

The Airsoft Society — Rede Social de MilSim

Proposta de Projeto

Orientador: João Paulo Cordeiro(jpaulo@di.ubi.pt)

Objetivos

De momento as equipas e clubes de *Airsoft* têm alguma dificuldade em divulgar eventos ou até mesmo recrutar jogadores, pois apoiam-se em dois métodos de divulgação: *Facebook* e boca a boca. Muitas vezes esta informação perde-se devido ao “ruído” existente, causado por outras publicações no *Facebook* ou porque alguém se esqueceu de informar outro jogador ou equipa destes eventos. No *Airsoft* existe uma hierarquia que consiste:

- **Jogadores** que se encontram forçados por lei a pertencer a uma associação;
- **Equipas** que agregam alguns jogadores de forma a poderem treinar táticas e participar eventos em conjunto, um jogador não é obrigado a pertencer a uma equipa;
- **Clubes** que agregam equipas de uma dada região, jogadores sem equipa podem pertencer a estes clubes mais uma vez nem as equipas nem os jogadores são obrigados a pertencer a um clube;
- **Associações** às quais os jogadores devem obrigatoriamente pertencer.

Com vista em facilitar o encontro de equipas, clubes e até mesmo jogadores não pertencentes ou gerir as cotas que se têm que pagar às associações bem como validar que um jogador se encontra de facto associado a uma associação será construída uma plataforma web e também uma aplicação móvel.

A plataforma terá quatro tipos de utilizadores, *jogador*, *equipa*, *clube* e *associação*. O jogador poderá registar-se na plataforma e associar-se a uma associação como é obrigatório por lei, poderá também inscrever-se em eventos criados pelas associações, clubes ou equipas. Mediante a documentação o jogador poderá também criar equipas, clubes e associações. O jogador pode também candidatar-se a uma equipa ou clube ficando ao critério dos mesmos aceitarem ou não o jogador. Em objetivos mais avançados a plataforma terá a capacidade de processar pagamentos e sugerir, baseado na localização, eventos, equipas e clubes.

A plataforma será suportada por uma base de dados que será desenhada durante o desenvolvimento do projeto.

Tarefas a Realizar e Cronologia

T1 Estudo e escolha das tecnologias a utilizar; (1 semana)

T2 Especificação dos requisitos e Engenharia de Software; (1 semana)

T3 Implementação da API; (5 semanas)

T4 Desenvolvimento da Aplicação Móvel (versão básica); (2 semanas)

T5 Desenvolvimento da Plataforma Web (versão básica); (2 semanas)

T6 Desenvolvimento da Aplicação Móvel (versão avançada); (2 semanas)

T7 Escrita do relatório de projeto. (2 semanas)

Requisitos Técnicos / Acadêmicos

O aluno deve possuir boas competências em domínios fundamentais, tais como *Programação para Dispositivos Móveis*, *Interação Humana com o Computador*, Bases de Dados e *Programação para a Web*, devendo estar disposto a aprender novas tecnologias.

Elementos de Avaliação a Entregar

Para além do relatório, o(a) aluno(a) deverá entregar todos os *scripts* e código fonte desenvolvido.

Resultados Esperados

- * Uma plataforma que implementa as funcionalidades de uma rede social, com todas as características mencionadas nos objetivos;
- * O relatório de projeto.

Referências Bibliográficas

- (1) Fonseca M., Campos P., Gonçalves D. (2012). Introdução ao Design de Interfaces; FCA;
- (2) MG Martin. (2019). Swift: The Complete Guide for Beginners, Intermediate and Advanced Detailed Strategies to Master Swift Programming; Independently Published;
- (3) Pereira J. (1998). Tecnologia de Bases de Dados, FCA.