

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO
Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas (PI)

Guilherme De Souza
Roque Giorgi Lucas
Luquini Bassi Alisson
De Oliveira Alves

HOT BALL AGENDA
Facilidade em agendamentos

São José do Rio
Preto 2024

Guilherme De Souza
Roque Giorgi Lucas
Luquini Bassi Alisson
De Oliveira Alves

HOT BALL AGENDA
Facilidade em agendamentos

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso Técnico de
Desenvolvimento de Sistemas,
orientado pela Prof.^a Camila
Brandão, como requisito parcial
para obtenção do título de técnico
em Desenvolvimento de Sistemas.

São José do Rio
Preto 2024

RESUMO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital voltada para a Arena Hot Ball, uma empresa especializada em arenas esportivas, com o objetivo de oferecer uma ferramenta prática e eficiente para os esportistas. A proposta central é facilitar o processo de agendamento, permitindo que os usuários realizem suas reservas de forma ágil e remota, sem a necessidade de comparecimento presencial ou contato telefônico.

A plataforma conta com uma interface atrativa e intuitiva, projetada para otimizar a experiência do usuário e tornar o processo de agendamento mais acessível, contribuindo para a economia de tempo e a organização das atividades esportivas em suas rotinas.

Palavras-chave: *Hot; Ball; arena; agendamentos; interface.*

Abstract

This work proposes the development of a digital platform aimed at Arena Hot Ball, a company specialized in sports arenas, with the aim of offering a practical and efficient tool for sportspeople. The central proposal is to facilitate the scheduling process, allowing users to make their reservations quickly and remotely, without the need for in-person attendance or telephone contact.

The platform has an attractive and intuitive interface, designed to optimize the user experience and make the scheduling process more accessible, helping to save time and organize sports activities into their routines.

Keywords: Hot; Ball; Arena; bookings; interface.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tela Inicial Agendei Quadras.....	2
Figura 2: Tela Inicial Agenda Quadras	3
Figura 3: Tela Inicial Web Quadras	3
Figura 4: Logo	12
Figura 5: Nossa Tela Inicial	13
Figura 6: Rodapé.....	13
Figura 7: Tela de perfil.....	14
Figura 8: Tela de notícias	14
Figura 9: Tela de eventos.....	15
Figura 10: Tela de agendamento	15
Figura 11: Tela de cadastro.....	16
Figura 12: Tela de login.....	16
Figura 13: Tela do administrador.....	17
Figura 14: Roda de cores	17
Figura 15: Tabela de Cores.	17
Figura 16: Caso de Uso.....	19
Figura 17: Diagrama do Banco de Dados	20

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.2 SITES SEMELHANTES	2
2 DESENVOLVIMENTO	3
2.1 AMBIENTES, FERRAMENTAS E LINGUAGENS.....	3
2.1.1 Prototipagem.	4
2.2 Front-end.	4
2.3 Para o back-end.....	4
2.4 Ambientes.	4
2.5 Linguagem para o banco de dados.....	5
2.6 O Website Arena Hot Ball.	5
3 PORQUE UM SITE?	5
3.1 Comodidade para o consumidor	5
3.2 Expansão de público	6
3.3 Comodidade e agilidade.....	6
3.4 Eficiência operacional.....	6
3.5 Diferenciação no mercado.....	6
4 Diferenciais?	7
5 O QUE É USABILIDADE DE SOFTWARE ?	7
5.1 Importância da Usabilidade.	7
5.2 Testes de Usabilidade.....	7
5.3 Padrão Internacional	8
5.5 Onde Aplicar.	8
6 DESENVOLVIMENTO.....	8
6.1 Agendamento.....	8
6.2 Sistema de Busca do Administrador.....	8

6.3 Avanço Tecnológico e Competitividade.....	9
7 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS.....	9
7.1 O que são requisitos funcionais.....	9
7.2 O que são requisitos não funcionais.....	9
8 REQUISITOS FUNCIONAIS	9
[RF001] Cadastro de usuários.	9
[RF002] <i>Login e logout</i> de usuários.	9
[RF003] Trocar senha.....	10
[RF004] Entrar em contato com o suporte	10
[RF005] Fazer agendamento.	10
[RF006] Perfil do usuário	10
[RF007] Cancelar agendamento.....	10
[RF008] Login do Admin.	10
[RF009] Administrador agendar quadra.....	10
[RF010] Administrador cancelar agendamento.....	11
[RF011] <i>Excluir, alterar notícias</i>	11
[RF012] Admin pesquisa agendamentos	11
9 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.	11
[RNF001] Usabilidade.....	11
[RNF002] Desempenho	11
10 DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	19
11 DIAGRAMA DO BANCO DE DADOS.	19
12 CONCLUSÃO.	20

1 INTRODUÇÃO

O setor de arenas esportivas tem registrado um crescimento expressivo na busca por atividades físicas, embora o meio digital ainda seja subutilizado. O aumento da procura por centros esportivos ressalta a necessidade de plataformas exclusivas para que as arenas possam se diferenciar no mercado, uma vez que muitas delas permanecem vinculadas a sites agregadores, que reúnem diversas arenas sem oferecer uma identidade personalizada.

No Brasil, o segmento de arenas e centros esportivos ganhou impulso especialmente após a pandemia de COVID-19, período que fomentou a familiarização com ferramentas digitais. Com o retorno das atividades presenciais, muitos centros esportivos intensificaram suas estratégias de marketing, promovendo o esporte como um componente essencial para a saúde. No entanto, houve um investimento limitado na criação de uma identidade digital exclusiva. Recentemente, esse setor começou a reconhecer a importância de desenvolver plataformas personalizadas que atendam às necessidades específicas de seus esportistas e consumidores digitais.

A entrada nesse campo digital, ainda pouco explorado, apresenta desafios substanciais. É essencial que as arenas garantam plataformas acessíveis, ágeis e práticas, pois os usuários preferem ferramentas que economizem tempo e eliminem a necessidade de deslocamento físico para agendamentos e consultas de informações. Além disso, essas plataformas precisam oferecer navegação intuitiva e objetiva para melhorar a experiência do usuário.

Nesse contexto, o mercado de plataformas digitais para centros esportivos apresenta um cenário de oportunidades e desafios. A capacidade de adaptação do setor será decisiva para atender às demandas dinâmicas de seus usuários, proporcionando uma experiência digital alinhada às expectativas do público esportivo.

A solução proposta é um *website* acessível em qualquer dispositivo, especialmente projetado para o público esportivo. O objetivo principal é permitir que os usuários realizem agendamentos, acessem informações sobre campeonatos, *rankings* e notícias das arenas de forma prática e integrada.

1.2 SITES SEMELHANTES

O setor esportivo está cheio de *websites* hospedando arenas, porém contém poucas informações e experiências personalizadas das arenas.

E temos *sites* semelhantes ao nosso, sendo eles:

1- Agendei Quadras;

Figura 1: Tela Inicial Agendei Quadras.



Fonte: App Agendei Quadras, 2024.

2- Agenda Quadras;

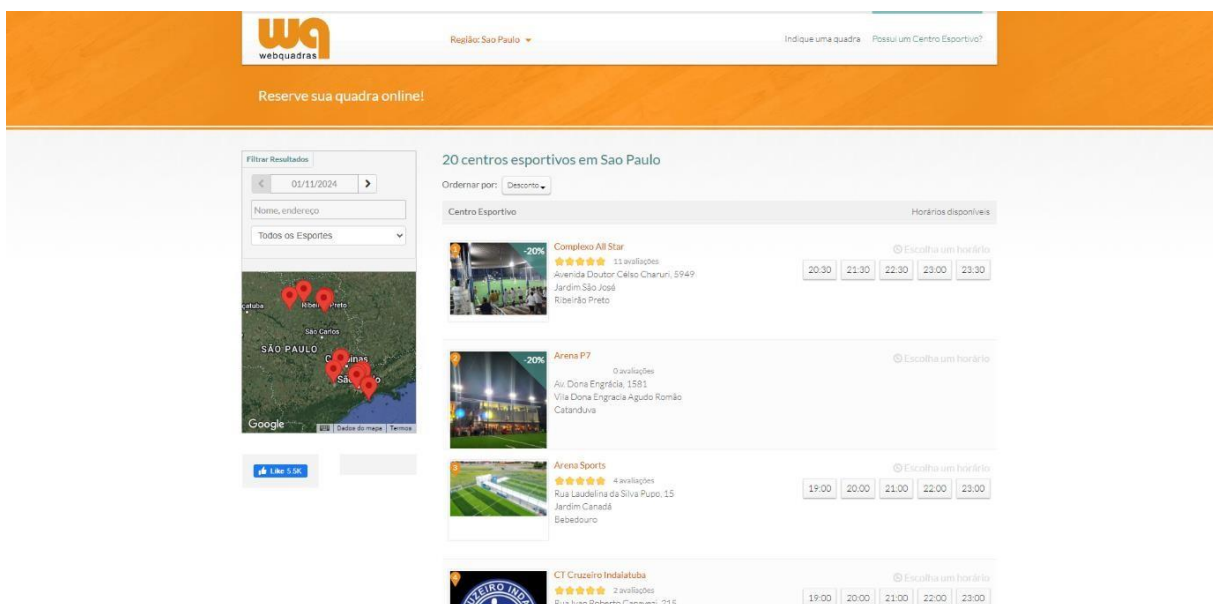
Figura 2: Tela Inicial Agenda Quadras



Fonte: Agenda Quadras, 2024

3- Web Quadras;

Figura 3: Tela Inicial Web Quadras



Fonte: Web Quadras, 2024

2- DESENVOLVIMENTO

2.1 AMBIENTES, FERRAMENTES E LINGUAGENS

2.1.1 Prototipagem

Para o *design*, utilizamos o Canva, uma ferramenta online gratuita que permite a edição e montagem de projetos, oferecendo diversos designs e projetos prontos para auxiliar na criação.

2.2 Front-end

No visual do site, usamos as seguintes tecnologias:

HTML5 (HyperText Markup Language): linguagem básica usada para criar e estruturar páginas web.

CSS3 (Cascading Style Sheets), que permite estilizar páginas HTML e dar aparência visual ao conteúdo. CSS3 introduziu várias funcionalidades poderosas para aprimorar a estética e a interatividade das páginas web.

JavaScript: JavaScript é uma linguagem de programação usada principalmente para adicionar interatividade e funcionalidade dinâmica a páginas web.

Bootstrap icon: Eles podem ser usados facilmente em projetos web para adicionar ícones de forma rápida e estilosa. Esses ícones são compatíveis com o framework Bootstrap, mas podem ser usados de forma independente em qualquer projeto.

2.3 Para o back-end

Utilizamos o PHP:

PHP: (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de programação do lado do servidor amplamente usada para desenvolver sites e aplicações web dinâmicas. Sua integração com HTML facilita a criação de páginas dinâmicas.

2.4 Ambientes

As ferramentas utilizadas foram:

Visual Studio Code: É uma ferramenta leve, mas extremamente poderosa, que pode ser personalizada com extensões para suportar praticamente qualquer linguagem de programação, como Python, JavaScript, PHP, HTML/CSS, C++, entre outras.

Xampp: É um pacote de software que fornece um ambiente de servidor completo para desenvolvimento de aplicações web, especialmente aquelas que usam PHP e MySQL.

HeidiSQL: Ferramenta gratuita para gerenciar bancos de dados MySQL e MariaDB, que também oferece suporte para outros bancos, como PostgreSQL e MS SQL Server.

Astah Community: Esse software facilita a criação de diagramas essenciais para entender e projetar sistemas complexos, auxiliando equipes de desenvolvimento a visualizar estruturas, processos e fluxos de dados.

brModelo: Utilizado principalmente para definir fluxos de trabalho, responsabilidades e relações entre atividades em uma organização.

2.5 Linguagem para Banco de Dados

SQL Structured Query Language) é uma linguagem de programação padrão utilizada para gerenciar e manipular bancos de dados relacionais. É a principal ferramenta para realizar operações de consulta, inserção, atualização e exclusão de dados em sistemas de gerenciamento de bancos de dados (SGBDs) como MySQL, PostgreSQL, SQL Server, Oracle, entre outros

2.6 O Website Arena Hot Ball

O *website* Arena Hot Ball superou as expectativas quanto à funcionalidade e facilidade de uso de forma notável. A aplicação eficaz de ferramentas como a apresentação de produtos, mecanismo de pesquisa e administração de carrinho ofereceu uma experiência de navegação intuitiva e prazerosa aos usuários.

3 PORQUE UM SITE?

Um site com essa exclusividade oferece uma série de vantagens tanto para o consumidor quanto para a arena. Aqui estão algumas considerações:

3.1 Comodidade para o consumidor

Realizar agendamentos de qualquer lugar em qualquer hora: Os clientes podem realizar agendamentos antecipadamente da data da prática esportiva usando uma plataforma *online*, também tendo acesso a todas as notícias da arena sem a necessidade de ficar presos a redes sociais.

Evitar a presença física na arena: Quando o cliente realiza o agendamento de forma *online*, ele otimiza seu tempo e não tem a necessidade de se locomover fisicamente ou ter que realizar ligações para saber quais quadras estão disponíveis e os horários.

Flexibilidade de horários: Os clientes podem realizar o agendamento no horário mais conveniente para eles e se atualizar sobre as notícias na hora que quiserem também.

3.2 Expansão de público

Potenciais clientes que navegam na internet para achar o que procuram: É de conhecimento de todos que as pessoas preferem navegar na internet para toda e qualquer necessidade, e os esportes não ficam para trás. O site permite que eles visualizem a arena de forma mais exclusiva, visto que a arena terá um site único para ela, gerando uma sensação de diferencial e profissionalismo.

Realização de agendamentos 24 horas por dia: Os clientes podem realizar seus agendamentos mesmo fora do horário de funcionamento da arena, o que é uma solução para clientes com rotinas mais extensas.

3.3 Comodidade e agilidade

Facilidade de reagendamento: O histórico de agendamentos permite que os clientes repitam seus agendamentos anteriores, pois todas as informações que precisam estarão disponíveis para visualização.

3.4 Eficiência operacional

Agendamento otimizado: A arena pode organizar melhor sua equipe, evitar congestionamentos no horário de pico e otimizar o preparo das quadras conforme os horários agendados, podendo se organizar com limpeza e manutenção das mesmas.

3.5 Diferenciação no mercado

Experiência híbrida (física e digital): Oferecer uma plataforma digital que permite agendamentos e pagamentos somente de forma presencial pode atrair clientes que ainda têm resistência a experiências totalmente digitais. Isso diferencia a arena de concorrentes que se concentram apenas no modelo físico.

4 DIFERENCIAIS

Apesar de nossas semelhanças com alguns sites de centros esportivos, temos nossas diferenças. Temos como principal ponto a exclusividade e personalização de preferência dos clientes, além de disponibilizar uma aba de notícias exclusivas da arena.

5 O QUE É USABILIDADE DE SOFTWARE?

Usabilidade de software diz respeito à facilidade com que um programa pode ser utilizado, valorizando sua simplicidade de uso. Um software com boa usabilidade possibilita que os usuários executem suas tarefas de forma eficaz, sem exigência de conhecimentos técnicos profundos ou grande esforço.

Essa característica é fundamental para garantir que os usuários possam interagir com os sistemas de maneira intuitiva, eficiente e satisfatória, reduzindo assim custos de treinamento e suporte, além de favorecer a aceitação do software.

Realizar testes de usabilidade requer um planejamento cuidadoso, seleção adequada de participantes e escolha de métodos de validação. O custo desses testes é baixo em comparação com os gastos necessários para corrigir problemas após o lançamento.

5.1 Importância da Usabilidade

Softwares bem desenvolvidos diminuem consideravelmente os custos com treinamento e suporte, pois são mais intuitivos e simples de usar.

Produtos com elevada usabilidade tendem a ser mais bem aceitos pelos usuários, o que promove maior fidelização e recomendação.

Em mercados competitivos, a usabilidade pode ser o diferencial.

5.2 Testes de Usabilidade

Realizar testes de usabilidade pode ser um investimento relativamente pequeno, especialmente quando comparado ao custo de corrigir problemas após o lançamento do produto. Esses testes são essenciais para identificar e corrigir problemas antecipadamente, economizando tempo e recursos.

5.3 Padrão Internacional

O padrão internacional ISO 9241-11 define usabilidade como a medida em que um produto pode ser utilizado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto de uso determinado.

5.4 Onde Aplicar

A usabilidade é um aspecto essencial no desenvolvimento de *software*, assegurando que as aplicações sejam intuitivas e fáceis de usar. Ao priorizar uma interação clara e simples, ela contribui para uma experiência positiva, tornando o *software* mais acessível e adequado às necessidades do público-alvo.

No contexto da Experiência do Usuário (UX), a usabilidade impacta diretamente a satisfação e eficiência dos usuários. Para garantir qualidade, são realizados testes que avaliam a interação e identificam melhorias, otimizando o *design* e funcionalidade. Com base nesses princípios, foram criadas telas intuitivas, como a área de agendamento, que oferece uma navegação fácil e a página de perfil, onde o usuário pode cancelar o agendamento de forma prática.

O *design* da *Hot ball* foi pensado para o cliente, com a interação simples para o usuário agendar e visualizar os seus agendamentos pela tela de perfil, utilizando um *design* moderno.

6 Desenvolvimento

6.1 Agendamento

O site Hot Ball-Agenda vem com um sistema de agendamento bem intuitivo para os usuários, fácil e rápido de agendar.

6.2 Sistema de busca do Administrador

O sistema de busca, ira ajudar os funcionários a ter mais controle dos agendamentos, conseguirá cancelar e confirmar o agendamento.

6.3 Avanço Tecnológico e Competitividade

Este avanço tecnológico é fundamental para atender às demandas de um mercado cada vez mais digital, garantindo que o Supermercado Tanabi permaneça competitivo e relevante. A integração de funcionalidades adicionais, como histórico de compras e métodos de pagamento variados, enriquece ainda mais a experiência do usuário, promovendo fidelidade e satisfação.

efetua o pagamento ou na hora da retirada ou no momento da entrega. Isso assegura que os consumidores possam selecionar o método de pagamento que mais se ajusta às suas necessidades e preferências, ampliando a comodidade e contentamento.

7 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

7.1 O que são requisitos funcionais

"Os requisitos funcionais definem o que o sistema deve fazer, ou seja, descrevem as funcionalidades que devem ser implementadas. Eles especificam as interações do usuário com o sistema e o comportamento esperado em resposta a ações dos usuários, permitindo uma compreensão clara das necessidades e objetivos que o sistema deve atender." (ALMEIDA, 2014).

7.2 O que são requisitos não funcionais

"Os requisitos não funcionais, por sua vez, são aqueles que estabelecem critérios que julgam a operação de um sistema, abordando aspectos como desempenho, segurança, usabilidade e confiabilidade. Eles são fundamentais para garantir que o sistema não apenas funcione, mas que também opere em um nível aceitável de qualidade e eficiência." (FREITAS, 2016).

8 REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF01] Cadastro de usuários.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐

Desejável Permite o usuário se cadastrar usando e-mail e senha.

[RF02] Login e logout de usuários.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

O perfil aparecerá se o login tiver sido previamente feito, o *logout* autoriza a saída do usuário.

[RF03] Trocar senha.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Possibilita o usuário trocar sua senha.

[RF04] Entrar em contato com o suporte.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Possibilita o usuário mandar mensagens para o suporte.

[RF05] Fazer agendamento.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

O sistema permitirá que seja feito o agendamento na data e horários desejados.

[RF06] Perfil do usuário.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

O usuário consegue visualizar todos os agendamentos feitos.

[RF07] Cancelar o agendamento.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

O sistema permitirá o cancelamento do agendamento.

[RF08] Login do admin.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Login do admin já cadastrado no banco, e-mail e senha.

[RF09] Administrador agendar quadra.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Caso o usuário queira agendar no local.

[RF10] Administrador cancelar agendamento.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Caso o usuário não for, admin conseguirá cancelar o agendamento.

[RF11] Excluir, alterar notícias.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

O administrador consegue excluir ou alterar as notícias.

[RF12] Admin pesquisa agendamentos.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

O administrador consegue pesquisar os agendamentos dos usuários para confirmar chegada.

9 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**[RNF01] Usabilidade.**

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐

Desejável O sistema deve ter uma interface intuitiva.

[RNF02] Desempenho.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

O sistema deve ter tempos de resposta rápidos para o usuário.

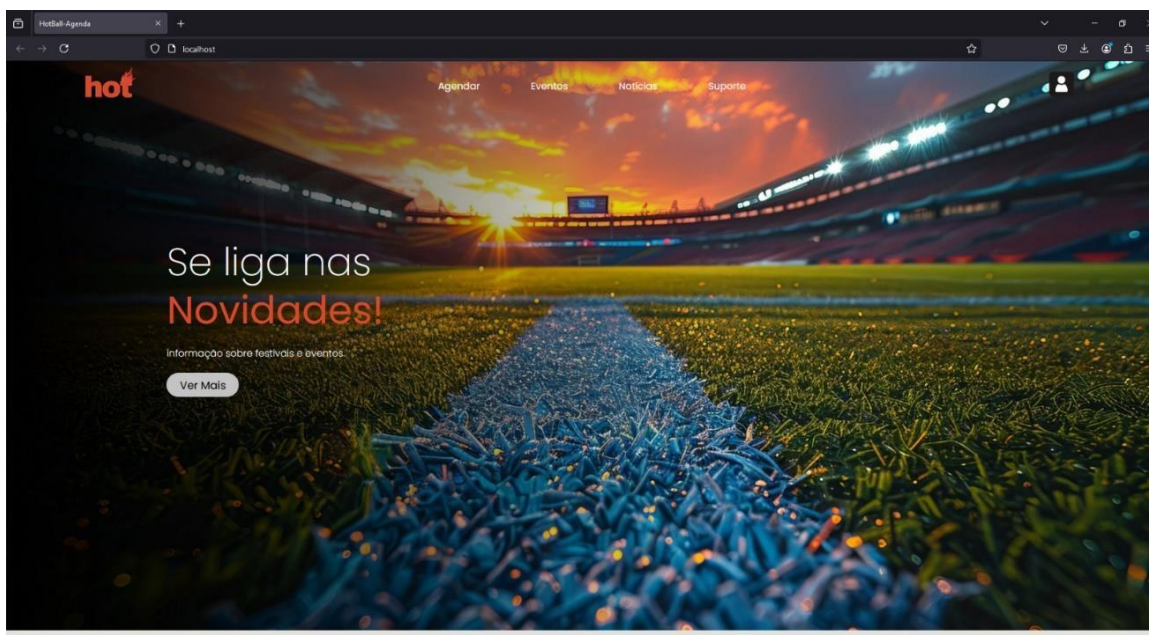
10 LOGO E PALETA DE CORES

Figura 4: Logo



Fonte: Próprios Autores, 2024

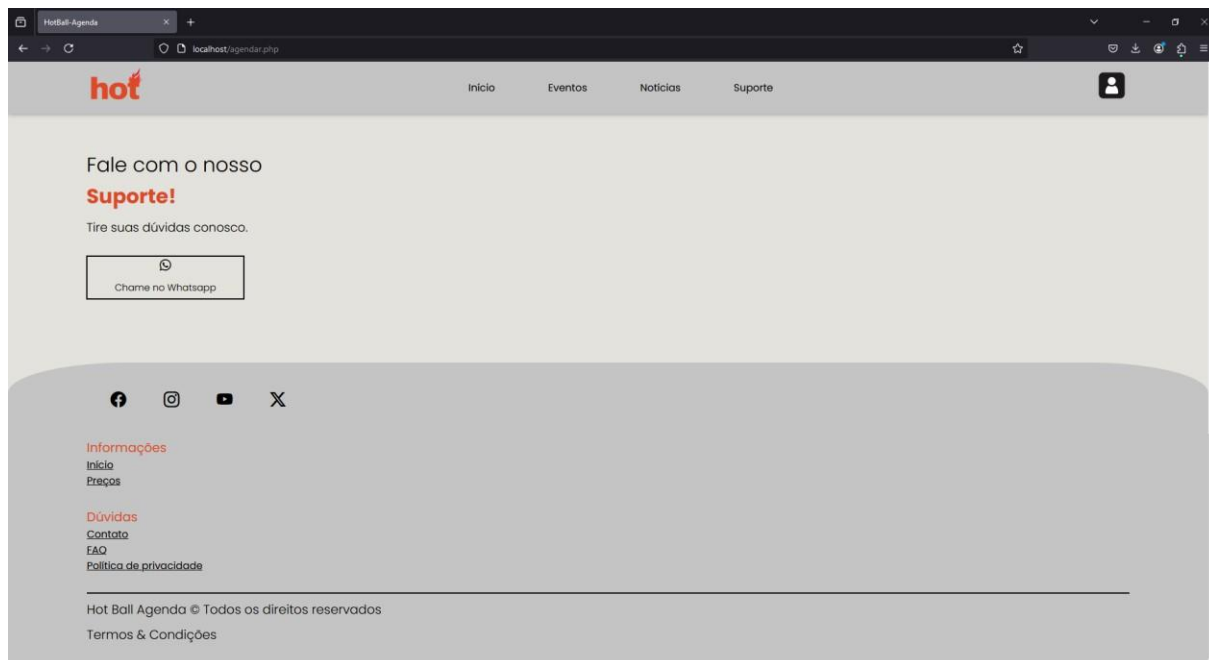
Figura 5: Nossa Tela Inicial



Fonte: Próprios

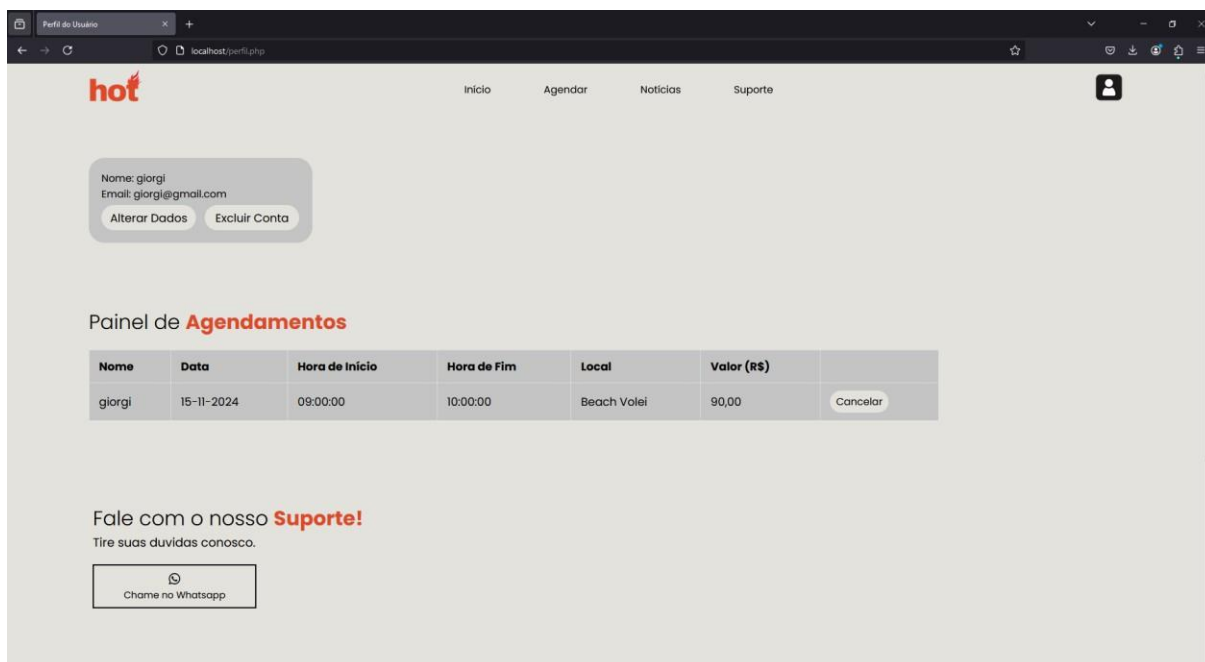
Autores, 2024

Nosso Rodapé



Fonte: Próprios Autores, 2024

Figura 7: Nossa Tela de Perfil



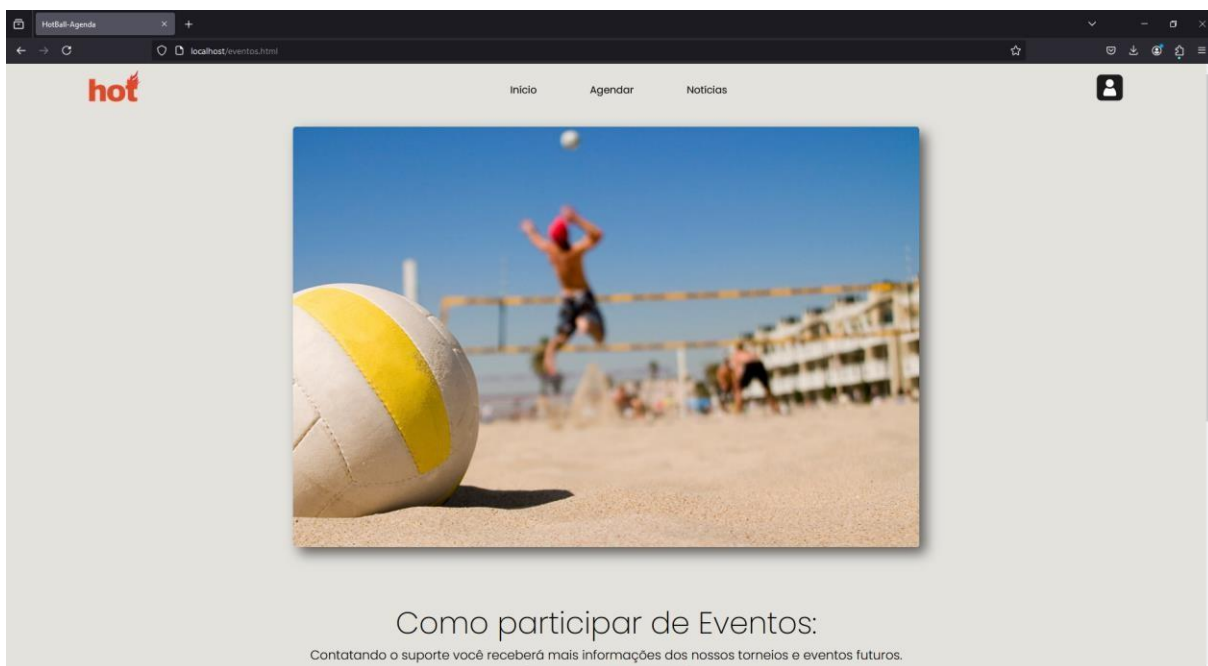
Fonte: Próprios Autores, 2024

Figura 8: Nossa Tela de Notícias



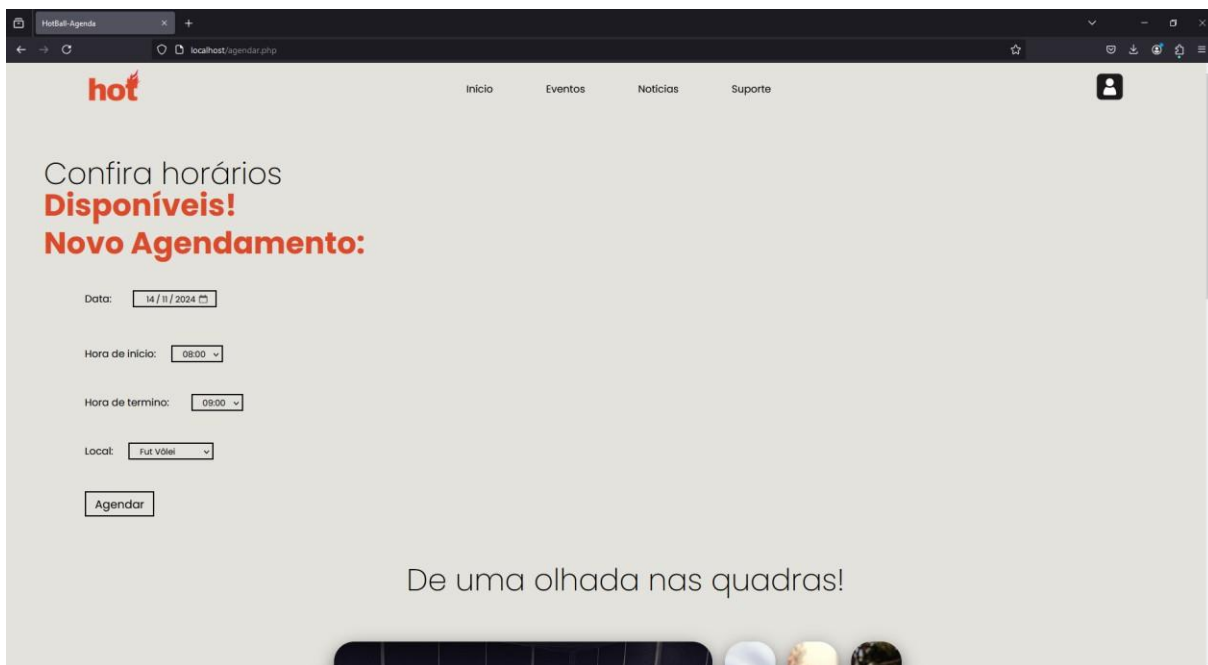
Fonte: Próprios Autores, 2024

Figura 9: Nossa Tela de Eventos



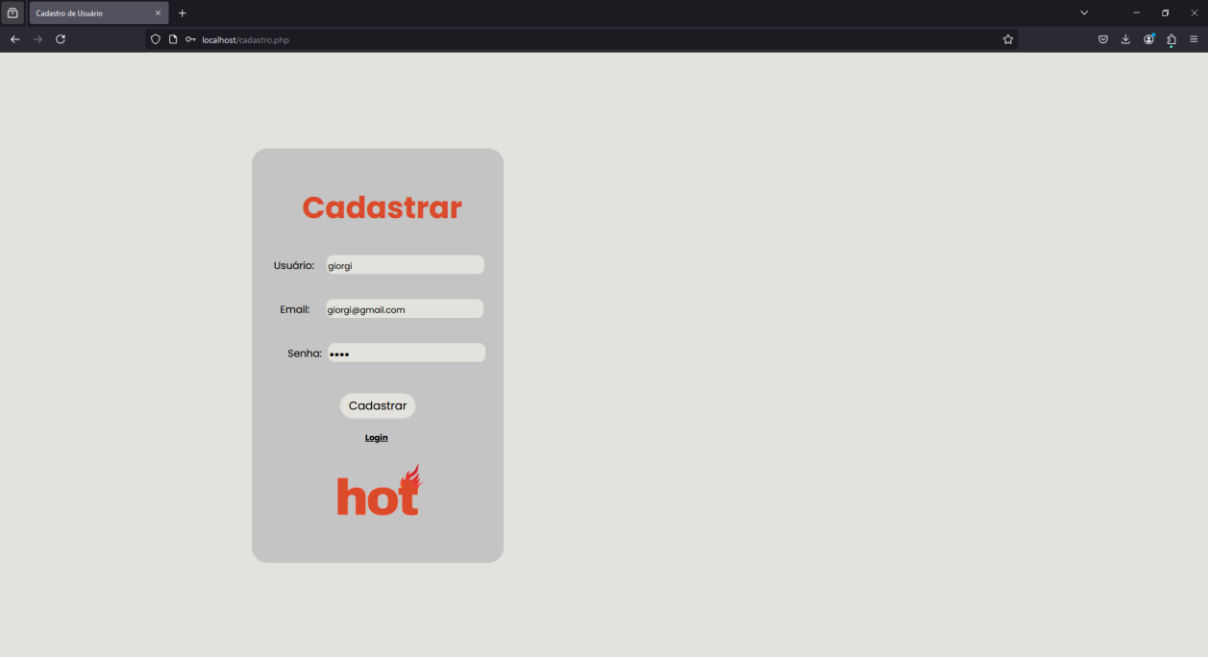
Fonte: Próprios Autores, 2024

Figura 10: Tela de Agendamento



Fonte: Próprios Autores, 2024

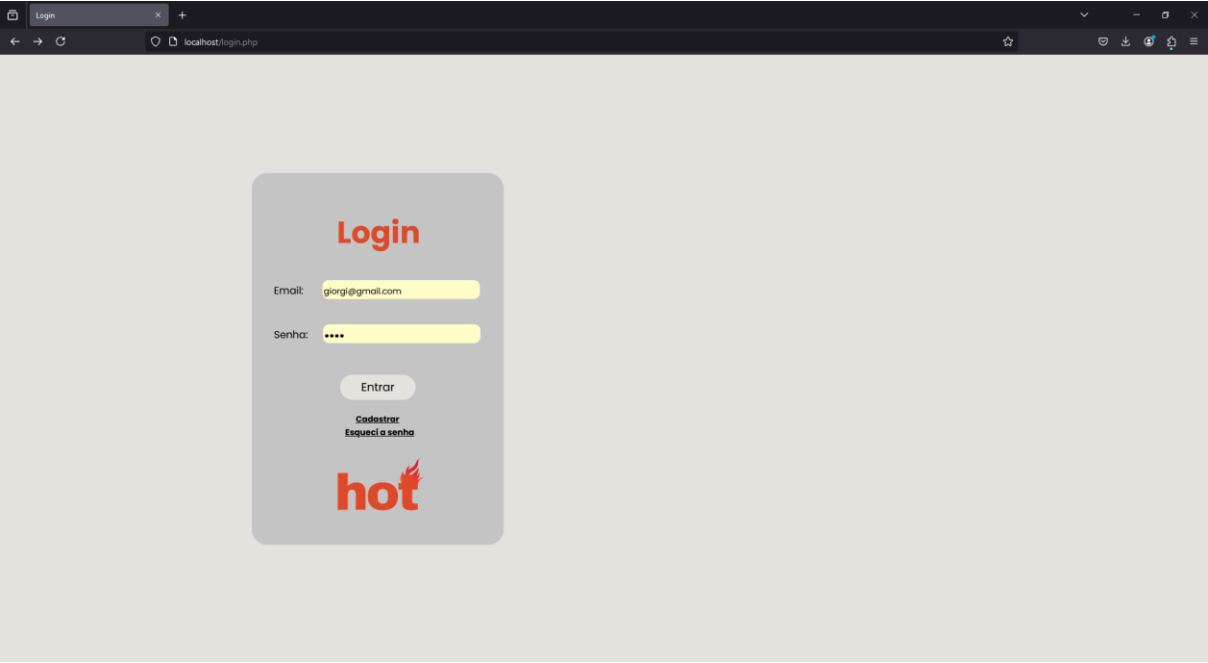
Figura 11: Tela de Cadastro



The screenshot shows a web browser window with the title "Cadastro de Usuário" and the URL "localhost/cadastro.php". The page features a central gray box with the heading "Cadastrar" in red. Below the heading are three input fields: "Usuário:" with the value "giorgi", "Email:" with the value "giorgi@gmail.com", and "Senha:" with four asterisks. Below these fields are two buttons: "Cadastrar" and "Login". At the bottom of the gray box is the "hot" logo in red.

Fonte: Próprios Autores, 2024

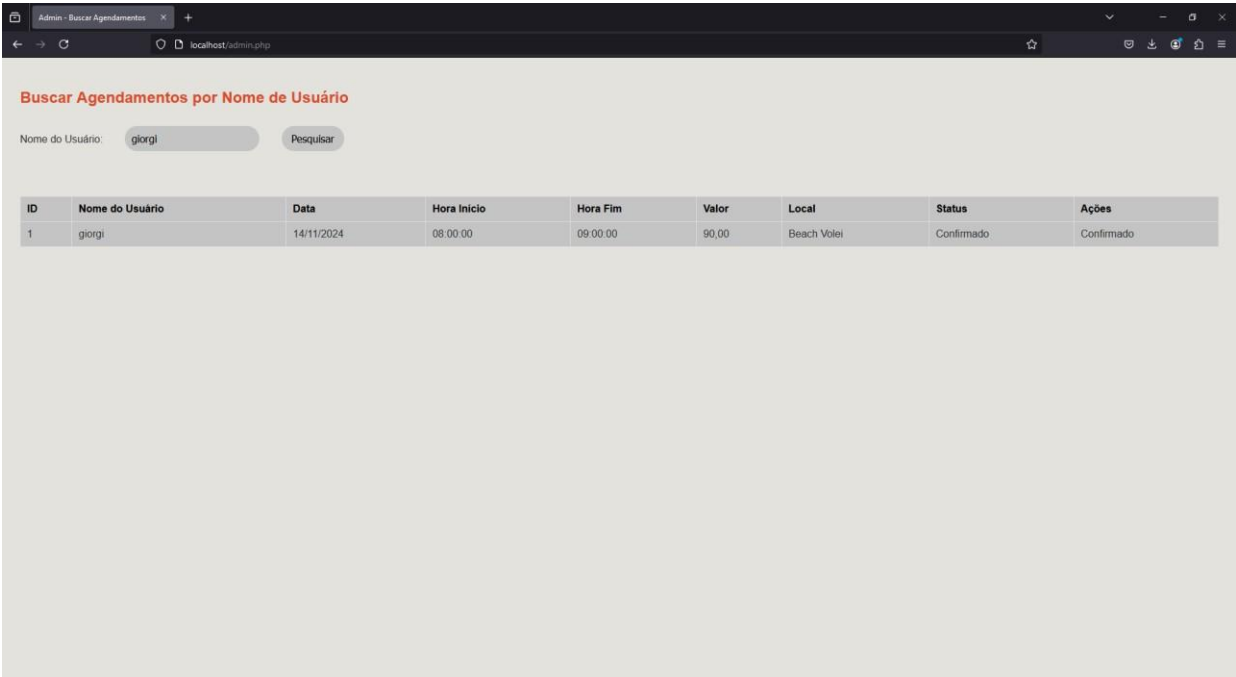
Figura 12: Tela de Login



The screenshot shows a web browser window with the title "Login" and the URL "localhost/login.php". The page features a central gray box with the heading "Login" in red. Below the heading are two input fields: "Email:" with the value "giorgi@gmail.com" and "Senha:" with four asterisks. Below these fields are three buttons: "Entrar", "Cadastrar", and "Esqueci a senha". At the bottom of the gray box is the "hot" logo in red.

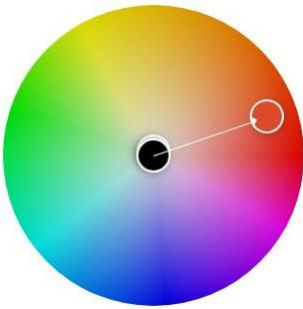
Fonte: Próprios Autores, 2024

Figura 13: Tela do Administrador



Fonte: Próprios Autores,2024

Figura 14: Roda de Cores



Fonte: Próprios

Autores,2024 Figura 15:

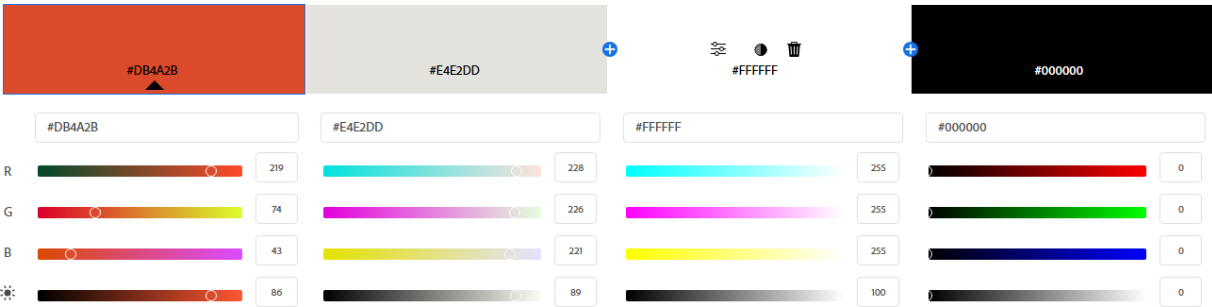


Tabela de Cores

Fonte: Próprios Autores,2024

Vermelho (db4a2b):

O vermelho é uma cor vibrante e energizante, frequentemente associada à paixão, intensidade e competição. Em uma arena esportiva, o uso do vermelho pode criar uma atmosfera de emoção e urgência, incentivando os torcedores a se envolverem mais intensamente com os eventos. O vermelho também ajuda a transmitir a ideia de dinamismo e ação, alinhando-se com o espírito competitivo do esporte.

Cinza Claro (e4e2dd):

O cinza claro é uma cor neutra e elegante, associada à simplicidade, sofisticação e estabilidade. Em um site para arena esportiva, o uso do cinza claro pode criar um ambiente acolhedor e organizado, além de ser um ótimo pano de fundo para destacar outras cores mais vibrantes, como o laranja e vermelho em artes visuais. Ele transmite profissionalismo e conforto, ajudando a criar um espaço mais agradável visualmente aos usuários do *site*.

Branco (ffffff):

O branco é uma cor pura e versátil, associada à clareza, simplicidade e frescor. Num contexto de arena esportiva, o uso do branco pode criar uma sensação de amplitude e organização, deixando o ambiente visualmente mais leve e acolhedor. Ele é ideal como cor de base, pois facilita a leitura de informações importantes e destaca elementos visuais mais vibrantes. Além disso, o branco promove uma estética moderna e profissional.

Preto (000000):

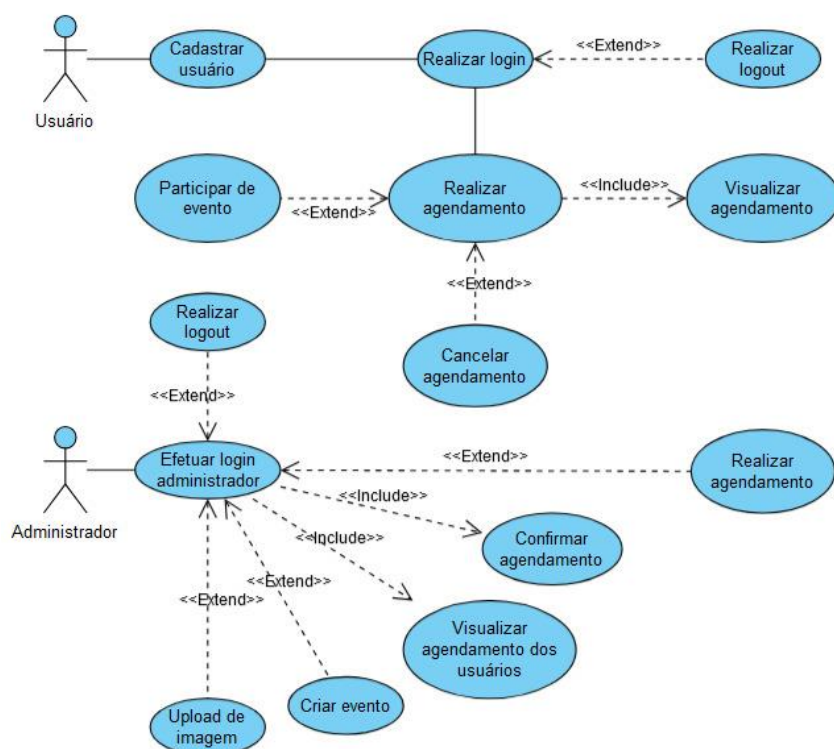
O preto é uma cor poderosa e sofisticada, associada à elegância, força e seriedade. No contexto do site, o uso do preto pode criar um ambiente moderno e impactante, adicionando uma sensação de exclusividade ao espaço. Ideal para áreas que demandam atenção especial, como anúncios de eventos, avisos e notícias. Além disso, o preto realça elementos de iluminação e sinalização, fazendo com que outros detalhes de cor se destaquem com intensidade.

Essas cores juntas criam uma combinação equilibrada e visualmente impactante em uma arena esportiva. O contraste forte entre o preto e o branco.

neutra e sofisticada, que harmoniza o espaço e destaca as cores mais vibrantes, reforçando a identidade visual da arena e gerando uma identidade exclusiva na mente dos seus espectadores.

9 DIAGRAMA DE CASO DE USO

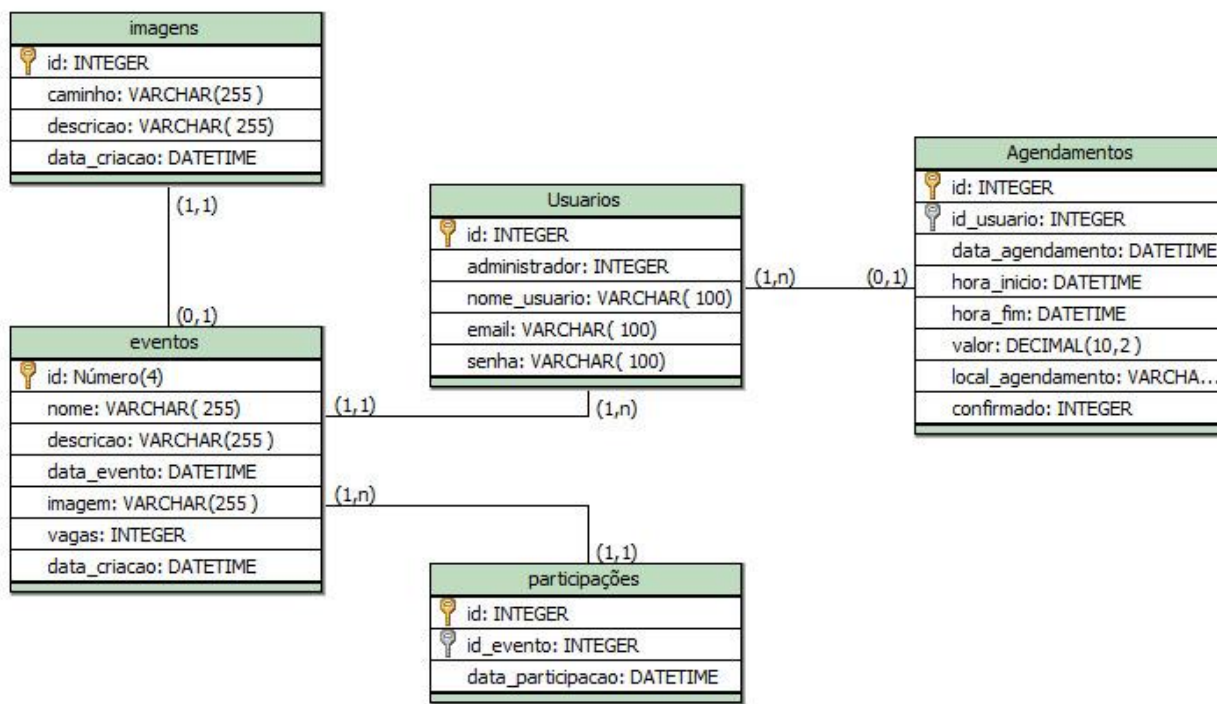
Figura 16: Caso de Uso



Fonte: Próprios Autores, 2024

10 DIAGRAMA DO BANCO DE DADOS

Figura 17: Diagrama do Banco de Dados



Fonte: Próprios Autores, 2024

11 CONCLUSÃO

O site da Arena Hot Ball atendeu às expectativas em termos de funcionalidade e usabilidade. Recursos como agendamento, sistema de notícias e gerenciamento de reservas foram implementados de forma eficaz, proporcionando aos usuários uma experiência de navegação intuitiva e satisfatória. A plataforma não apenas organiza e apresenta as informações de agendamento com clareza, mas também facilita o acesso rápido às informações desejadas pelos clientes.

Assim, a Arena Hot Ball oferece uma solução digital que simplifica o processo de agendamento, tornando-o mais acessível e prático para os esportistas, seja por meio de computadores ou dispositivos móveis. Esse avanço tecnológico destaca-se como um elemento essencial para atender às demandas de um mercado com crescente inclinação para o meio digital, posicionando a Arena Hot Ball como uma das pioneiras nesse segmento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTONIO. **O que é usabilidade?**. Disponível em: <<https://coodesh.com/blog/dicionario/o-que-e-usabilidade/>>. Acesso em: 22 de mai. 2024.

App Agendei Quadras. **Agenda Quadras.** Disponível em: <<https://www.agendeiquadras.com.br/appAgendei/>>. Acesso em: 10 de abr. 2024.

Aprimore suas Habilidades em Desenvolvimento Web. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/linguagens-de-programacao-mais-usadas>> Acesso em: 08 de Maio. De 2024.

Barro, Bruna. **As 10 Linguagens de Programação Mais Usadas em 2024:**

DEVMEDIA. **Usabilidade de Software.** Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/usabilidade-de-software/10246>>. Acesso em: 22 de mai. 2024.

FREITAS, J.C. **Requisitos de software: Funcionais e não funcionais, o que são?**. Disponível em: < <https://softdesign.com.br/blog/requisitos-de-software-funcionais-e-nao-funcionais/>>. Acesso em: 27 de mai. 2024.

Jave Nessi. **Agenda Quadras.** Disponível em: <<https://www.javenessi.com.br/produtos/centroesportes/PortalInstitucional/index.html>>. Acesso em: 10 de abr. 2024.

LIMA, Guilherme. Bootstrap: **O que é, Documentação, como e quando usar.** Alura, 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap?srsId=AfmBOoqvJ484tfL6aMtHLmjJcekI7zKTNVWi2YbnjUUaj7YtLnXPr8rh>>. Acesso em: 11 de set. 2024.

LIMA, João. **Usabilidade: Implementação da ISO 9241-11.** Disponível em: <www.homemmaquina.com.br/usabilidade-implementacao-da-iso-9241-11/#:~:text=Objetivo%20da%20ISO%209241%2D11&text=A%20ISO%209241%2D11%20enfaziza,de%20usu%C3%A1rio%20positiva%20e%20produtiva.>. Acesso em: 11 de set. 2024.

Rocha, Kátia. **A importância da usabilidade em software.** Disponível em: <<https://www.neomind.com.br/blog/a-importancia-da-usabilidade-em-software/>>. Acesso em: 22 de mai. 2024.

S.n. **A importância da usabilidade dentro de um software.**

Disponível em: <https://www.softwarestart.com.br/usabilidade-de->

software#:~:text=A%20usabilidade%20%C3%A9%20um%20conceito,que%20apresentam%20uma%20interface%20intuitiva.

Acesso em: 21 Maio. 2024.

Web Quadras. **Web Quadras.** Disponível em: <
<https://www.webquadras.com.br/quadras/saopaulo> Acesso em: 10 abr. 2024

APÊNDICE A

```
CREATE DATABASE bd_hotball;
```

```
USE bd_hotball;
```

```
CREATE TABLE usuarios (
```

```
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
```

```
    administrador TINYINT(1) DEFAULT 0,
```

```
    nome_usuario VARCHAR(100) NOT NULL UNIQUE,
```

```
    email VARCHAR(100) NOT NULL UNIQUE,
```

```
    senha VARCHAR(100) NOT NULL
```

```
);
```

```
CREATE TABLE agendamentos (
```

```
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
```

```
    id_usuario INT NOT NULL,
```

```
    data_agendamento DATE NOT NULL,
```

```
    hora_inicio TIME NOT NULL,
```

```
    hora_fim TIME NOT NULL,
```

```
    valor DECIMAL(10, 2),
```

```
local_agendamento VARCHAR(100) NOT NULL,  
  
confirmado TINYINT DEFAULT 0,  
  
FOREIGN KEY (id_usuario) REFERENCES usuarios(id)  
  
);  
  
CREATE TABLE eventos (  
  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  
    nome VARCHAR(255) NOT NULL,  
  
    descricao TEXT NOT NULL,  
  
    data_evento DATE NOT NULL,  
  
    imagem VARCHAR(255) NOT NULL,  
  
    vagas INT NOT NULL,  
  
    data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP  
  
);  
  
CREATE TABLE imagens (  
  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  
    caminho VARCHAR(255) NOT NULL,  
  
    descricao VARCHAR(255),  
  
    data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP  
  
);  
  
CREATE TABLE participacoes (  
  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  
    id_usuario INT NOT NULL,
```

```
id_evento INT NOT NULL,  
  
data_participacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,  
  
FOREIGN KEY (id_evento) REFERENCES eventos(id)  
  
);  
  
INSERT INTO usuarios (nome_usuario, email, senha, administrador)  
  
SELECT 'Administrador', 'hotballagenda1212@gmail.com',  
'$2b$12$rig3V0hsamwVgpp8Gy74eOTbGjGFgJZvQ/BHBDPB/A5oYepjuDThe', 1  
  
WHERE NOT EXISTS ( SELECT 1 FROM usuarios WHERE email =  
'hotballagenda1212@gmail.com'  
  
);  
  
INSERT INTO eventos (nome, descricao, data_evento, imagem)  
  
VALUES  
  
( 'Torneio de Beach Tennis', 'Participe do maior torneio de Beach Tennis da cidade.',  
'2024-12-05', 'uploads/noticiasbeachtenis.png'),  
  
( 'Campeonato de Vôlei de Praia', 'Venha competir no campeonato de vôlei.', '2024-  
12-10', 'uploads/noticiasvolei2.png'),  
  
( 'FutVôlei Aberto', 'Evento aberto para todos os níveis de futvôlei.', '2024-12-15',  
'uploads/noticiasfutvolei.png');
```