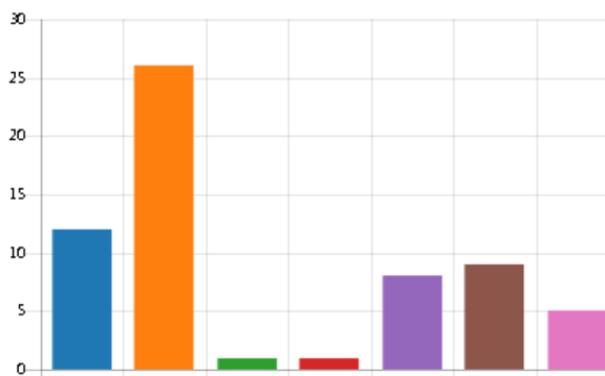
Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 6 - Qualidade dos campeonatos participados das pessoas que responderam o questionário.

6. O que você achou da organização do campeonato que participou?

[Mais Detalhes](#)

● Bem organizado	12
● Normal	26
● Achei a seleção dos jogos mei...	1
● As partidas não eram aleatórias	1
● Mal organizado	8
● Não sei dizer	9
● Outra	5



Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 7 - Qualidade das divulgações de campeonatos.

7. Você acha que os campeonatos são bem divulgados?

[Mais Detalhes](#)

● Sim	22
● Não	47
● Não sabia nem que existiam c...	5
● Outra	1



Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 8 - Pessoas que gostariam de saber de informações e resultados de campeonatos de futebol que estão para começar.

8. Gostaria de saber os campeonatos que estão em andamento, os que estão para começar, além de poder conferir os resultado dos anteriores?

[Mais Detalhes](#)

● Sim	64
● Não	11



Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 9 - Pessoas que gostariam de saber das informações de campeonatos em andamentos em um site web.

9. Acha interessante ter todas essas informações divulgadas em um site online?

[Mais Detalhes](#)

● Sim	71
● Não	4



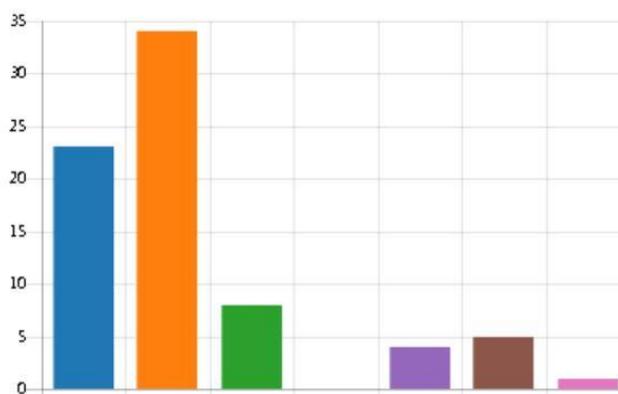
Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 10 - Pessoas que acessariam o site web para saber das últimas informações e resultados dos campeonatos em andamento.

10. Você o acessaria para saber das ultimas noticias dos campeonatos?

[Mais Detalhes](#)

● Sim, ficaria sempre atualizado ...	23
● Acessaria às vezes para ver o ...	34
● Só o usaria quando algum am...	8
● Usaria apenas quando meu tí...	0
● Entraria raramente	4
● Não acessaria essas notícias	5
● Outra	1



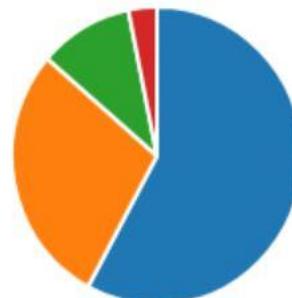
Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 11 - Sugestões das pessoas que gostariam ou não de um sistema de gerenciamentos de campeonatos.

11. O que acha de um sistema para facilitar a organização de campeonatos?

[Mais Detalhes](#)

● Uma boa ideia	55
● Uma boa forma de ajudar as ...	27
● Uma ideia para promover a pr...	10
● Não gostei muito da ideia	3
● Outra	0



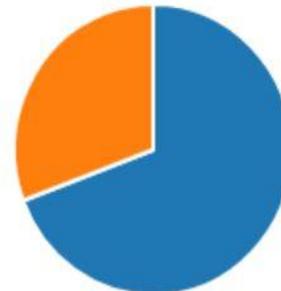
Fonte: Do próprio autor, 2019.

Gráfico 12 - Pessoas que usariam ou não um sistema de gerenciamento de campeonatos.

12. Usaria esse sistema para criar um pequeno campeonato?

[Mais Detalhes](#)

● Sim	52
● Não	23



Fonte: Do próprio autor, 2019.

CAPÍTULO III

3. Modelagem de Requisitos

De acordo com Guedes “*UML (Unified Modeling Language)* é uma linguagem visual utilizada para modelar sistemas computacionais por meio do paradigma de Orientação a Objetos”. Com isso, essas modelagens auxiliam na definição dos aspectos do sistema, como por exemplo, na definição dos requisitos, sendo eles funcionais ou não, nas funções lógicas, estruturais e comportamentais, para garantir, dessa forma, um dinamismo nos processos do sistema, assim garantindo o bom desempenho do mesmo.

Esse sistema de modelagem também apresenta alguns diagramas que representa graficamente coisas e relações entre essas coisas que podem ser representações de objetos do mundo real, onde, os mesmos, são apresentados nas seções subsequentes.

Segundo Pilone e Pitman (2006) “A Modelagem é feito de um ou mais diagramas. Um diagrama representa graficamente coisas e as relações entre coisas”. Essas coisas são representações de objetos do mundo real e também das descrições dos comportamentos de outros objetos.

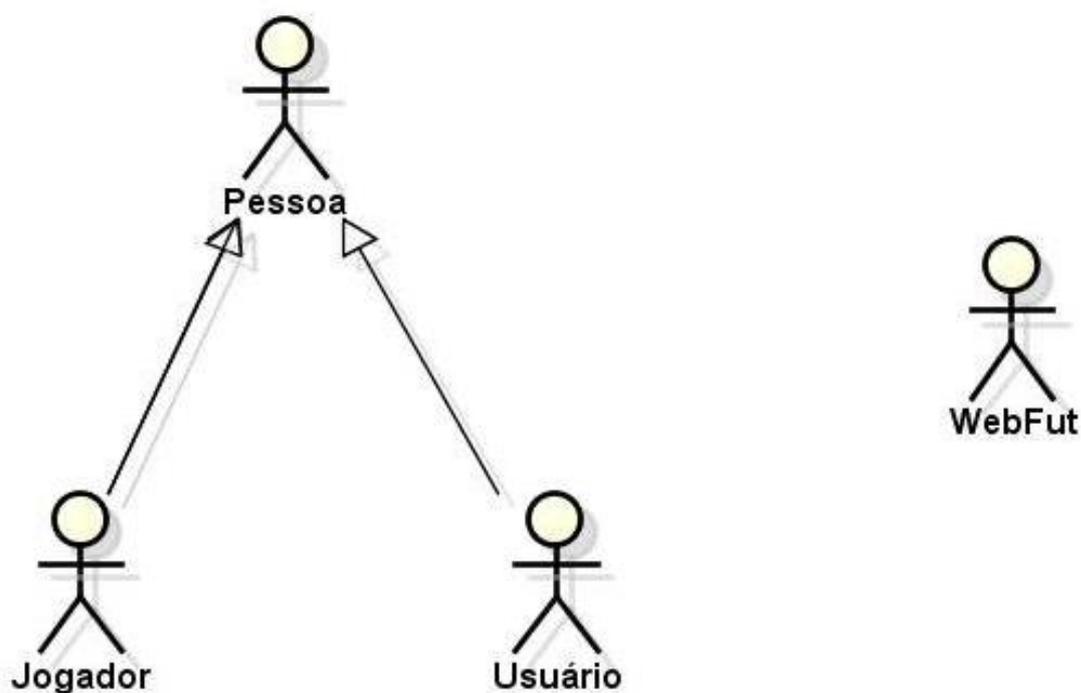
3.1. Diagramas de Atores

Os atores, segundo Guedes (2011, p.53) “representam os papéis desempenhados pelos diversos usuários que poderão utilizar, de alguma maneira, os serviços e funções do sistema”. Os atores podem representar algum *hardware* ou

software especial com interação ao sistema, como de exemplo os sistemas integrados e as pessoas que utilizam o sistema. Portanto esses atores são representados por bonecos de palito com suas descrições na parte inferior, onde identificará suas funções dentro do diagrama.

A **Error! Reference source not found.** exibe a forma como os atores do *software* estão organizados.

Figura 11 - Diagrama de Atores.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Ator Pessoa, representado na parte superior do diagrama, abstrai uma generalização que possui características em comuns dos atores Jogador e Usuário do Sistema. O ator Jogador refere-se aos jogadores cadastrados das equipes que participam do campeonato. Já o ator Usuário realiza os cadastros dos campeonatos, das equipes e dos usuários que frequentam o sistema WebFut. Em atores WebFut, o ator é considerado o sistema todo do projeto, onde possui a função de cadastrar o local do jogo, as chaves de confrontos e atualizações de notícias do sistema.

3.2. Lista de caso de uso

Os Casos de Usos é o diagrama mais informal, abstrato e flexível na UML, servindo de base aos outros diagramas. Ele é utilizado para levantamento e análise de requisitos ou utilizado para armazenar os requisitos funcionais de um sistema (GUEDES, 2011, p.30).

Esse diagrama possui como objetivo segundo Guedes (2011, p.52) “apresentar uma visão externa geral das funcionalidades que o sistema deverá oferecer aos usuários, sem se preocupar com a questão de como tais funcionalidades serão implementadas”.

De acordo com Pilone e Pitman (2006, p.77) os diagramas de caso de uso “consistem das peças nomeadas de funcionalidade, das pessoas que invocam a funcionalidade e possivelmente dos elementos responsáveis pela implementação dos casos de uso”. Os casos de uso vão representar os objetos distintos das funcionalidades do sistema e são as ações realizadas pelos atores no sistema.

O Quadro 2 mostra a Lista de Caso de Uso do projeto WebFut.

Quadro 2 - Lista de Casos de Uso do Módulo Pessoa Usuário.

Nº	Atores	Entrada	Casos de Uso	Saída
1	Usuário	Dados Usuário	Inserir Usuário	Cadastrado com sucesso
2	Usuário	--	Listar Usuário	Listado com sucesso
3	Usuário	Dados Usuário	Alterar Usuário	Alterado com sucesso
4	WebFut	Id_usuario	Carregar Usuário	Carregado com sucesso
5	Usuário	Login e senha	Logar Usuário	Login feito com sucesso
6	Usuário	Status Usuário	Desativar Usuário	Desativado com sucesso
7	Usuário	Status Usuário	Ativar Usuário	Ativado com sucesso
8	Usuário	Dados Campeonato	Inserir Campeonato	Cadastrado com sucesso
9	Usuário	--	Listar Campeonato	Listado com sucesso
10	Usuário	Id_campeonato	Apagar Campeonato	Apagado com sucesso

Nº	Atores	Entrada	Casos de Uso	Saída
11	Usuário	Dados Campeonato	Alterar Campeonato	Alterado com sucesso
12	WebFut	Id_campeonato	Carregar Campeonato	Carregado com sucesso
13	Usuário	Entra Campeonato	Participar Campeonato	Participação feita com sucesso
14	Usuário	Id_campeonato	Desativar Campeonato	Desativado com sucesso
15	Usuário	Id_campeonato	Ativar Campeonato	Ativado com sucesso
16	Usuário	Dados Time	Inserir Time	Cadastrado com sucesso
17	Usuário	--	Listar Time	Listado com sucesso
18	Usuário	Dados Time	Alterar Time	Alterado com sucesso
19	Usuário	Id_time	Apagar Time	Apagado com sucesso
20	Web Fut	Id_time	Carregar Time	Carregado com sucesso
21	Usuário	Dados Jogador	Inserir Jogador	Cadastrado com sucesso
22	Usuário	--	Listar Jogador	Listado com sucesso
23	Usuário	Dados Jogador	Alterar Jogador	Alterado com sucesso
24	Usuário	Id_jogador	Apagar Jogador	Apagado com sucesso
25	WebFut	Id_jogador	Carregar Jogador	Carregado com sucesso
26	Usuário	Dados JogadorTime	Inserir Jogador em Time	Cadastrado com sucesso
27	WebFut	Dados TimeCampeonato	Inserir Time em Campeonato	Cadastrado com sucesso
28	WebFut	--	Listar Time de Campeonato	Listado com sucesso
29	WebFut	Dados TimeCampeonato	Alterar Time de Campeonato	Alterado com sucesso
30	WebFut	Id_time_campeonato	Apagar Time de Campeonato	Apagado com sucesso
31	WebFut	Id_time_campeonato	Carregar Time de Campeonato	Carregado com sucesso
32	WebFut	Dados Jogo	Inserir Jogo	Cadastrado com sucesso
33	WebFut	--	Listar Jogo	Listado com sucesso
34	WebFut	Dados Jogo	Alterar Jogo	Alterado com sucesso
35	WebFut	Id_jogo	Apagar jogo	Apagado com sucesso

Nº	Atores	Entrada	Casos de Uso	Saída
36	WebFut	Id_jogo	Carregar Jogo	Carregado com sucesso

Fonte: Do próprio autor, 2019.

3.3. Dicionário de Mensagem

O dicionário de mensagem contém os conteúdos das mensagens apresentada no Quadro 3, que indicaram os casos de uso que o *software* possui. No próximo caso o quadro está relacionando as mensagens e a sua descrição.

Quadro 3 - Lista das mensagens exibidas na tela do software WebFut.

Mensagem	Descrição
Msg1	Cadastrado com sucesso / Problemas ao Cadastrar
Msg2	Listado com sucesso / Problemas ao Listar
Msg3	Apagado com sucesso / Problemas ao apagar
Msg4	Alterado com sucesso / Problemas ao alterar
Msg5	Carregado com sucesso / Problemas ao carregar
Msg6	Login feito com sucesso / Login sem sucesso
Msg7	Desativado com sucesso / Problemas ao desativar
Msg8	Ativado com sucesso / Problemas ao ativar
Msg9	Participação feita com sucesso / Participação não concluída

Fonte: Do próprio autor, 2019.

3.4. Diagrama de Caso de Uso Geral

Diagrama de Caso de Uso Geral é uma ferramenta que modela as metas do projeto através de um diagrama. Nos desenvolvimentos dos sistemas, esse diagrama é considerado o que representa todo o sistema. Ele demonstra as partes importantes e as entidades interagidas com o sistema demonstrando suas entradas e saídas.

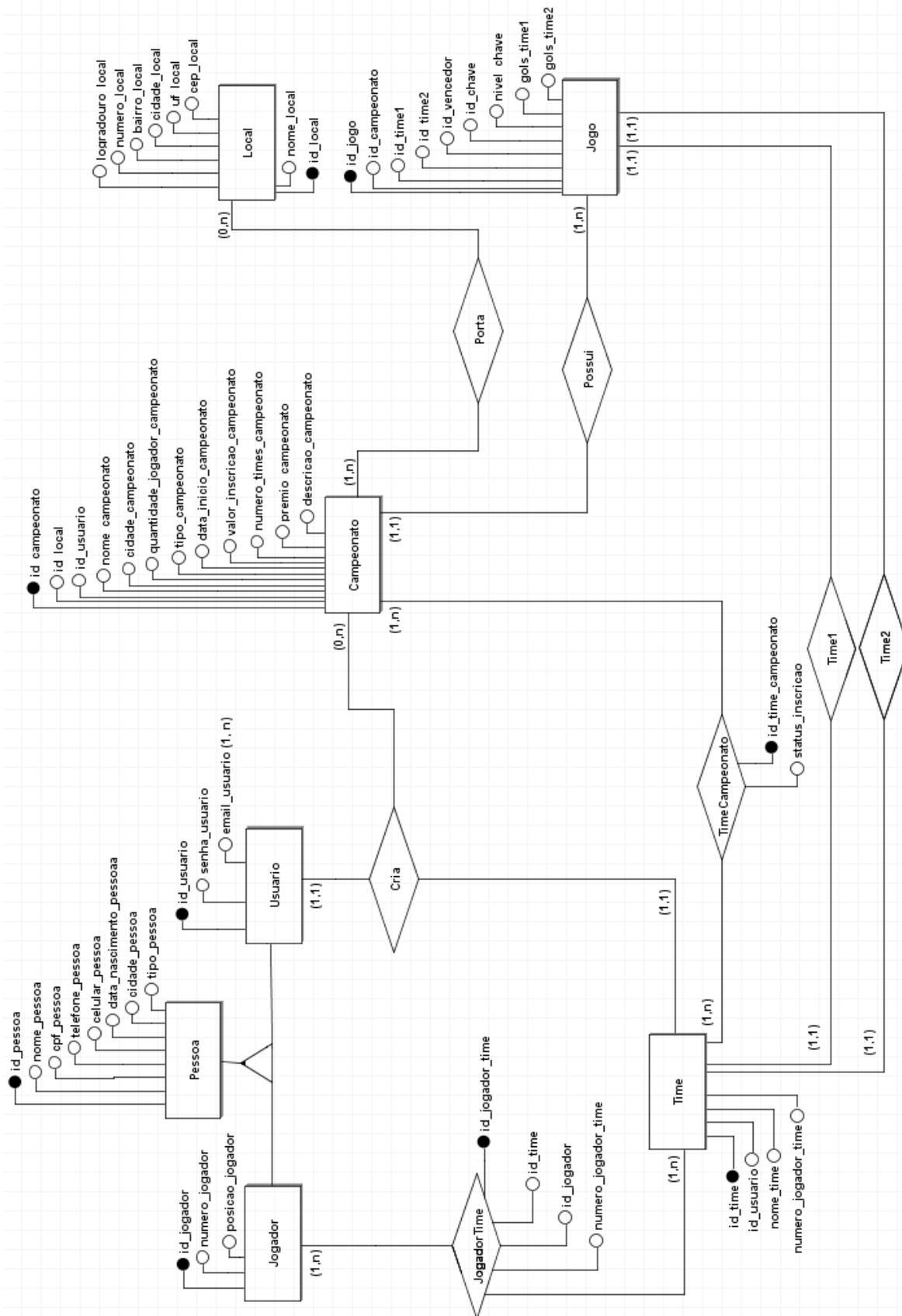
3.5. Diagrama Entidade Relacionamentos

Segundo McMenamin e Palmer (1991, p.145) “Diagrama Entidade Relacionamento é uma ferramenta gráfica para modelar objetos, também conhecidos como entidades, e para representar os relacionamentos entre eles”.

Os Diagramas de Entidades de Relacionamentos são úteis para planejamento e depuração dos bancos de dados em áreas de tecnologias. Eles utilizam estruturas gramaticais, onde entidades são substantivos e relacionamentos são verbos, além de figuras geométricas para representá-las.

A Figura 13 exibe o Diagrama de Entidades de Relacionamento do projeto WebFut.

Figura 13 - Diagrama de Entidade de Relacionamento.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

CAPÍTULO IV

4. Análise Orientada Objetos

A Análise Orientada Objeto é um método de análise dos requisitos que estarão no sistema, como de exemplo, os próprios objetos. Esses objetos são considerados representações lógicas de alguma coisa ou algo do mundo real que realizará ações dentro do sistema.

Segundo Larman (2007, p.35), “análise orientada objeto se preocupa com a criação de uma descrição do domínio, a partir da perspectiva dos objetos. Há uma identificação dos conceitos, atributos e associações que são consideradas de interesse”.

Dentro da Análise Orientada Objetos são apresentados alguns diagramas, como os de classes, sequências e caso se uso.

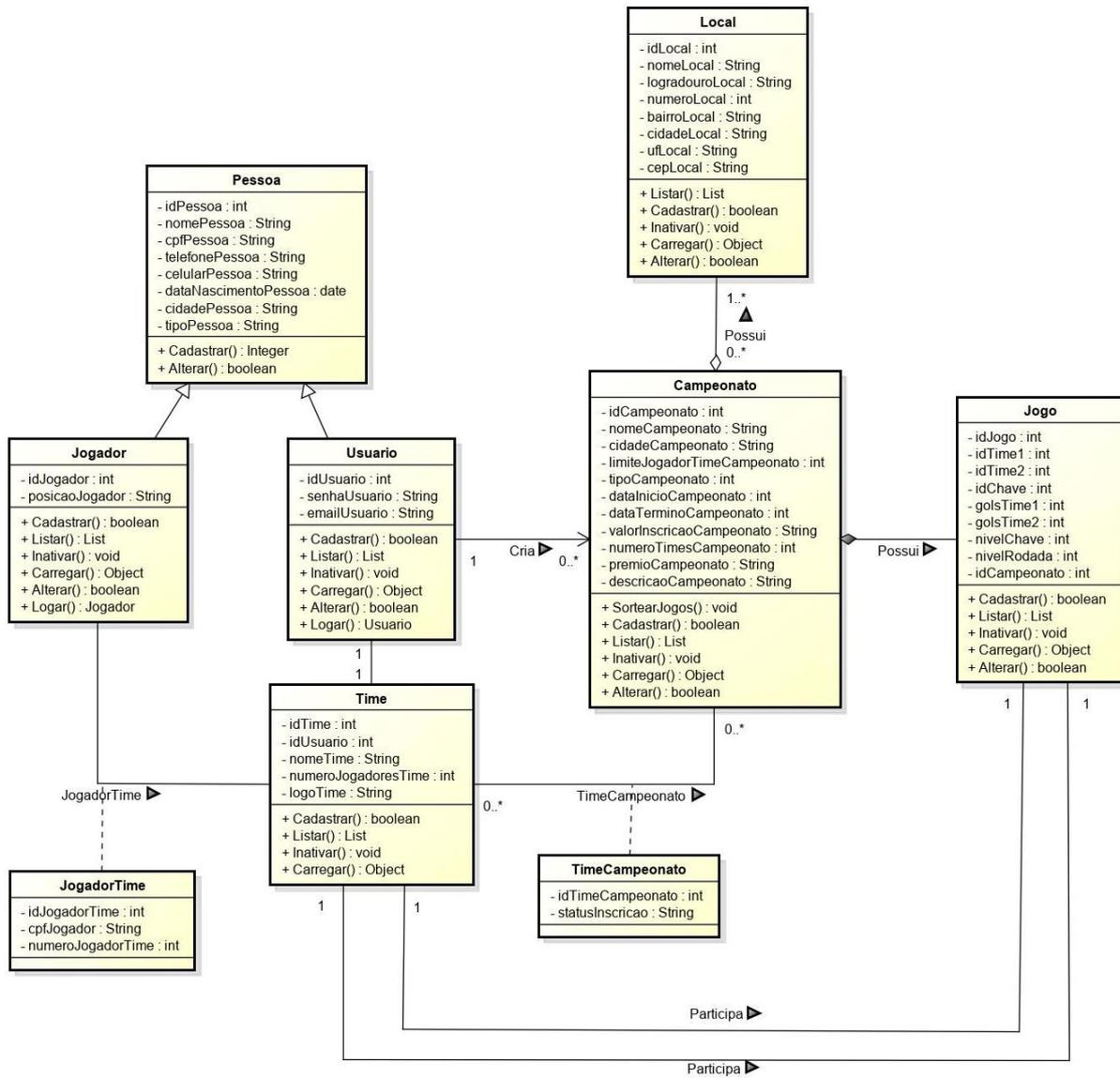
4.1. Diagrama de Classe

O Diagrama de Classe é uns dos mais importantes da UML e uns dos mais utilizados, que também serve de base para outros diagramas (GUEDES, 2011, p.31).

O Diagrama de Classe segundo Guedes (2011, p.31) “define a estrutura das classes utilizadas pelo sistema, determinando os atributos e métodos que cada classe tem, além de estabelecer como as classes relacionam e trocam informações entre si”.

A Figura 14 exhibe o Diagrama de Classe determinando seus métodos e atributos das classes do projeto WebFut.

Figura 14 - Diagrama de Classe



Fonte: Do próprio autor, 2019.

4.1.1. Dicionário de Atributos

No Dicionário de Atributos são explicadas as particularidades, qualidades, características e funções de uma determinada classe do sistema. Ele define todas as informações que serão armazenadas em cada um dos atributos.

O Quadro 4 mostra todos atributos e descrições de uma Classe Pessoa.

Quadro 4 - Dicionário de atributos da Classe Pessoa.

Classe Pessoa	
Atributos	Descrição
idPessoa	Código de identificação da pessoa
NomePessoa	Nome que a pessoa se cadastra
cpfPessoa	Cadastro de pessoa física da pessoa cadastrada
telefonePessoa	Telefone pessoal da pessoa cadastrada
idadePessoa	Idade da pessoa cadastrada
cidadePessoa	Cidade em que a pessoa cadastrada reside

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 5 exibe o nome e as descrições da Classe Jogador.

Quadro 5 - Dicionário de atributo da Classe Jogador.

Classe Jogador	
Atributos	Descrição
idJogador	Código de identificação do jogador
posicaoJogador	Posição que o jogador cadastrado atua

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 6 exibe o nome e as descrições da Classe Usuário.

Quadro 6 - Dicionário de atributo da Classe Usuário.

Classe Usuário	
Atributos	Descrição
idUsuario	Código de identificação de usuário
senhaUsuario	Senha que o usuário cadastrado utiliza
emailUsuario	E-mail que o usuário cadastrado possui

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 7 exibe o nome e as descrições da Classe Time.

Quadro 7 - Dicionário de atributo da Classe time.

Classe Time	
Atributos	Descrição
idTime	Código de identificação do time
idUsuario	Código de identificação do usuário
nomeTime	Cadastro do nome time
numeroJogadoresTime	Números em que o time cadastrado possui em seu elenco
logoTime	Logo apresentado pelo time cadastrado

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 8 exibe o nome e as descrições da Classe JogadorTime.

Quadro 8 - Dicionário de atributo da Classe JogadorTime.

Classe JogadorTime	
Atributos	Descrição
idJogadorTime	Código de identificação do jogador time
idJogador	Código de identificação do jogador
cpfJogador	Cpf do jogador cadastrado
idTime	Código de identificação do time
numeroJogadorTime	Número que o jogador cadastrado utiliza em seu uniforme

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 9 exibe o nome e as descrições da Classe Local.

Quadro 9 - Dicionário de atributo da Classe Local.

Classe Local	
Atributos	Descrição
idLocal	Código de identificação do local
nomeLocal	Cadastro do local dos jogos
logradouroLocal	Cadastro do logradouro do local
numeroLocal	Cadastro do Número que o local possui
bairroLocal	Bairro em que o local cadastrado se localiza
cidadeLocal	Cidade do local castrado
ufLocal	Estado do local cadastrado
cepLocal	Cep do local cadastrado

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 10 exibe o nome e as descrições da Classe Campeonato.

Quadro 10 - Dicionário de atributo da Classe Campeonato.

Classe Campeonato	
Atributos	Descrição
idCampeonato	Código de identificação do campeonato
idLocal	Código de identificação do local
idUsuario	Código de identificação do usuário
nomeCampeonato	Nome do campeonato cadastrado
cidadeCampeonato	Cidade do campeonato cadastrado
limiteJogadorTimeCampeonato	Limite de jogadores de um time cadastrado no campeonato
tipoCampeonato	Tipo de campeonato cadastrado
dataInicioCampeonato	Data de início do campeonato cadastrado
dataTerminoCampeonato	Data do término do campeonato cadastrado
valorInscricaoCampeonato	Valor da inscrição do campeonato cadastrado
numeroTimesCampeonatos	Números de times cadastrados presentes no campeonato
premioCampeonato	Premiação do campeonato
descricaoCampeonato	Descrição do campeonato cadastrado

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 11 exibe o nome e as descrições da Classe TimeCampeonato.

Quadro 11 - Dicionário de atributo da Classe TimeCampeonato.

Classe TimeCampeonato	
Atributos	Descrição
idTimeCampeonato	Código de identificação do time campeonato
statusInscricao	Status das inscrições de times cadastrados do campeonato

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 12 exibe o nome e as descrições da Classe Jogo.

Quadro 12 - Dicionário de atributo da Classe Jogo.

Classe Jogo	
Atributos	Descrição
idJogo	Código de identificação do local
idTime1	Código de identificação do time 1
idTime2	Código de identificação do time 2
idChave	Código de identificação das chaves de confrontos entre equipes do campeonato
golsTime1	Gols marcados do time 1 no campeonato cadastrado
golsTime2	Gols marcados do time 2 no campeonato cadastrado
nivelChave	Nível das chaves ao decorrer do campeonato
nivelRodada	Nível das rodadas ao decorrer do campeonato
idCampeonato	Código de identificação do campeonato

Fonte: Do próprio autor, 2019.

4.2. Diagrama de Sequência

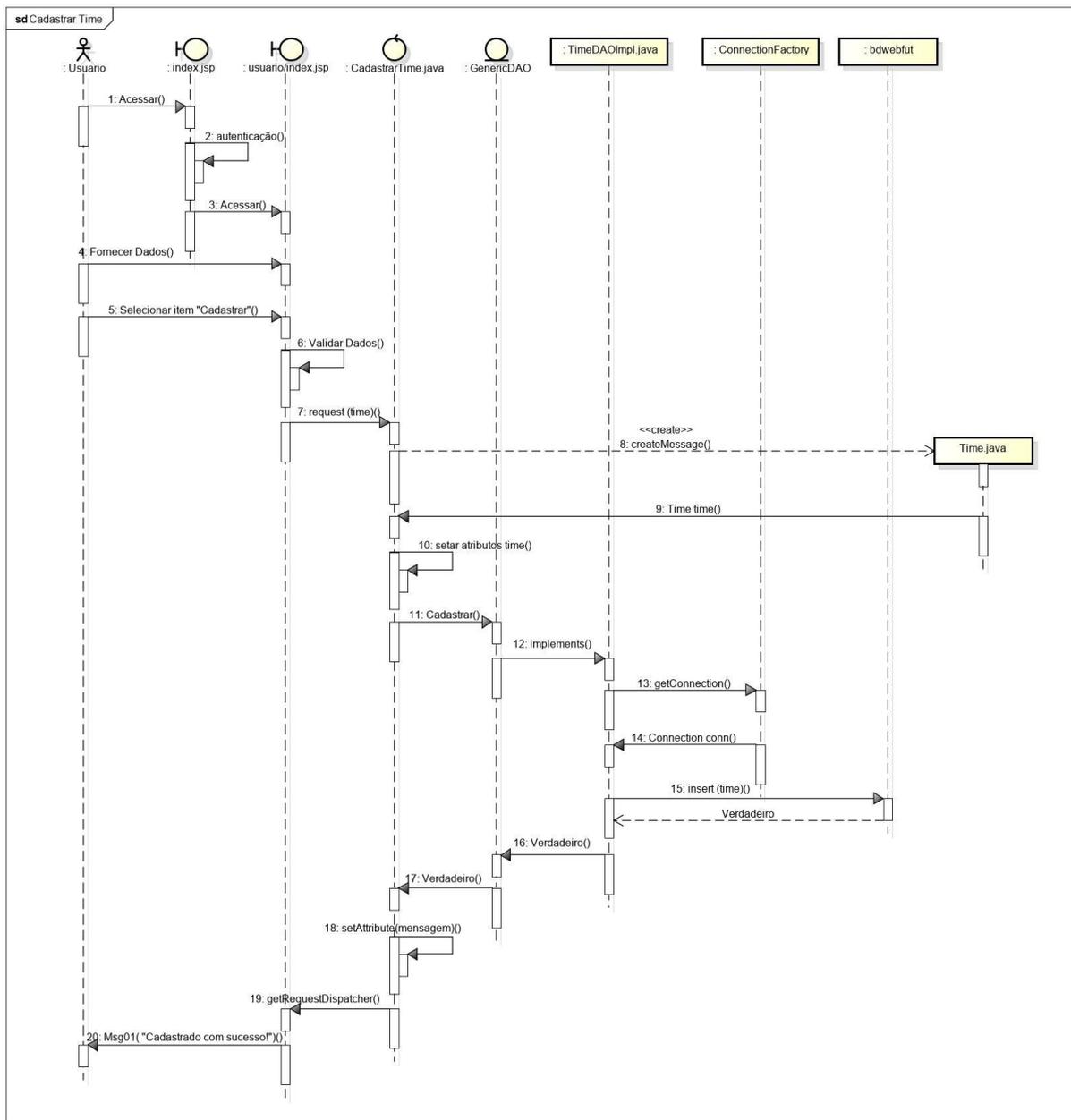
De acordo com Pilone e Pitman (2006), o “Diagrama de Sequência são um tipo de diagramas de interação que enfatiza o tipo e a ordem das mensagens passadas entre elementos durante a execução”.

O Diagrama de Sequência segundo Guedes (2011, p.33) “é um diagrama comportamental que se preocupa com a ordem temporal em que as mensagens são trocadas entre os objetos envolvidos em um determinado processo”.

Este diagrama é baseado em um caso de uso já definido pelo diagrama com mesmo nome, apoiando-se no diagrama de classe para determinação dos objetos de classes envolvidas em um processo. O Diagrama de Sequência identifica o evento gerador do processo modelado, com o ator responsável por esse evento, e determina como o processo deve ser concluído por meios dos métodos de mensagens enviados entre objetos (GUEDES, 2011).

A Figura 15 mostra o diagrama de sequência do Cadastro de Time.

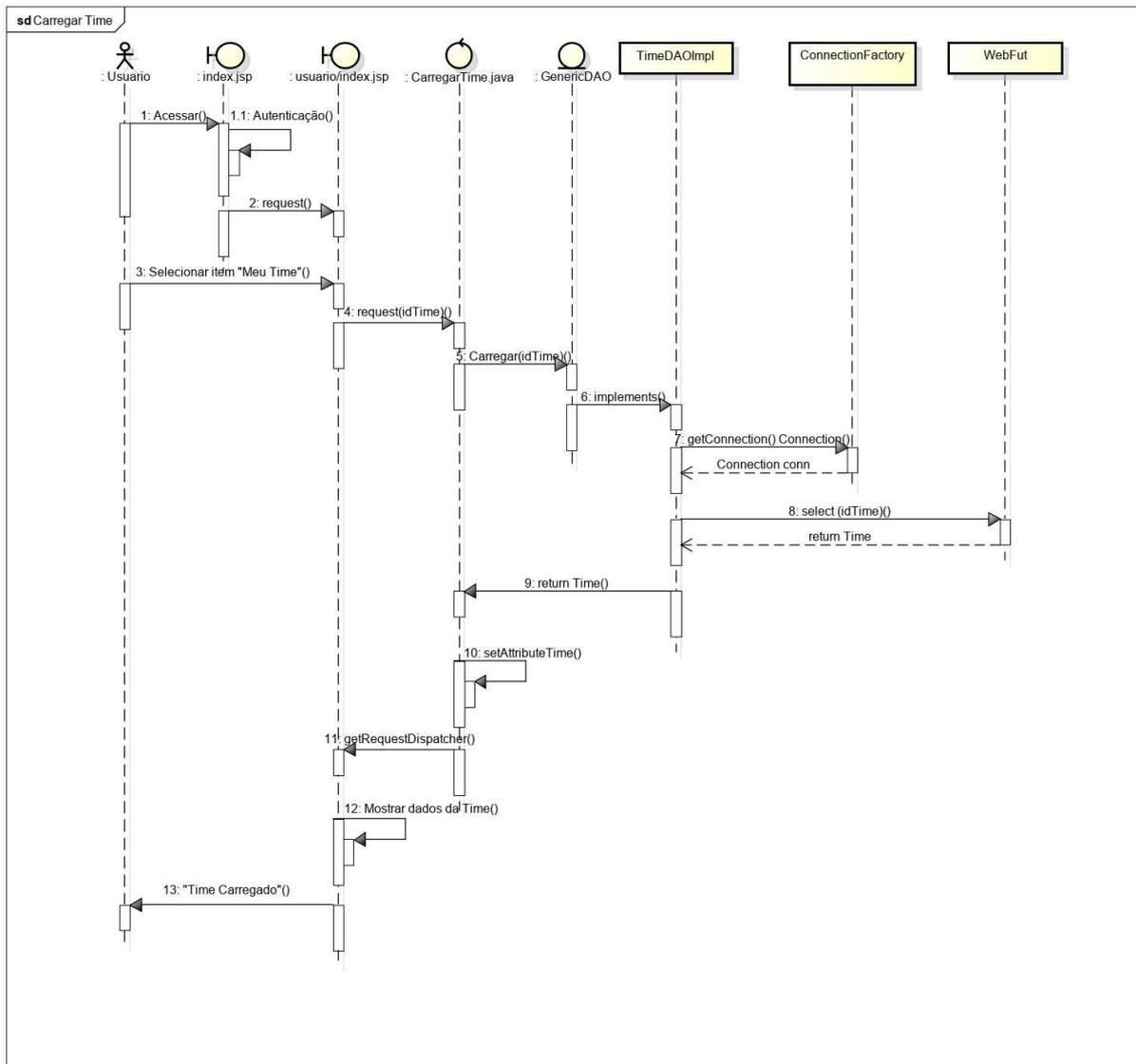
Figura 15 - Diagrama de Sequência do Cadastro de Time.



Fonte: Do próprio Autor, 2019.

A Figura 16 mostra o diagrama de sequência do Carregar o Time.

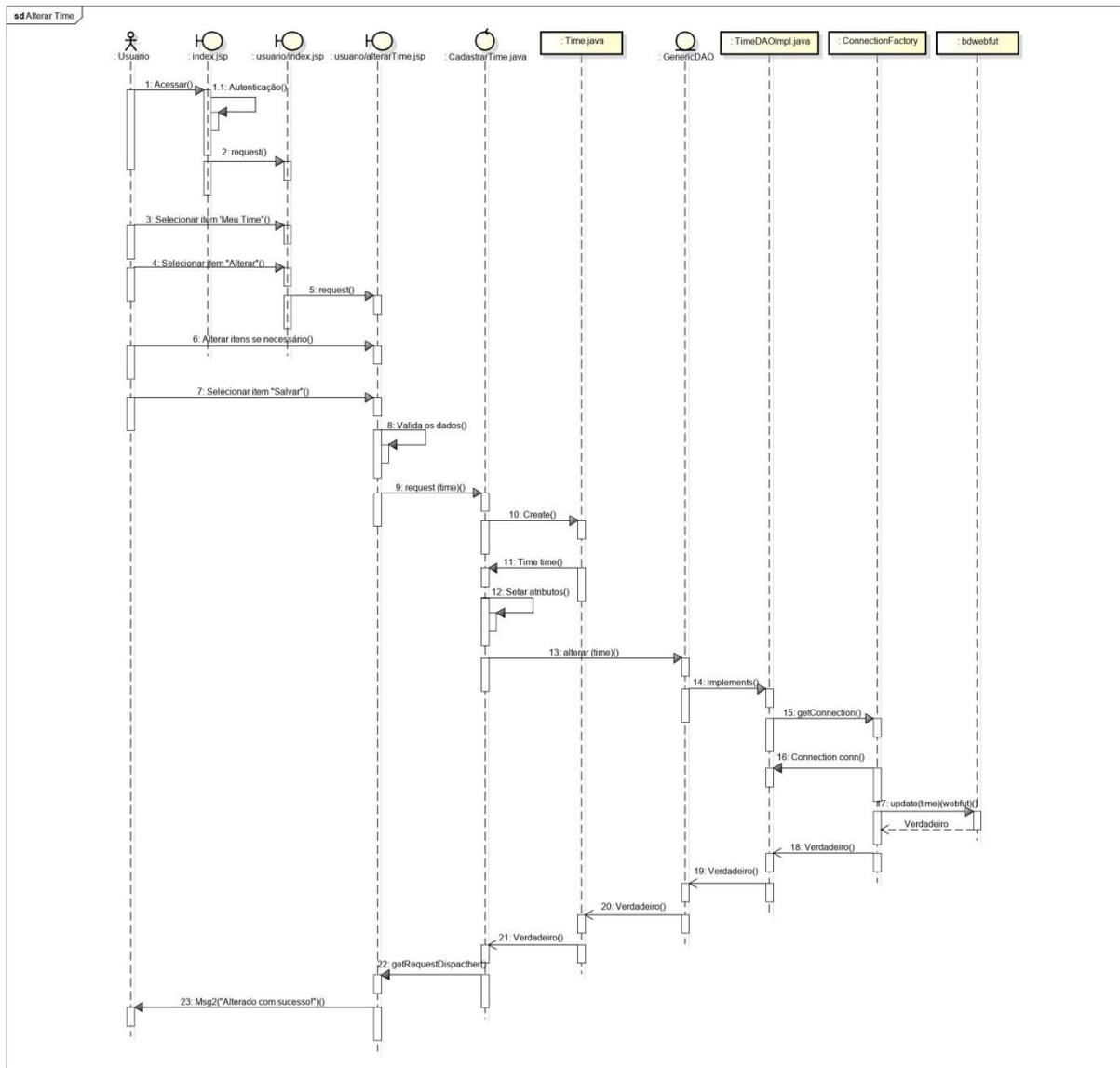
Figura 16 - Diagrama de Sequência do Carregar o Time.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

A Figura 17 mostra o diagrama de sequência do Alterar o Time.

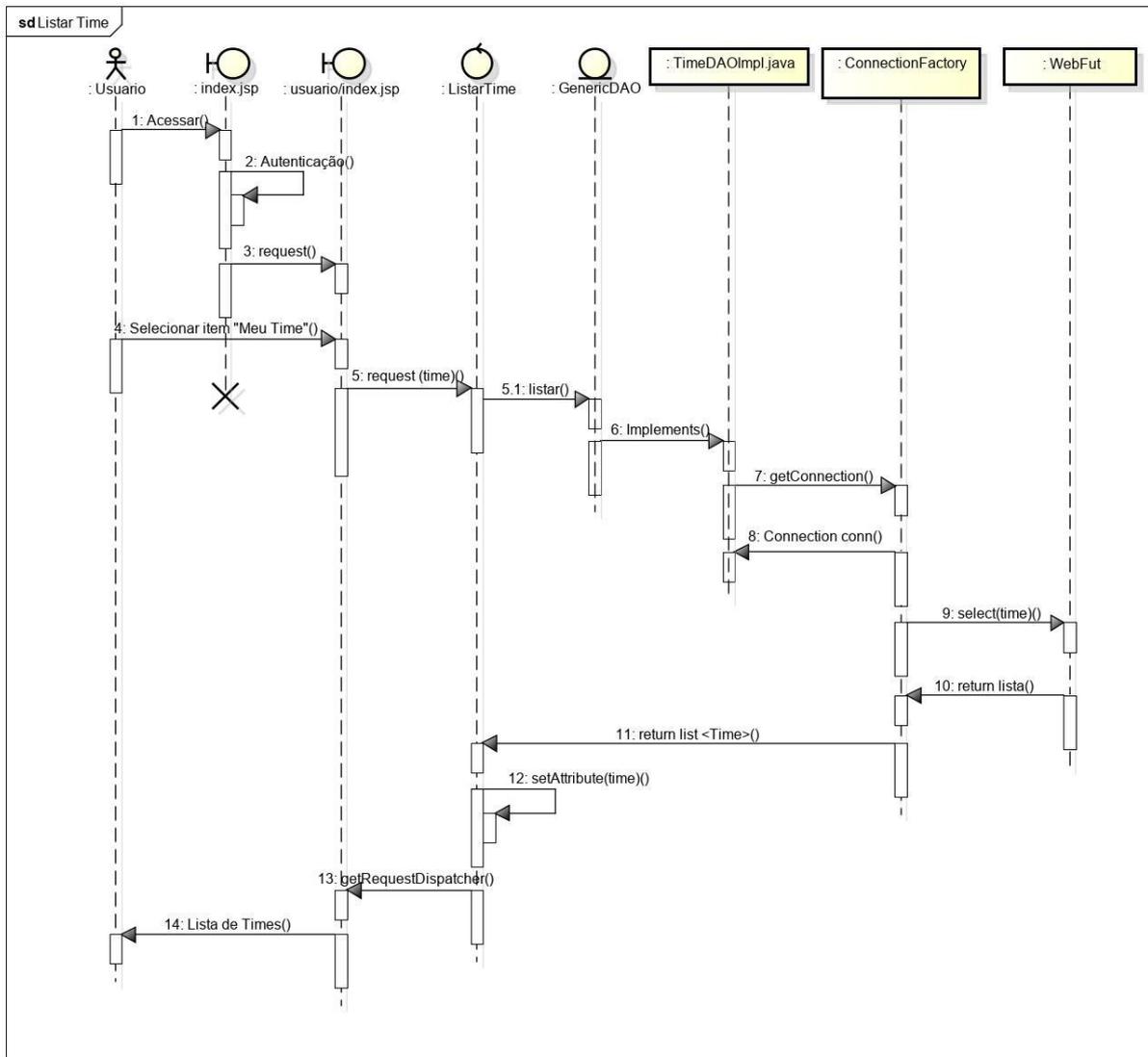
Figura 17 - A Figura 17 mostra o diagrama de sequência do Alterar o Time.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

A Figura 18 mostra o diagrama de sequência do Listar o Time.

Figura 18 - A Figura 18 mostra o diagrama de sequência do Listar o Time.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

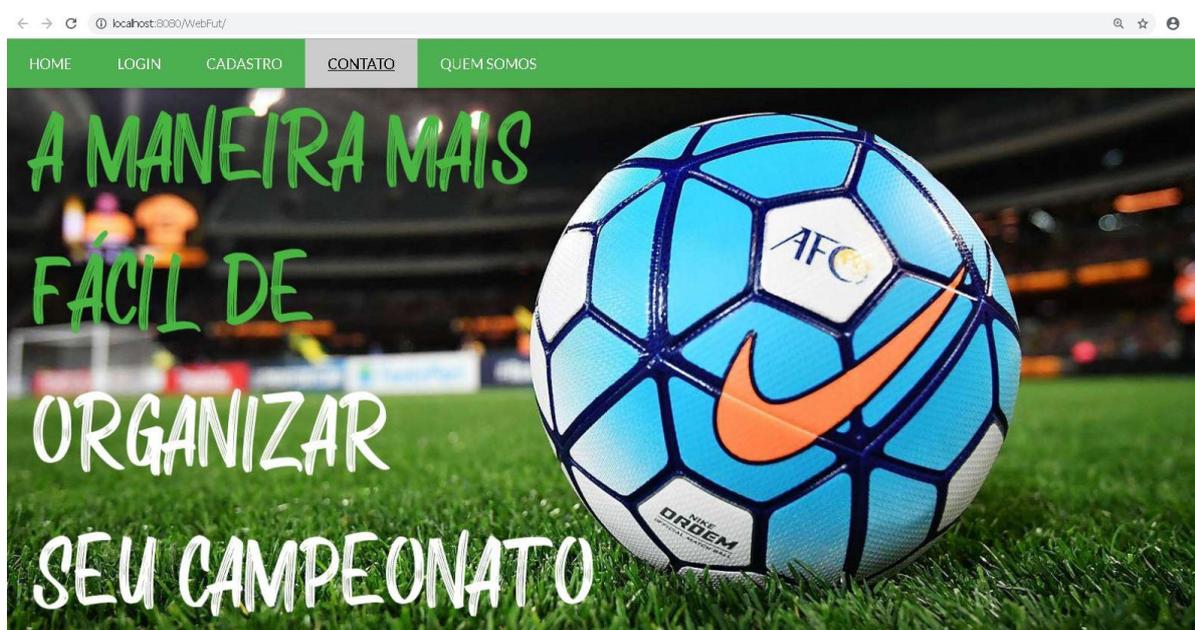
CAPÍTULO V

5. Páginas do Sistema

Este capítulo tem o objetivo de apresentar as páginas do *Software*, onde mostra as funcionalidades e algumas das partes ilustrativas do sistema WebFut. Assim as páginas do sistema são aquelas que os usuários acessam para gerenciar seus campeonatos de futebol e para estarem informados aos resultados a partir de toda parte de cadastro no sistema.

A Figura 19 seguinte mostra a imagem da página inicial do sistema WebFut, onde apresenta a parte de design e as informações para o usuário se cadastrar e logar no sistema.

Figura 19 - Página inicial do sistema WebFut. Parte 1 de 2.



Fonte: Do Próprio autor, 2019.

A Figura 20 mostra o tipo de futebol que podem ser disputados nas competições gerenciadas pelos usuários no sistema WebFut.

Figura 20 - Página inicial do sistema WebFut. Parte 2 de 2.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

O site WebFut possui a página dos cadastros, onde o usuário insere todos seus dados para se cadastrar como organizador do campeonato de futebol que pretende gerenciar.

A Figura 21 exibe a imagem da página de cadastros de usuário.

Figura 21 - Páginas de cadastros dos usuários.

The image shows a web browser window with the URL 'localhost:8080/WebFut/#'. The page has a green header with navigation links 'HOME', 'LOGIN', and 'CADA...'. The main content area features a background image of a football stadium at night. Overlaid on this is a white registration form titled 'Cadastro' with a soccer ball icon. The form contains the following fields: 'Email*' (text input), 'Nome*' (text input), 'Data de Nascimento:' (text input with placeholder 'dd/mm/aaaa'), 'Cpf' (text input), 'Telefone' (text input), 'Celular*' (text input), 'Cidade*' (text input), 'Estado' (dropdown menu), 'Senha*' (password input), and 'Confirmar Senha*' (password input). A dark 'Cadastrar' button is located at the bottom of the form.

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O sistema também possui a página dos usuários do WebFut, onde mostra os cadastros de times e de campeonatos com todas informações para os inícios das competições.

A Figura 22 exhibe nesse caso a imagem da página de um dos administradores do sistema WebFut.

Figura 22 - Página do administrador WebFut.

The screenshot displays the WebFut administrator interface. On the left, a sidebar contains a user profile section with a circular avatar, name 'Mat', location 'BA, Brasil', and phone number '1111-11-11'. Below this are links for 'Meu Time' and 'Meus Campeonatos'. A green notification box at the bottom of the sidebar states 'Ei! Você possui um campeonato pendente.' The main content area is divided into two registration forms. The top form, 'CADASTRO DE TIME', includes fields for 'NOME', 'QUANTIDADE JOGADORES' (with a dropdown menu), 'LOGO TIME' (with an 'Escolher arquivo' button and 'Nenhum arquivo selecionado' text), and a 'CADASTRAR' button. The bottom form, 'CADASTRO CAMPEONATO', includes fields for 'NOME', 'CIDADE', 'LIMITE JOGADORES' (dropdown), 'TIPO' (dropdown), 'INICIO' and 'TERMINO' (date pickers), 'VALOR INSCRIÇÃO', 'NUMERO TIMES CAMPEONATO' (dropdown), 'PREMIO', and 'DESCRIÇÃO', along with a 'CADASTRAR' button.

Fonte: Do próprio autor, 2019.

CAPÍTULO VI

6. Tecnologias Utilizadas

A Figura 23 mostra as tecnologias utilizadas e suas linguagens e ferramentas usadas para criação do projeto WebFut. Essas tecnologias são de programações, criações e edições de imagens, além das tecnologias para a documentação e apresentação do projeto.

Figura 23 - Tecnologias Usadas do projeto WebFut.



Fonte: Do próprio autor, 2019.

6.1. Tecnologias Utilizadas para Documentação

A tecnologia utilizada para documentação foi o *software Microsoft Word*, que é uma ferramenta de edições de textos, criações de tabelas e gráficos. Essa ferramenta facilita na escrita de documentos de mais efetividade de projetos que estão em desenvolvimento.

O projeto utilizou para as pesquisas de campos o programa *Microsoft Forms*, que é uma ferramenta para as criações de questionários online do sistema.

Também foi usado o programa *Microsoft PowerPoint*, onde a ferramenta tem a função de criar e editar a apresentação, além da utilização da conversão do documento do projeto WebFut para PDF.

6.2. Tecnologias utilizadas para programação

A tecnologia utilizada para a parte de programações do sistema WebFut foram o *software NetBeans*, sendo uma ferramenta desenvolvedora modular de grande tecnologia de desenvolvimento de aplicações, que auxilia os programadores a escrever, instalar aplicações e programar em Java, onde são utilizadas as linguagens de programações: HTML5, Css, JavaScript, JQuery e Bootstrap (OFICINA DA NET, 2008).

Para criação de gerenciamento de banco de dados, foi útil o programa PostgreSQL, onde possui a função de gerenciar toda parte de banco de dados que armazena todas informações de usuário, clientes e funcionário de empresas e todas as informações que os sistemas possuem.

6.3. Tecnologias utilizadas para criação e edição de imagens

A tecnologia usada para criação e edição de imagens foram os programas Corel Draw, que é uma ferramenta para a criação de desenhos gráficos, ilustrações vetoriais, textos e edições de imagens (ILUSTRE ARTE).

Já a outra tecnologia utilizada é o software Adobe Photoshop ou conhecido como PS, sendo uma ferramenta de edições gráficas avançadas, podendo fazer imagens 3D e fotomontagens (SOFITONIC). Essa ferramenta foi utilizada para as edições de algumas figuras para a documentação do projeto WebFut.

CONCLUSÃO

O projeto WebFut foi desenvolvido para facilitar os gerenciamentos de campeonatos de futebol aos usuários que pretendem criar seus campeonatos. Para a criação do sistema web foi utilizado todo o conhecimento adquirido nos três módulos do curso técnico de informática para internet. Também a dedicação dos integrantes do projeto WebFut foi importante no desenvolvimento do sistema, através dos estudos, das pesquisas bibliográficas e de campos, além das orientações dos professores apresentadas nas aulas.

O objetivo do projeto WebFut em facilitar os gerenciamentos de campeonatos de futebol foi aprovado pelo seu público-alvo em 70% das pessoas que responderam ao questionário online sobre o futuro sistema.

Portanto este trabalho acrescentou muitos valores importantes na vida pessoal e profissional dos integrantes do grupo e uma ótima experiência para o mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GARCIA, M. T. G., CAIM, F. C., LOURENÇO, S. A. G. L., TRAJANO, T. T. **Publicidade**. Marketing & Comunicação para pequenas empresas. São Paulo: Novatec, 2006.p. 75.
- GUEDES, G. T. A. **Casos de Uso**. UML 2: Uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2011.p. 30.
- GUEDES, G. T. A. **Casos de Uso**. UML 2: Uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2011.p. 53.
- GUEDES, G. T. A. **Diagrama de Atores**. UML 2: Uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2011.p. 53.
- GUEDES, G. T. A. **Diagrama de Classes**. UML 2: Uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2011.p. 31.
- GUEDES, G. T. A. **Diagrama de Sequência**. UML 2: Uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2011. p. 33.
- GUEDES, G. T. A. **Levantamento de Requisitos**. UML 2: Uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2011.p. 21.
- Ilustre Arte. **O que é CorelDRAW?**. Disponível em:
<<https://www.illustrearte.com.br/o-que-e-o-corel-draw-para-que-ele-serve/>>. Acesso em: maio. 2019.
- KOTLER, P. KELLER, K. **O que é Marketing**. Administração de Marketing. São Paulo: Pearson, 2012.p.3.
- LARMAN, C. **Análise Orientada a Objeto**. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientado a objetos e ao desenvolvimento interativo. Porto Alegre: Artmed, 2007.p.35.
- LUZZI, A.L.L.C. **Plano de Marketing**. Marketing Estratégico e Competitividade Empresarial. São Paulo: Novatec, 2007.p. 48.
- MCMENAMIM, S.M.M., PALMER, J.F.P. **Diagrama Entidade Relacionamento**. Análise Essencial de Sistemas: Uma abordagem prática. São Paulo: McGraw-Hill, 1991.p. 145.

MOZOTA, B. B. **Gestão do design para construir valor de marca e inovação**. Porto Alegre, Bookman, 2009. Acesso em: maio. 2019.

OFICINA DA NET. **O que é Netbeans?** Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/artigo/1061/o-que-e-o-netbeans/>>. Acesso em: mai. 2019.

PARENTONI, E. M. M. P. **Propaganda**. Marketing & Comunicação: Conceitos, Desafios e Metas. Rio de Janeiro: GDN Editora, 2007.p. 78.

PARENTONI, E. M. M. P. **Publicidade**. Marketing & Comunicação: Conceitos, Desafios e Metas. Rio de Janeiro: GdN Editora, 2007.p. 80.

PASTRE, M. **Conceitos e aplicações das tipografias**. Disponível em: <<https://www.printi.com.br/blog/conceitos-e-aplicacoes-das-tipografias>>. Acesso em: maio. 2019.

PILONE, PITMAN, P.P. **Casos de Uso**. UML 2: Rápido e prático. Rio de Janeiro: Altas Books, 2006. p. 7.

PILONE, PITMAN, P.P. **Diagrama de Sequência**. UML 2: Rápido e prático. Rio de Janeiro: Altas Books, 2006.p. 7.

PILONE, PITMAN, P.P. **Modelagem de Requisitos**. UML 2: Rápido e prático. Rio de Janeiro: Altas Books, 2006.p. 5.

Portal Educação. **Fundamentação Teórica**. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/fundamentacao-teorica/31156>>. Acesso em: mar. 2019.

ROCHA, J. C. **Cor pigmento e os Sistemas RGB E CMYK**. Disponível em: <<http://www.belasartes.br/revistabelasartes/downloads/artigos/3/cor-luz-cor-pigmento-e-os-sistemas-rgb-e-cmy.pdf>>. Acesso em: mai. 2019.

SEBRAE. **Cartilha o quadro de Modelo de Negócios**: Canvas. Brasília: Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas. 2013.

Significados. **Significado de Fundamentação teórica**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/fundamentacao-teorica/>>. Acesso em: mar. 2019.

Significados. **Significado de Atributos**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/atributos/>>. Acesso em: mai.2019.

Significados. **Significado de CMYK**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/cmyk/>>. Acesso em: mai.2019.

Significados. **Significado de Marketing**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/marketing/>>. Acesso em: mai.2019.

Significados. **Significado de Protótipo**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/prototipo/>>. Acesso em: mai.2019.

Significados. **Significado de Requisito**. Disponível em:
<<https://www.significados.com.br/requisito/>>. Acesso em: mai.2019.

Significados. **Significado de Software**. Disponível em:
<<https://www.significados.com.br/software/>>. Acesso em: mai.2019.

SOFITONIC. **Adobe Photoshop**. Disponível em:
<<https://adobephotoshop.sofitonic.com.br/>>. Acesso em: mai. 2019.

TODA MATÉRIA. **História do futebol**. Disponível em:
<<https://www.todamateria.com.br/historia-do-futebol/>>. Acesso em: abril. 2019.

TORRES, C. T. **Facebook, o caderno universitário**. A BIBLIA DO MARKETING DIGITAL. São Paulo: Novatec, 2009.p. 140.

VÁSQUEZ, R. P. **Identidade de marca, gestão e comunicação**. São Paulo, Revista Organicom, 2011. Acesso em: maio. 2019.

ZAMARIAN, L. **O que são RGB e CMKY?**. Disponível em:
<<https://www.printi.com.br/blog/o-que-sao-rgb-e-cmky>>. Acesso em: maio. 2019.

ZENONE, L. C. **Análise SWOT**. Marketing Estratégico e Competitividade Empresarial. São Paulo: Novatec, 2007.p. 48.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Questionário Online

APÊNDICE B - Questionário de Viabilidade do Software

APÊNDICE C - Página no Facebook

APÊNDICES

APÊNDICE A - Questionário Online

As Figuras exibem o questionário Online do Projeto WebFut, sendo útil para levantamentos de requisitos do sistema. Esse questionário faz parte da composição do Capítulo II desta documentação.

Para a criação do Questionário Online, foi utilizada a ferramenta *Microsoft Forms*.

A Figura 24 mostra a parte 1 do questionário online, onde há as duas primeiras perguntas.

Figura 24 - Questionário Online. Parte 1 de 5.

Questionário TCC - Projeto WebFut

* Obrigatória

1. Você gosta de praticar esportes? *

- Sim, eu gosto
- Não, não gosto de praticar esportes
- Não, não gosto de esportes

2. Com que frequência você os pratica? *

- Sempre
- Toda semana
- Uma vez ao mês
- Uma vez no ano
- Somente no período de férias escolares
- Somente no final do ano
- Não pratico, porque não tenho tempo
- Não gosto de praticar esportes

Fonte: Do próprio autor, 2019.

A Figura 25 mostra a parte 2 do questionário online, onde há a terceira, quarta e quinta pergunta do sistema WebFut..

Figura 25 - Questionário Online. Parte 2 de 5.

3. Você prefere praticar: *

- Futsal
- Futebol de campo
- Futebol de minicampo
- Não gosto de Futebol

4. Você já participou de algum campeonato esportivo (escolar, regional, outros)? *

- Sim
- Não

5. Se sim, qual você já participou?

- Campeonato da escola
- Campeonato da minha cidade
- Campeonato da minha região
- Campeonato privado
-

Fonte: Do próprio autor, 2019.

A Figura 26 mostra a parte 3 do questionário online, onde há a sexta, sétima e oitava pergunta do sistema WebFut.

Figura 26 - Questionário Online. Parte 3 de 5.

6. O que você achou da organização do campeonato que participou?

- Bem organizado
- Normal
- Achei a seleção dos jogos meio injusta
- As partidas não eram aleatórias
- Mal organizado
- Não sei dizer
-

7. Você acha que os campeonatos são bem divulgados? *

- Sim
- Não
- Não sabia nem que existiam campeonatos na região
-

8. Gostaria de saber os campeonatos que estão em andamento, os que estão para começar, além de poder conferir os resultados dos anteriores? *

- Sim
- Não

Fonte: Do próprio autor, 2019.

A Figura 27 mostra a parte 4 do questionário online, onde há a nona, décima e décima primeira pergunta do sistema WebFut.

Figura 27 - Questionário Online. Parte 4 de 5.

9. Acha interessante ter todas essas informações divulgadas em um site online? *

- Sim
- Não

10. Você o acessaria para saber das ultimas noticias dos campeonatos? *

- Sim, ficaria sempre atualizado com as ultimas noticias dos campeonatos.
- Acessaria às vezes para ver o que esta acontecendo
- Só o usaria quando algum amigo estivesse jogando
- Usaria apenas quando meu time estivesse em um campeonato
- Entraria raramente
- Não acessaria essas noticias
- Outra

Fonte: Do Próprio autor, 2019.

A Figura 28 mostra a parte 5 do questionário online, onde há a última pergunta do sistema WebFut.

Figura 28 - Questionário Online. Parte 5 de 5.

11. O que acha de um sistema para facilitar a organização de campeonatos? *

- Uma boa ideia
- Uma boa forma de ajudar as pessoas na organização
- Uma ideia para promover a pratica de esportes
- Não gostei muito da ideia
- Outra

12. Usaria esse sistema para criar um pequeno campeonato? *

- Sim
- Não

13. Alguma sugestão?

Fonte: Do próprio autor, 2019.

APÊNDICE B - Questionário de viabilidade do Software

A Figura 29 exibe o questionário Impresso do Projeto WebFut , sendo útil também para levantamentos de requisitos do sistema. Esse questionário também faz parte da composição do Capítulo II desta documentação.

Figura 29 - Questionário de viabilidade do Software.

Questionário para a viabilidade do Software

1. Você gosta de praticar esportes?

Sim Não

2. Você prefere praticar:

Futsal

Futebol em Campo

Futebol de Minicampo

Nenhum

3. Gostaria de saber os campeonatos que estão em andamento, os que estão para começar, além de poder conferir todos os resultados e estatísticas dos jogos já disputados?

Sim Não

4. O que acha de um sistema para facilitar a organização de campeonatos?

Uma boa ideia

Uma boa forma em facilitar os organizadores em gerenciar seus campeonatos de futebol

Não gostei da ideia

5. Usaria esse sistema para criar um pequeno campeonato?

Sim

Não

Fonte: Do Próprio autor, 2019.

APÊNDICE C - Página no Facebook

A página no Facebook foi criada com intuito de expandir a ideia do projeto WebFut com as divulgações do sistema apresentando todas as suas informações aos usuários que desejam gerenciar seus campeonatos de futebol. Essa página, também publicará possíveis atualizações do sistema. Sendo assim a página é uma forma de interagir os usuários com o projeto WebFut, para uma relação mais próximas entre eles.

A Figura 30 exibe a imagem da página WebFut no Facebook.

Figura 30 - Página no Facebook.



Fonte: Do Próprio autor, 2019.

GLOSSÁRIO

O Glossário é um tipo de dicionário específico para palavras ou expressões técnicas mal conhecidas que estão presentes na documentação do Projeto WebFut, onde possuem a função de apresentar as definições das palavras correspondendo aos assuntos de seus contextos que se referem.

1. **Atores:** Usado para definir o papel que um utilizador representa relativamente ao sistema informático modelado.
2. **Atributo:** São informações básicas que qualificam uma entidade e descrevem seus elementos ou características.
3. **CMYK:** É a abreviatura de um sistema de cores subtrativas, formado pelas cores ciano, magenta, amarelo e um elemento chave da cor preta. Essas cores são aplicadas nas produções de impressão de materiais.
4. **Empreendedor:** Indivíduo criativo, inovador, e que toma iniciativa de empreender. Também estabelece as metas, em busca do sucesso de seu empreendimento.
5. **Hardware:** É a parte física de um computador, que é formada pelos componentes eletrônicos, como de exemplo, circuitos de fios e luz, placas, utensílios, correntes, e qualquer outro material em estado físico para o funcionamento dos computadores.

6. **JavaScript:** É Uma linguagem de programação de sistema de informação, que são baseadas em scripts.
7. **Marketing:** Estratégia empresarial de otimização de lucros por meio da adequação da produção e oferta de mercadorias ou serviços as necessidades e preferências dos consumidores, recorrendo pesquisas de mercado, design, campanhas publicitárias e atendimentos pós-vendas.
8. **Método:** Eles determinam o comportamento dos objetos de um a classe e são análogos às funções ou procedimentos da programação estruturada.
9. **Online:** Esse termo significa estar conectado a uma rede de computadores ou outros dispositivos. Também esse termo é descrito quando alguma pessoa está conectada à internet.
10. **Requisitos:** Condição básica e necessária para se obter alguma coisa ou para alcançar determinado propósito.
11. **RGB:** É a abreviatura de um sistema de cores luminosas, formada pelas cores red (vermelho), green (verde) e blue (azul).
12. **Sistema Web:** São soluções que podem ser desenvolvidas para tornar processos manuais mais simples, rápido e eficazes. Os sistemas também podem ser elaborados como forma de integrar a comunicação e permitir que determinados públicos tenham acessos a informações relevantes, seja através de internet ou extranet.
13. **Site:** Endereço virtual utilizado pela internet para comunicação comercial ou pessoal. O Site é identificado por um nome de domínio, constituído por uma ou mais páginas de hipertexto, que podem conter textos, gráficos e informações em multimídia.
14. **Software:** Conjuntos de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados. O Software é um programa, rotina ou conjunto

de instruções que controlam o funcionamento de um computador ou suporte lógico.

15. **UML:** É uma linguagem que defini uma série de artefatos que ajudam na tarefa de documentar e modelar os sistemas orientados a objetos.