

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

MARIA CLARA BORGES RECCHI DEDECO GOMES

SITE DE NOTÍCIAS DOS TIMES DE VÔLEI BRASILEIROS

URUGUAIANA

2024

MARIA CLARA BORGES RECCHI DEDECO GOMES

SITE DE NOTÍCIAS DOS TIMES DE VÔLEI BRASILEIROS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus Uruguaiana do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Orientadores:

Úrsula Adriane Lisbôa Fernandes Ribeiro

Fabio Dias da Silva

URUGUAIANA

2024

Gomes, Maria Clara.

Site de notícias dos times de vôlei brasileiro / Maria Clara Borges Recchi Dedeco Gomes. — 2024.

[47] f.

Trabalho de Conclusão de Curso Técnico – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Uruguaiana, 2024.

1. Site de notícias de vôlei. 2. []. 3. []. I. Site de notícias dos times de vôlei brasileiro.

CDD [número da CDD].

MARIA CLARA BORGES RECCHI DEDECO GOMES

SITE DE NOTÍCIAS DOS TIMES DE VÔLEI BRASILEIROS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus Uruguaiana do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em DD/MM/AAAA.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Me. Úrsula Adriane Lisbôa Fernandes Ribeiro
Orientador

Prof. Me. Fábio Dias da Silva
Co - Orientador

Prof. Me. Jhonathan Alberto Dos Santos Silveira
Avaliador

Prof. Dr. Guilherme Bardemaker Bernardi
Avaliador

O presente trabalho foi pensado com o objetivo de preencher uma lacuna significativa na disponibilidade de informações detalhadas e atualizadas sobre o vôlei e aproximar os torcedores de seus times, com o desenvolvimento de uma plataforma digital exclusiva para o esporte.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha gratidão a todos que contribuíram para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso. Aos meus estimados orientadores, Úrsula Fernandes Ribeiro e Fábio Dias da Silva, por cada palavra de sabedoria, paciência, dedicação e pelos ensinamentos que obtive com vocês nesta etapa da minha vida acadêmica, sou muito grata por isso. Aos meus pais, João Alfeu Dedeco Gomes e Marcia Luciana Gomes, por todo amor, apoio, carinho e confiança. Agradeço por acreditarem em mim, quando eu mesma duvidava, e por nunca medirem esforços para que eu pudesse alcançar meus objetivos e sonhos. Aos meus amigos, Bruno de Lima e Maitê D'Lapierre, pela companhia durante essa etapa acadêmica, pelo apoio e por deixarem meus dias mais leves, com ótimas risadas e memórias, as quais sempre irei levar comigo. Ao meu namorado Francisco Belleza, pela compreensão, paciência, carinho e por sempre estar ao meu lado, me apoiando e confiando em mim.

“Todos os nossos sonhos podem se tornar realidade se tivermos a coragem de os perseguir.”

WALT DISNEY

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, tem como objetivo desenvolver um sistema exclusivo que aumente a visibilidade dos times brasileiros de vôlei, visando preencher uma lacuna significativa na disponibilidade de informações detalhadas sobre o esporte. O projeto busca aumentar o engajamento dos torcedores com o esporte fornecendo notícias atualizadas, classificações das competições, datas dos jogos e horários. As linguagens de programação utilizadas para desenvolver o sistema foram, HTML, PHP, CSS e JavaScript. Durante o desenvolvimento, desafios como a criação do banco de dados e a utilização da linguagem JavaScript foram enfrentados e solucionados por meio de pesquisas e testes. A principal motivação para o desenvolvimento do projeto foi aumentar a visibilidade do vôlei, um esporte que vem em grande ascensão nos últimos anos e não vem recebendo o devido destaque.

Palavras-chave: Vôlei; Site de notícias; Esporte; Plataforma Digital.

ABSTRACT

The present Final Paper aims to develop an exclusive system that enhances the visibility of Brazilian volleyball teams, addressing a significant gap in the availability of detailed information about the sport. The project seeks to increase fan engagement by providing updated news, competition rankings, match dates, and schedules. The programming languages used to develop the system were HTML, PHP, CSS, and JavaScript. During the development process, challenges such as database creation and the use of JavaScript were encountered and solved through research and testing. The main motivation for this project was to increase the visibility of volleyball, a sport that has been on the rise in recent years but has not received the recognition it deserves.

Keywords: Volleyball; News website; Sport; Digital Platform.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
IFFAR	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha
HTML	Linguagem de Marcação de Hipertexto - utilizada na construção de páginas web.
PHP	Hypertext Preprocessor
CSS	Cascading Style Sheets - linguagem de estilização
CBV	Confederação Brasileira de Voleibol
FIVB	Federação Internacional de Vôlei
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
1.1 JUSTIFICATIVA.....	16
1.2 OBJETIVOS.....	17
1.3 METODOLOGIA.....	18
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	20
3 SISTEMAS SEMELHANTES.....	21
4 DESENVOLVIMENTO.....	24
4.1 ATORES DO SISTEMA.....	24
4.2 CASO DE USO.....	24
4.3 REQUISITOS FUNCIONAIS.....	25
4.4 ESPECIFICAÇÕES CASO DE USO.....	28
4.5 INTERFACES GRÁFICAS.....	33
4.6 BASE DE DADOS.....	45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
6 REFERÊNCIAS.....	47

LISTA DE ILUSTRAÇÕES E QUADROS

Quadro 1 – Cronograma.....	19
Figura 1 – Site do Globo Esporte.....	21
Figura 2 – Site da Confederação Brasileira de Vôlei.....	22
Figura 3 – Card de times do Site do Globo Esporte.....	23
Figura 4 – Diagrama de Casos de Uso.....	24
Quadro 2– Manter Jogo [RF001].....	25
Quadro 3 – Manter Notícia [RF002].....	25
Quadro 4 – Realizar Login [RF003].....	26
Quadro 5 – Visualizar notícias [RF004].....	26
Quadro 6 – Visualizar tabelas dos campeonatos [RF005].....	26
Quadro 7 – Atualizar tabelas dos campeonatos [RF006].....	26
Quadro 8 – Manter times [RF007].....	26
Quadro 9 – Cadastro para Receber Notícias Atualizadas [RF008].....	27
Quadro 10 – Manter Jogo [UC001].....	28
Quadro 11 – Manter Time [UC002].....	29
Quadro 12 – Manter Notícia [UC003].....	30
Quadro 13 – Realizar Login [UC004].....	31
Quadro 14 – Visualizar notícias [UC005].....	32
Quadro 15 – Visualizar tabelas dos campeonatos [UC006].....	32
Quadro 16 – Cadastro para receber notícias atualizadas[UC007].....	32
Figura 5 - Tela Inicial.....	34
Figura 6 - Visualizar Notícia.....	35
Figura 7 - Cards dos times.....	35
Figura 8 - Classificações.....	36
Figura 9 - Tabela de classificação.....	36
Figura 10 - Jogos do dia.....	37
Figura 11 - Login administrador.....	37
Figura 12 - Página inicial do administrador.....	38
Figura 13 - Mensagem de confirmação de exclusão da notícia.....	38
Figura 14- Confirmação da exclusão da notícia.....	39
Figura 15 - Cadastro das notícias.....	39
Figura 16- Editar notícias.....	40
Figura 17 - Cadastro dos Times.....	40
Figura 18 - Cadastro dos Jogos.....	41
Figura 19 - Cadastro das Competições.....	41
Figura 20 - Atualização dos Resultados dos Jogos.....	42
Figura 21 - Editar os resultados.....	42
Figura 22 - Mensagem de confirmação de exclusão do jogo.....	43
Figura 23 - Editar Jogos.....	43
Figura 24 - Formulário para receber notificação de novas notícias.....	44
Figura 25 – Modelo Banco de Dados.....	45

1 INTRODUÇÃO

O voleibol teve sua origem em 1895 na cidade de Holyoke, em Massachusetts, nos Estados Unidos, tendo como criador o americano William G. Morgan. O esporte da época era o basquete, porém era muito cansativo para pessoas de idade mais avançada. Então Morgan, com a sugestão do pastor Lawrence Rinder, criou o voleibol para os associados mais velhos da Associação Cristã de Moços (ACM). Em 1896, foi publicado o primeiro artigo sobre vôlei, escrito por J.Y. Cameron, na edição do "Physical Education" trazendo um pequeno resumo sobre o jogo e suas regras em geral. Com o passar do tempo, o esporte obteve algumas adaptações, como o comprimento da quadra, altura da rede e o material da bola (Junior, s.d).

O vôlei cresceu rapidamente no cenário mundial com o passar dos anos. Em 1900, o esporte chegou ao Canadá, sendo o primeiro país depois dos Estados Unidos a começar a prática desse esporte. Na América do Sul, o primeiro país a reconhecer o vôlei foi o Peru, em 1910, por meio de uma missão governamental. Já a sua chegada ao Brasil se deu em 1915, tendo sua primeira partida na cidade de Recife, Pernambuco, porém o vôlei somente tomou força no Brasil em 1923, pois foi nesta época que ocorreu o primeiro campeonato de voleibol no Rio de Janeiro, tendo o Fluminense como o primeiro clube oficial criado (Junior, s.d).

O vôlei no Brasil vem crescendo muito nas últimas décadas, sendo a modalidade mais vencedora ao nível internacional do esporte brasileiro nos últimos 30 anos (O TEMPO SPORTS, 2023). Além disso, o país tem um legado de grandes atletas que se destacaram nas quadras ao redor do mundo. No entanto, apesar desse histórico de excelência e popularidade do esporte, há uma lacuna significativa no que diz respeito à disponibilidade de informações detalhadas e atualizadas sobre o voleibol no contexto brasileiro.

Atualmente os campeonatos mundiais de vôlei, são organizados pela Federação Internacional de Vôlei (FIVB), já no Brasil, quem assume este papel é a Confederação Brasileira de Vôlei (CBV), tendo como principais competições a SuperLiga A de Voleibol, Copa Brasil de Voleibol e a Supercopa Brasileira (Pizzolato, 2005).

Sendo assim, o objetivo do presente trabalho é desenvolver um site de informações dos times brasileiros, por meio do qual seja possível visualizar notícias, classificação dos times nas competições nacionais, datas e horários dos jogos. Dado

o crescente interesse dos brasileiros pelo esporte, o site visa proporcionar aos torcedores um acesso rápido e atualizado às informações sobre seus times prediletos.

1.1 JUSTIFICATIVA

O Vôlei é um dos esportes mais bem-sucedidos no Brasil, tanto nacionalmente como internacionalmente. No entanto, ainda existe uma lacuna significativa, que é a respeito da disponibilidade de informações detalhadas sobre o vôlei brasileiro.

Muitas das plataformas esportivas priorizam notícias relacionadas ao Futebol, resultando em menor cobertura e frequente desatualização das informações sobre o vôlei. Essa falta de engajamento com o esporte pode diminuir o interesse dos torcedores e fazê-los se desinteressarem. Portanto, se faz necessário uma plataforma que dê exclusividade ao Vôlei, que ofereça notícias, classificação dos times nas competições nacionais, horários de jogos e onde serão transmitidos.

Assim, desenvolver um site de informações de voleibol não só preenche uma lacuna no mercado de mídia esportiva, mas também promove o crescimento e a popularidade do voleibol no Brasil, incentivando mais pessoas a se envolverem e se apaixonarem pelo esporte.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral deste Trabalho de Conclusão de Curso é desenvolver um site de informações que aumente a visibilidade do vôlei e que sirva como uma ferramenta de engajamento, voltado para a visualização de notícias atualizadas, classificação dos times nas competições nacionais, datas e horários dos jogos, fornecendo uma plataforma acessível que aproxime os torcedores e lhes permita acompanhar e se informar sobre o esporte de perto.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Permitir o cadastro de notícias, times, jogos e campeonatos, fornecendo assim, informações mais atualizadas;
- Permitir a atualização dos resultados dos jogos e das tabelas de classificações;
- Permitir o envio de e-mails notificando os visitantes cadastrados sobre novas notícias publicadas;
- Permitir a visualização de notícias;
- Oferecer uma interface amigável e intuitiva, para que usuários possam navegar facilmente sobre a classificação dos times e as informações sobre os jogos, melhorando assim a experiência geral do visitante.

1.3 METODOLOGIA

A metodologia deste Trabalho de Conclusão de Curso foi dividida em várias etapas essenciais, cada uma projetada para abordar aspectos específicos do projeto.

1. Definição do tema:

Nessa etapa, foi pensado em problemas que poderiam ser solucionados com a elaboração de um sistema.

2. Revisão bibliográfica:

Foi realizada uma busca de artigos científicos e sites para obter uma compreensão aprofundada e conhecer a área onde o tema está situado. Esse passo foi realizado para fundamentação teórica e justificação do trabalho.

3. Pesquisas de sistemas semelhantes:

Para construir e desenvolver uma identidade visual do site, buscou-se sites semelhantes ao que foi desenvolvido.

4. Definição dos requisitos do sistema:

Nesta parte do trabalho foi realizado um levantamento dos requisitos necessários para que atendessem as necessidades do sistema para ter uma boa funcionalidade.

5. Planejamento das interfaces:

Durante o desenvolvimento do sistema foram utilizadas plataformas específicas para definir a estrutura e o layout do site, visando garantir uma interface agradável, uma navegação intuitiva e uma experiência agradável ao usuário.

6. Desenvolvimento do sistema:

Ao longo do trabalho, o sistema foi desenvolvido seguindo os requisitos levantados e as linguagens de PHP, HTML e CSS, para alcançar o objetivo proposto inicialmente.

7. Testar o sistema:

Neste estágio, são aplicados diferentes tipos de testes para garantir que o sistema atenda aos requisitos especificados e opere de maneira eficiente e confiável.

O quadro 1 mostra como foi aplicada a metodologia e quais foram os passos necessários realizar ao decorrer do desenvolvimento deste trabalho. Os *checks*, representados pelo símbolo “✓”, mostram as etapas que já foram realizadas

durante o desenvolvimento do trabalho. Já os “X” representam as etapas que ainda devem ser realizadas e estão colocados

Quadro 1 – Cronograma

	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN
1. Definição do tema	✓	✓										
2. Revisão bibliográfica						✓	✓					
3. Pesquisa de sistemas semelhantes		✓	✓	✓								
4. Definição dos requisitos do sistema								✓				
5. Planejamento das interfaces				✓	✓	✓	✓					
6. Desenvolvimento do sistema					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. Testar o sistema										✓	✓	✓

Fonte: Autoria própria (2024)

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Criado em 1895, nos Estados Unidos, por William G. Morgan o vôlei foi criado como uma alternativa ao basquete, visando oferecer um esporte que fosse menos cansativo para os mais velhos da Associação Cristã de Moços (GRUPO GERGILA DE ERGONOMIA, s.d). A modalidade chegou no Brasil em 1915, se popularizando rapidamente e em 1954 houve a criação da Confederação Brasileira de Voleibol (LIGA ESCOLAR INVISALIGN, 2024). Desde então o vôlei só vem crescendo e despertando mais interesse nos brasileiros.

Várias pesquisas apontam que o voleibol começou a ganhar popularidade no Brasil nas décadas de 1950 e 1960, mas foi apenas nas décadas seguintes que o

esporte se consolidou como uma potência global (ESCOLA DO ATLETA, 2024). Desde então, o Brasil tem sido uma das principais forças no vôlei, e o esporte que mais interessa aos brasileiros (DIÁRIO DO NORDESTE, 2022). A crescente popularidade do esporte no país vem aumentando a demanda de disponibilidade de informações atualizadas sobre o esporte, algo que a mídia tradicional não vem conseguindo suprir.

Devido a pouca disponibilidade de plataformas dedicadas especialmente ao vôlei, o desenvolvimento de um sistema dedicado exclusivamente para o vôlei, além de centralizar informações importantes, irá incentivar ainda mais o crescimento do esporte no país, deixando mais próximo os torcedores dos times brasileiros.

3 SISTEMAS SEMELHANTES

Nesta seção serão apresentados sistemas/sites que serviram como inspiração e auxílio para a construção do presente trabalho. Os sites/sistemas escolhidos estão descritos a seguir.

Figura 1 – Site do Globo Esporte



Fonte: [Site Globo Esporte - Vôlei](#) (2024)

O site do Globo Esporte (GE), que pode ser observado na Figura 1, foi usado como base para a utilização do sistema. Sendo retiradas as principais informações sobre as equipes das principais competições nacionais do vôlei brasileiro.

Figura 2 – Site da Confederação Brasileira de Vôlei

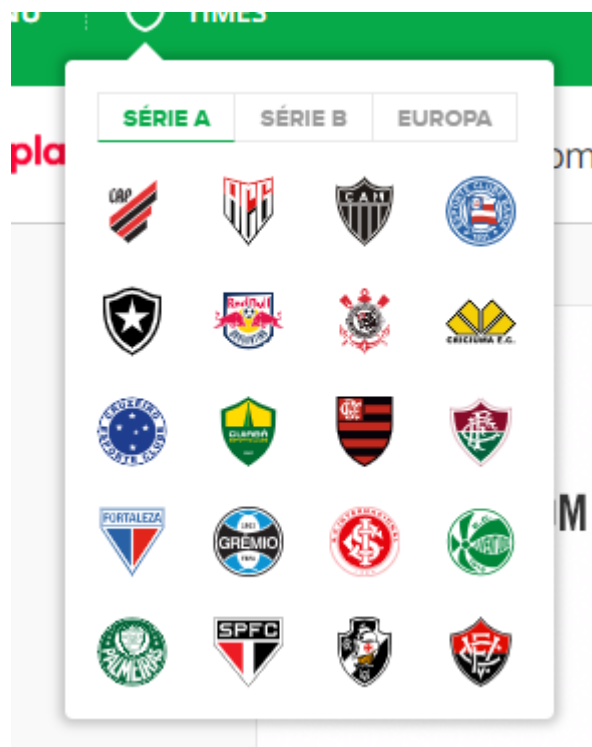
The screenshot shows the 'CLASSIFICAÇÃO SUPERLIGA BET7K' table on the Vôlei Brasil website. The table lists the top 6 teams with their respective statistics. The left sidebar shows the 'TABELA DE JOGOS' for June 2024, indicating no matches are scheduled for that day.

	Pontos	Jogos	Vitórias	Derrotas	Sets Ganhos	Sets Perdidos	Pontos Feitos	Pontos Sofridos	3-0	3-1	3-2	2-3	1-3	0-3	Média Sets	Média Pontos
1	61	22	20	2	64	15	1875	1505	12	7	1	2	0	0	4.27	1.25
2	51	22	18	4	58	24	1896	1700	9	6	3	0	4	0	2.42	1.12
3	48	22	15	7	57	31	1992	1840	7	6	2	5	2	0	1.84	1.08
4	45	22	16	6	51	30	1880	1679	8	4	4	1	1	4	1.7	1.12
5	37	22	12	10	42	35	1724	1673	7	5	0	1	4	5	1.2	1.03
6	34	22	13	9	47	40	1940	1914	5	3	5	0	8	1	1.18	1.01

Fonte: [Site da Confederação Brasileira de Vôlei](https://www.cbv.org.br/) (2024)

Após isso, utilizou-se o site da Confederação Brasileira de Vôlei (CBV) para tornar o site mais dinâmico, utilizando como base a tabela de classificação da SuperLiga e as tabelas de jogo.

Figura 3 – Card de times do Site do Globo Esporte



Fonte: [Site Globo Esporte](#) (2024)

Durante o desenvolvimento do site de notícias sobre voleibol, utilizamos como inspiração os cards dos times do Brasileirão Série A presentes no site do Globo Esporte. Esses cards são conhecidos por sua eficácia na apresentação de notícias específicas sobre cada time.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 ATORES DO SISTEMA

O sistema apresenta dois atores diferenciados pela função que cada um exerce dentro do sistema.

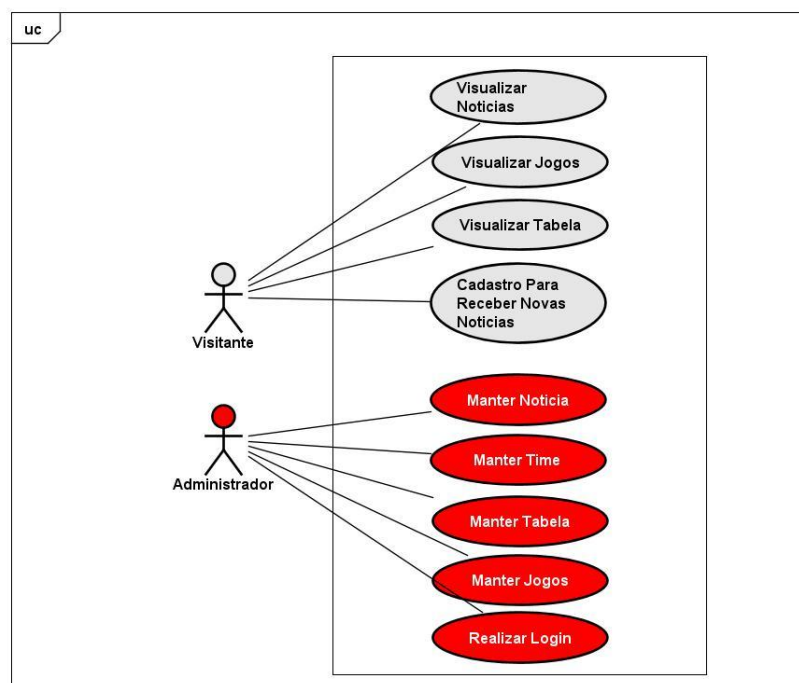
Administrador: É o principal ator do sistema. O administrador tem permissão para manter as notícias, manter os times, atualizar as tabelas de classificações, manter jogos e realizar login.

Visitante: O visitante tem permissão para a visualização das notícias, jogos e a tabela de classificação e permissão para informar seu e-mail para receber notificações quando há uma nova notícia cadastrada.

4.2 CASO DE USO

O diagrama a seguir representa os atores do sistema e suas funcionalidades, na qual estão apresentados dois atores: Administrador e Visitante.

Figura 4 – Diagrama de Casos de Uso



Fonte: Autoria própria (2024)

4.3 REQUISITOS FUNCIONAIS

Os requisitos funcionais descrevem as funcionalidades ou comportamentos que o sistema deve ter para atender às necessidades dos usuários e das partes interessadas.

Os requisitos do sistema foram identificados com níveis de prioridade, são eles:

- Essencial: Requisitos que são obrigatórios, sem eles o sistema não poderá funcionar conforme o esperado.
- Importante: Requisitos importantes, mas que sem eles o sistema pode funcionar. Porém a ausência dessas funcionalidades pode reduzir a eficiência do sistema e impactar a experiência do usuário.
- Desejável: Requisitos que são interessantes ou úteis, mas não são cruciais, sua ausência não prejudica o funcionamento da plataforma. A sua implementação melhora a experiência do usuário e oferece funcionalidades extras.

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

Quadro 2– Manter Jogo [RF001]

[RF001] Manter Jogo	
Descrição:	Permite que o administrador, cadastre, altere, liste e exclua um jogo novo no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável
Entradas:	Um jogo para alterar e excluir do sistema.
Saídas:	Um jogo cadastrado, alterado, excluído ou listado no sistema.

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 3 – Manter Notícia [RF002]

[RF002] Manter notícia	
Descrição:	Permite que o administrador cadastre, altere, liste e exclua uma notícia nova no sistema.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável
Entradas:	Uma notícia para alterar e excluir do sistema.
Saídas:	Uma notícia cadastrada, alterada, excluída ou listada no sistema.

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 4 – Realizar Login [RF003]

[RF002] Realizar login	
Descrição:	Permite que o administrador realize login no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável
Entradas:	Um administrador cadastrado no sistema.
Saídas:	O administrador no início do sistema.

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 5 – Visualizar notícias [RF004]

[RF004] Visualizar notícias	
Descrição:	Permite que o visitante visualize as notícias no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável
Entradas:	Notícias no sistemas.
Saídas:	Não há.

Fonte: Autoria própria (2024).

Quadro 6 – Visualizar tabelas dos campeonatos [RF005]

[RF005] Visualizar tabelas dos campeonatos	
Descrição:	Permite que o visitante possa visualizar as tabelas dos campeonatos no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável
Entradas:	Tabelas dos campeonatos no sistema.
Saídas:	Não há.

Fonte: Autoria própria (2024).

Quadro 7 – Atualizar tabelas dos campeonatos [RF006]

[RF006] Atualizar tabelas dos campeonatos	
Descrição:	Quando o sistema identifica a atualização dos resultados dos jogos do sistema, a tabela dos campeonatos é atualizada automaticamente.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável
Entradas:	Uma tabela para ser atualizada no sistema.
Saídas:	Uma tabela atualizada no sistema.

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 8 – Manter times [RF007]

[RF007]	
Descrição:	Permite que o administrador, cadastre, altere, liste e exclua um time novo no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável
Entradas:	Um time para alterar e excluir do sistema

Saídas:	Um time cadastrado, alterado, excluído ou listado no sistema
---------	--

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 9 – Cadastro para Receber Notícias Atualizadas [RF008]

[RF007]	
Descrição:	Permite que o visitante possa se cadastrar para receber notícias recém cadastradas em seu e-mail
Prioridade:	☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável
Entradas:	Um visitante com nome, e-mail e data de nascimento para se cadastrar no sistema
Saídas:	Um visitante cadastrado com nome, e-mail e data de nascimento no sistema

Fonte: Autoria própria (2024)

4.4 ESPECIFICAÇÕES CASO DE USO

A especificação do caso de uso, descreve de forma detalhada e objetiva como o sistema deve funcionar em cenários específicos. Os principais elementos da especificação de caso de uso são:

Atores: Indica quem ou o que interage com o sistema.

Pré-condições: Condições que precisam ser verdadeiras antes que o caso de uso possa ser executado.

Pós-condições: O estado esperado do sistema após que o caso de uso seja executado.

Fluxo Principal: O fluxo de eventos que ocorre na interação entre o ator e o sistema, ou seja, o cenário principal.

Fluxo Alternativo: Descreve variações no fluxo principal ou possíveis exceções que podem ocorrer durante a interação.

Fluxo de Exceção: Descreve cenários alternativos ou condições anormais que podem ocorrer durante a execução do fluxo principal.

A seguir a especificação de cada caso de uso:

Quadro 10 – Manter Jogo [UC001]

Caso de Uso	[UC001] Manter Jogo
Atores:	Administrador.
Pré-condições:	Um jogo para alterar e excluir do sistema.
Pós-condições:	Um jogo cadastrado, alterado, excluído ou listado no sistema.

Fluxo principal	
Cadastrar jogo: C1) O administrador solicita o formulário de jogo. C2) O sistema exibe o formulário de cadastro de jogo. C3) O administrador preenche as informações do jogo e solicita o registro. C4) O sistema cadastra o jogo e exibe uma mensagem de confirmação. Alterar jogo: A1) O administrador seleciona um jogo e solicita o formulário de jogo. A2) O sistema exibe o formulário com as informações do jogo selecionado. A3) O administrador altera as informações e solicita o registro do jogo. A4) O sistema registra o jogo e exibe uma mensagem. Excluir jogo: E1) O administrador seleciona o jogo e solicita sua exclusão. E2) O sistema solicita uma confirmação para a exclusão do jogo. E3) O administrador confirma a exclusão do jogo. E4) O sistema exibe uma mensagem. Listar jogos: L1) O administrador solicita a listagem dos jogos. L2) O sistema lista os jogos.	
Fluxo alternativo	
L2) Não há jogos cadastrados. L2) A) O sistema informa que não há jogos cadastrados.	
Fluxo de exceção	
C4) O sistema não consegue registrar o jogo. C4) A) O sistema verifica que não pode registrar o jogo e exibe uma mensagem que não conseguiu registrar o jogo. A2) O sistema não consegue exibir as informações do jogo. A2) A) O sistema não consegue exibir o jogo, exibe uma mensagem de erro e volta para o início. A4) O sistema não consegue registrar o jogo. A4) A) O sistema verifica que não pode registrar o jogo e exibe uma mensagem que não conseguiu registrar o jogo. E2) O sistema não consegue excluir o jogo. E2) A) O sistema verifica que não pode excluir o jogo e exibe uma mensagem de que não conseguiu excluir o jogo.	

Fonte: Autoria própria (2024).

Quadro 11 – Manter Time [UC002]

Caso de Uso	[UC001] Manter Jogo
Atores:	Administrador.
Pré-condições:	Um time para alterar e excluir do sistema.
Pós-condições:	Um time cadastrado, alterado, excluído ou listado no sistema.

Fluxo principal	
Cadastrar time: C1) O administrador solicita o formulário de time. C2) O sistema exibe o formulário de cadastro de time. C3) O administrador preenche as informações do time e solicita o registro. C4) O sistema cadastra o time e exibe uma mensagem de confirmação. Alterar time: A1) O administrador seleciona um time e solicita o formulário de time. A2) O sistema exibe o formulário com as informações do time selecionado. A3) O administrador altera as informações e solicita o registro do time. A4) O sistema registra o time e exibe uma mensagem. Excluir time: E1) O administrador seleciona o time e solicita sua exclusão. E2) O sistema solicita uma confirmação para a exclusão do time. E3) O administrador confirma a exclusão do time. E4) O sistema exibe uma mensagem. Listar times: L1) O administrador solicita a listagem dos times. L2) O sistema lista os times.	
Fluxo alternativo	
L2) Não há times cadastrados. L2) A) O sistema informa que não há times cadastrados.	
Fluxo de exceção	
C4) O sistema não consegue registrar o time. C4) A) O sistema verifica que não pode registrar o time e exibe uma mensagem que não conseguiu registrar o time. A2) O sistema não consegue exibir as informações do time. A2) A) O sistema não consegue exibir o time, exibe uma mensagem de erro e volta para o início. A4) O sistema não consegue registrar o time. A4) A) O sistema verifica que não pode registrar o time e exibe uma mensagem que não conseguiu registrar o time. E2) O sistema não consegue excluir o time. E2) A) O sistema verifica que não pode excluir o time e exibe uma mensagem de que não conseguiu excluir o time.	

Fonte: Autoria própria (2024).

Quadro 12 – Manter Notícia [UC003]

Caso de Uso	[UC002]
Atores:	Administrador.
Pré-condições:	Uma notícia para alterar e excluir do sistema.

Pós-condições:	Uma notícia cadastrada, alterada, excluída ou listada no sistema.
Fluxo principal	
Cadastrar notícia: C1) O administrador solicita o formulário de notícia. C2) O sistema exibe o formulário de cadastro de notícia. C3) O administrador preenche as informações da notícia e solicita o registro. C4) O sistema cadastra a notícia e exibe uma mensagem de confirmação. Alterar notícia: A1) O administrador seleciona uma notícia e solicita o formulário de notícia. A2) O sistema exibe o formulário com as informações da notícia selecionada. A3) O administrador altera as informações e solicita o registro da notícia. A4) O sistema registra a notícia e exibe uma mensagem. Excluir notícia: E1) O administrador seleciona a notícia e solicita sua exclusão. E2) O sistema solicita uma confirmação para a exclusão da notícia. E3) O administrador confirma a exclusão da notícia. E4) O sistema exibe uma mensagem. Listar notícias: L1) O administrador solicita a listagem das notícias. L2) O sistema lista as notícias.	
Fluxo alternativo	
L2) Não há notícias cadastradas. L2) A) O sistema informa que não há notícias cadastradas.	
Fluxo de exceção	
C4) O sistema não consegue registrar a notícia. C4) A) O sistema verifica que não pode registrar a notícia e exibe uma mensagem que não conseguiu registrar a notícia. A2) O sistema não consegue exibir as informações da notícia. A2) A) O sistema não consegue exibir o jogo, exibe uma mensagem de erro e volta para o início. A4) O sistema não consegue registrar a notícia. A4) A) O sistema verifica que não pode registrar a notícia e exibe uma mensagem que não conseguiu registrar a notícia. E2) O sistema não consegue excluir a notícia. E2) A) O sistema verifica que não pode excluir a notícia e exibe uma mensagem de que não conseguiu excluir a notícia.	

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 13 – Realizar Login [UC004]

Caso de Uso	[UC003]
Atores:	Administrador.
Pré-condições:	Um administrador cadastrado no sistema.

Pós-condições:	Um administrador no início do sistema.
Fluxo principal	
Realizar login:	
R1) O administrador solicita o formulário de login ao sistema.	
R2) O sistema exibe o formulário de login ao sistema.	
R3) O administrador preenche os campos com suas informações e solicita o acesso ao sistema.	
R4) O sistema valida o administrador e apresenta o início do sistema.	
Fluxo alternativo	
Fluxo de exceção	
R4) Administrador inexistente.	
R4) A) O sistema verifica que o administrador não possui cadastro no sistema e exibe uma mensagem.	
R4) Credenciais incorretas.	
R4) A) O sistema verifica que as credenciais inseridas não correspondem e exibe uma mensagem.	
R4) Erro durante a autenticação do administrador.	
R4) A) O sistema identifica que houve um erro durante a autenticação e apresenta uma mensagem de erro.	

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 14 – Visualizar notícias [UC005]

Caso de Uso	[UC005]
Atores:	Visitantes.
Pré-condições:	Uma notícia cadastrada no sistema.
Pós-condições:	Não há.
Fluxo principal	
Visualizar notícia:	
V1) O visitante solicita a lista das notícias do sistema.	
V2) O sistema exibe a lista de notícias do sistema.	
Fluxo alternativo	
V2) Não há notícias cadastradas.	
V2) A) O sistema exibe uma mensagem que não há notícias cadastradas.	
Fluxo de exceção	
Não há.	

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 15 – Visualizar tabelas dos campeonatos [UC006]

Caso de Uso	[UC006]
Atores:	Visitantes.
Pré-condições:	Uma tabela cadastrada no sistema.
Pós-condições:	Não há.
Fluxo principal	
Visualizar tabela dos campeonatos:	
V1) O visitante solicita a lista das tabelas do sistema.	
V2) O sistema exibe a lista de tabelas no sistema.	

Fluxo alternativo
V2) Não há notícias cadastradas.
V2) A) O sistema exibe uma mensagem que não há mensagens cadastradas.
Fluxo de exceção
Não há.

Fonte: Autoria própria (2024)

Quadro 16 – Cadastro para receber notícias atualizadas[UC007]

Caso de Uso	[UC006]
Atores:	Visitantes.
Pré-condições:	Um visitante cadastrado.
Pós-condições:	Visitante recebe e-mails quando uma nova notícia é cadastrada.
Fluxo principal	
Cadastro para receber notícias atualizadas:	
C1) O visitante solicita o formulário para se cadastrar.	
C2) O visitante preenche os campos solicitados.	
C3) O sistema valida os dados informados.	
C4) O sistema exibe uma mensagem confirmando o cadastro bem-sucedido.	
Fluxo alternativo	
C3) E-mail já cadastrado.	
C3) A) O sistema exibe uma mensagem informando que o e-mail inserido já foi cadastrado no sistema.	
Fluxo de exceção	
C4) O sistema não consegue cadastrar o visitante	
C4) A) O sistema exibe uma mensagem de erro informando que não foi possível cadastrar o visitante.	

Fonte: Autoria própria (2024)

4.5 INTERFACES GRÁFICAS

A seguir estão apresentadas as interfaces gráficas do sistema. Estas interfaces foram pensadas para que o sistema tivesse uma identidade visual forte e uma navegação intuitiva. Suas principais vantagens são a apresentação de uma interface bem estruturada destacando as informações relevantes do sistema.

Figura 5 - Tela Inicial



Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 5 apresenta como será a página inicial do sistema, exibindo as principais notícias e a classificação dos times na SuperLiga BET7K, principal campeonato de vôlei no Brasil.

Figura 6 - Visualizar Notícia



Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 6 apresenta como será visualizada a notícia no sistema, tendo sua manchete, subtítulo, conteúdo e resumo.

Figura 7 - Cards dos times

VOLEI BRASIL Times Femininos Times Masculinos Classificações Jogos Pesquisar...

SuperLiga BET7K - Feminina

Posição	Time	Pontos	Vitórias	Derrotas	Sets Ganhos	Sets Perdidos
1	Dentil	32	12	1	36	15
2	Osasco	32	10	3	35	13
3	GERDAU minas	31	11	2	36	14
4	Unilever	30	10	3	32	13
5	Sesc	29	9	4	33	19

Osasco bate o Mackenzie e encara o Minas na semifinal da Copa do Brasil

Jogando no José Liberatti, time paulista triunfa por 3 sets a 0 e avança sem sustos à próxima fase da competição. Fase decisiva acontece nos dia 8 e 9 de fevereiro em São José-SC.

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 7 detalha como serão exibidos os cards dos times, que ao serem clicados irão filtrar as notícias específicas do time escolhido.

Figura 8 - Classificações

VOLEI BRASIL Times Femininos Times Masculinos Classificações Jogos Pesquisar...

Notícias em destaque:

Osasco bate o Mackenzie e encara o Minas na semifinal da Copa do Brasil

Jogando no José Liberatti, time paulista triunfa por 3 sets a 0 e avança sem sustos à próxima fase da competição. Fase decisiva acontece nos dia 8 e 9 de fevereiro em São José-SC.

SuperLiga BET7K - Feminina

Posição	Time	Pontos	Vitórias	Derrotas	Sets Ganhos	Sets Perdidos
1	Dentil	32	12	1	36	15
2	Osasco	32	10	3	35	13
3	GERDAU minas	31	11	2	36	14
4	Unilever	30	10	3	32	13
5	Sesc	29	9	4	33	19

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 8 apresenta como será exibido para ver as classificações dos times nas competições brasileiras.

Figura 9 - Tabela de classificação

VOLEI BRASIL

Times Femininos

Times Masculinos

Classificações

Jogos

Pesquisar...

Classificação SuperLiga BET7K - Feminina

Posição	Time	Pontos	Vitórias	Derrotas	Sets Ganhos	Sets Perdidos	Pontos Feitos	Pontos Sofridos
1	Dentil	32	12	1	36	15	890	860
2	Unilever	32	10	3	35	13	934	796
3	Gerdau Minas	31	11	2	36	14	923	809
4	Beyoncé	30	10	3	32	13	910	811
5	Sesc	29	9	4	33	19	983	842
6	Bata	27	9	4	31	21	898	842

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 9 mostra como serão as tabelas de classificações do sistema, permitindo ao usuário saber em que posição seu time se encontra no campeonato.

Figura 10 - Jogos do dia

VOLEI BRASIL

Times Femininos

Times Masculinos

Classificações

Jogos

Pesquisar...

Jogos:

SuperLiga BET7K - Feminina

Sesc

20/01/2025

18:00

VS

SuperLiga BET7K - Feminina

Dentil

21/01/2025

18:00

VS

SuperLiga BET7K - Feminina

21/01/2024

21:00

VS

SuperLiga BET7K - Feminina

GERDAU

minas

22/01/2025

18:00

VS

SuperLiga BET7K - Feminina

22/01/2025

21:00

VS

SuperLiga BET7K - Feminina

AMV

23/01/2025

18:00

VS

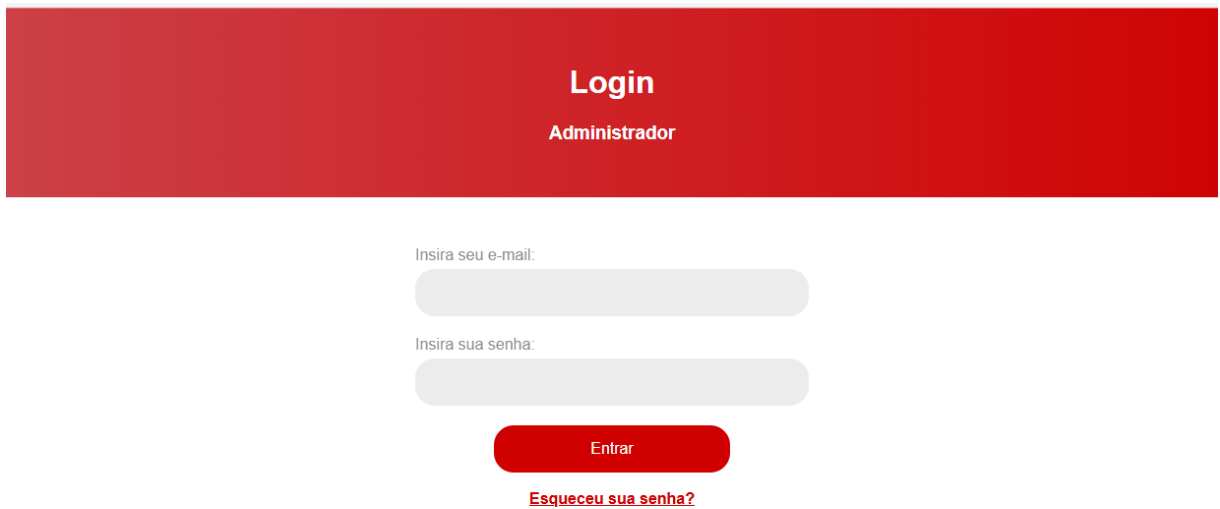
SuperLiga BET7K - Feminina

VS

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 10 apresenta como serão exibidos os jogos com seus respectivos horários, datas e competições.

Figura 11 - Login administrador



The login form is centered on a red background. At the top, the word "Login" is displayed in white, followed by "Administrador" in a smaller white font. Below this, there are two input fields: "Insira seu e-mail:" and "Insira sua senha:". Each field is represented by a light gray rounded rectangle. Under the password field is a red button with the text "Entrar" in white. At the bottom, there is a red text link that says "Esqueceu sua senha?".

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 11 demonstra como será a página de login do administrador do sistema.

Figura 12 - Página inicial do administrador



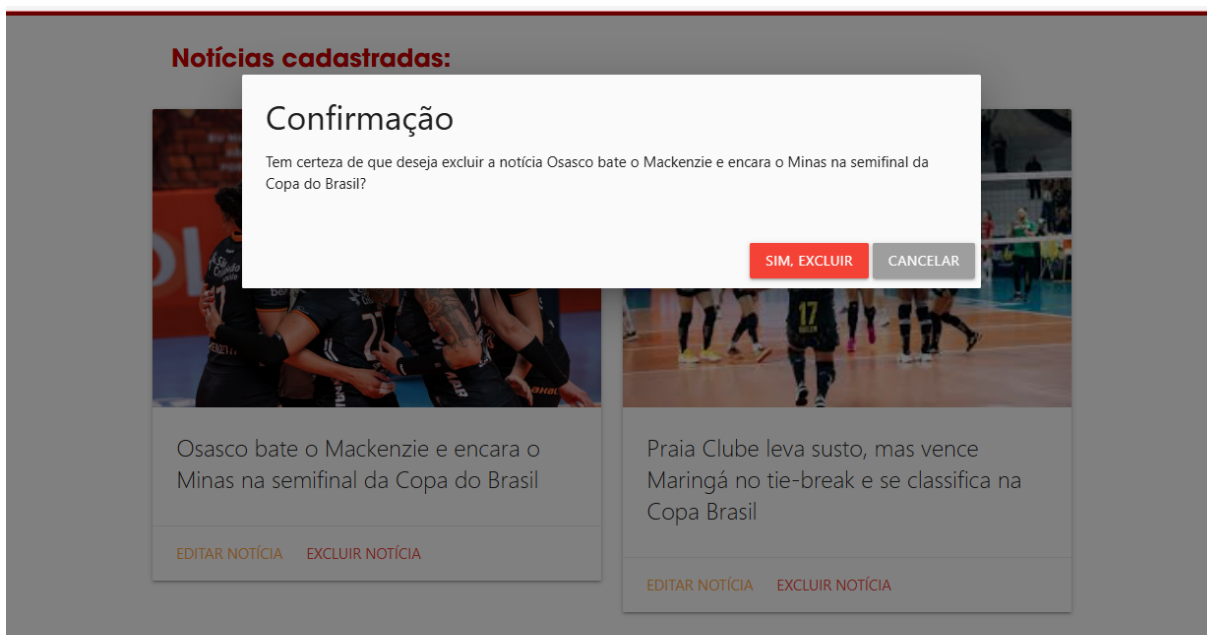
The dashboard features a red header with the "VOLEI BRASIL" logo on the left and a navigation menu on the right containing links: "Cadastrar Notícia", "Cadastrar Time", "Cadastrar Jogos", "Cadastrar Competição", and "Atualizar resultado dos jogos". Below the header, the section "Notícias cadastradas:" is shown. It contains two news items, each with a volleyball-related image, a text summary, and two buttons at the bottom: "EDITAR NOTÍCIA" and "EXCLUIR NOTÍCIA".

Notícias cadastradas:	
 Osasco bate o Mackenzie e encara o Minas na semifinal da Copa do Brasil EDITAR NOTÍCIA EXCLUIR NOTÍCIA	 Praia Clube leva susto, mas vence Maringá no tie-break e se classifica na Copa Brasil EDITAR NOTÍCIA EXCLUIR NOTÍCIA

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 12 exhibe a página inicial do administrador, onde são exibidas as notícias cadastradas e cada uma com botões para excluir e editar a notícia.

Figura 13 - Mensagem de confirmação de exclusão da notícia



Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 13 apresenta a mensagem de alerta que será exibida quando o administrador quiser excluir uma notícia do sistema.

Figura 14- Confirmação da exclusão da notícia



Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 14 demonstra a mensagem que confirma que a notícia foi excluída com sucesso.

Figura 15 - Cadastro das notícias

A interface de cadastro de notícias do Volei Brasil apresenta uma barra superior vermelha com o logo 'VOLEI BRASIL' e links para 'Cadastrar Notícia', 'Cadastrar Time', 'Cadastrar Jogos', 'Cadastrar Competição' e 'Atualizar resultado dos jogos'. O formulário principal, intitulado 'Cadastrar Notícia:', contém campos para: 'Insira a imagem da notícia:' (com botão 'Escolher arquivo' e texto 'Nenhum arquivo selecionado'), 'Insira a manchete da notícia:', 'Insira o subtítulo da notícia:', 'Insira o conteúdo da notícia:' (com barra de rolagem vertical) e 'Insira o resumo da notícia:' (com barra de rolagem vertical). No rodapé do formulário, há o campo 'Insira o time a que essa notícia se refere:'.

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 15 apresenta a página de cadastro das notícias, havendo a possibilidade do administrador cadastrar a imagem, a manchete, o subtítulo, o conteúdo, o resumo e sobre qual time a notícia se refere.

Figura 16- Editar notícias

A interface de edição de notícias do Volei Brasil possui a mesma barra superior vermelha. O formulário, intitulado 'Editar Notícia:', contém campos para: 'Insira a imagem da notícia:' (com botão 'Escolher arquivo' e texto 'Nenhum arquivo selecionado'), 'Insira a manchete da notícia:' (contendo o texto 'Osasco bate o Mackenzie e encara o Minas na semifinal da Copa do Brasil'), 'Insira o subtítulo da notícia:', 'Insira o conteúdo da notícia:' (contendo o texto 'Terceiro colocado no primeiro turno da Superliga Feminina, o Osasco confirmou o favoritismo e eliminou o Mackenzie no último confronto das quartas de final da Copa do Brasil. Jogando em casa, no ginásio José Liberatti, o time do técnico') e 'Insira o resumo da notícia:' (contendo o texto 'Jogando no José Liberatti, time paulista triunfa por 3 sets a 0 e avança sem sustos à próxima fase da competição. Fase decisiva acontece no dia 8 e 9 de fevereiro em São José, SC'). No rodapé do formulário, há o campo 'Insira o time a que essa notícia se refere:'.

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 16 apresenta a página de edição das notícias, havendo a possibilidade do administrador editar a imagem, a manchete, o subtítulo, o conteúdo, o resumo e sobre qual time a notícia se refere.

Figura 17 - Cadastro dos Times

A interface de cadastro de times do Volei Brasil apresenta um cabeçalho vermelho com o logo 'VOLEI BRASIL' e links para 'Cadastrar Notícia', 'Cadastrar Time', 'Cadastrar Jogos', 'Cadastrar Competição' e 'Atualizar resultado dos jogos'. O formulário principal, intitulado 'Cadastrar Time:', contém os seguintes campos: 'Escudo do Time' com um botão 'Escolher arquivo' e o texto 'Nenhum arquivo selecionado'; 'Insira o nome do time' com um campo de texto; 'Categoria do Time' com uma lista suspensa selecionando 'Masculino'; e 'Competição do Time' com uma lista suspensa selecionando 'SuperLiga BET7K - Feminina'. Um botão vermelho 'Cadastrar' está na base do formulário. No canto inferior esquerdo, há um botão 'Iniciar'.

Fonte: Autoria própria (2024)

A Figura 17 exibe a tela de cadastro dos times, permitindo que o administrador registre o nome da equipe, sua categoria (feminina ou masculina), a competição em que participará e o escudo correspondente.

Figura 18 - Cadastro dos Jogos

A interface de cadastro de jogos do Volei Brasil possui um cabeçalho idêntico ao da Figura 17. O formulário 'Cadastrar Jogos:' inclui: 'Selecione a competição' com uma lista suspensa selecionando 'SuperLiga BET7K - Feminina'; 'Time de casa' com o texto 'Selecione um time' e uma lista suspensa; 'Time visitante' com o texto 'Selecione um time' e uma lista suspensa; 'Data do Jogo' com um campo de data no formato 'dd/mm/aaaa --:--' e um ícone de calendário; e 'Rodada' com uma lista suspensa selecionando 'Rodada 1 - Turno'. Um botão vermelho 'Cadastrar Jogo' está na base do formulário.

Fonte: Autoria própria (2024)

A Figura 16 exibe o formulário de cadastro de jogos, onde o administrador pode preencher o time da casa, o time visitante, a competição, a data, o horário e a rodada.

Figura 19 - Cadastro das Competições

Fonte: Autoria própria (2024)

A Figura 19 exibe o formulário de cadastro das competições, permitindo que o administrador informe o nome da competição, além de sua data de início e de término.

Figura 20 - Atualização dos Resultados dos Jogos

Fonte: Autoria própria (2024)

A Figura 20 exibe a página onde o administrador pode selecionar o jogo que deseja atualizar o resultado, o que refletirá automaticamente na tabela de classificação.

Figura 21 - Editar os resultados

The screenshot shows a web interface for updating volleyball match results. At the top is a red navigation bar with the 'VOLEI BRASIL' logo and links: 'Cadastrar Notícia', 'Cadastrar Time', 'Cadastrar Jogos', 'Cadastrar Competição', and 'Atualizar resultado dos jogos'. Below the navigation bar, the title 'Atualizar Resultado dos Jogos:' is displayed. The main form area contains two team logos: 'Sesc' on the left and 'Barueri' on the right. Between the logos, the current score is '3-0' with a dropdown arrow. Below each logo, there are five input fields labeled '1° Set:', '2° Set:', '3° Set:', '4° Set:', and '5° Set:' for recording the set scores.

Fonte: Autoria própria (2024)

A Figura 21 exibe o formulário de atualização de resultados, permitindo que o administrador registre o placar do jogo e a pontuação de cada set da partida.

Figura 22 - Mensagem de confirmação de exclusão do jogo

The screenshot shows a confirmation dialog box titled 'Confirmação' overlaid on a game list. The dialog box contains the text: 'Tem certeza de que deseja excluir o jogo entre Sesc RJ Flamengo e Flor De Ypê Paulistano Barueri?'. At the bottom of the dialog are two buttons: 'SIM, EXCLUIR' (highlighted in red) and 'CANCELAR'. The background shows a list of games. The first game is between 'Sesc RJ Flamengo' and 'Flor De Ypê Paulistano Barueri'. Below it are buttons: 'ATUALIZAR O RESULTADO DO JOGO', 'EXCLUIR JOGO', and 'EDITAR JOGO'. The second game is between 'Dentil Praia Clube' and 'Unilife Maringá', with a date of '21/01/2025'. It also has buttons for 'ATUALIZAR O RESULTADO DO JOGO', 'EXCLUIR JOGO', and 'EDITAR JOGO'.

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 22 apresenta a mensagem de alerta que será exibida quando o administrador quiser excluir um jogo do sistema.

Figura 23 - Editar Jogos

A captura de tela mostra a interface web do sistema "Vôlei Brasil". No topo, há uma barra de navegação com o logo "Vôlei Brasil" e links para "Cadastrar Notícia", "Cadastrar Time", "Cadastrar Jogos", "Cadastrar Competição" e "Atualizar resultado dos jogos". O formulário principal, intitulado "Editar Jogos:", contém os seguintes campos:

- Seleção a competição: SuperLiga BET7K - Feminina
- Time de casa: Sesc RJ Flamengo
- Time visitante: Flor De Ypê Paulistano Barueri
- Data do Jogo: 20/01/2025 18:00
- Rodada: Rodada 3 - Retorno

Um botão vermelho "Atualizar Jogo" está localizado na base do formulário. A barra de tarefas do Windows é visível na parte inferior da tela.

Fonte: Autoria própria (2024)

A figura 23 exibe o formulário para editar os jogos, permitindo que o administrador altere a data, horário ou rodada do jogo.

Figura 24 - Formulário para receber notificação de novas notícias

A captura de tela mostra um formulário de cadastro com o título "Cadastre-se para receber notícias". O formulário contém os seguintes campos:

- Insira seu nome: Seu nome
- Insira seu E-mail: Seu e-mail
- Insira sua data de nascimento: dd/mm/aaaa

Um botão vermelho "Cadastrar" está localizado na base do formulário.

Fonte: Autoria própria (2024)

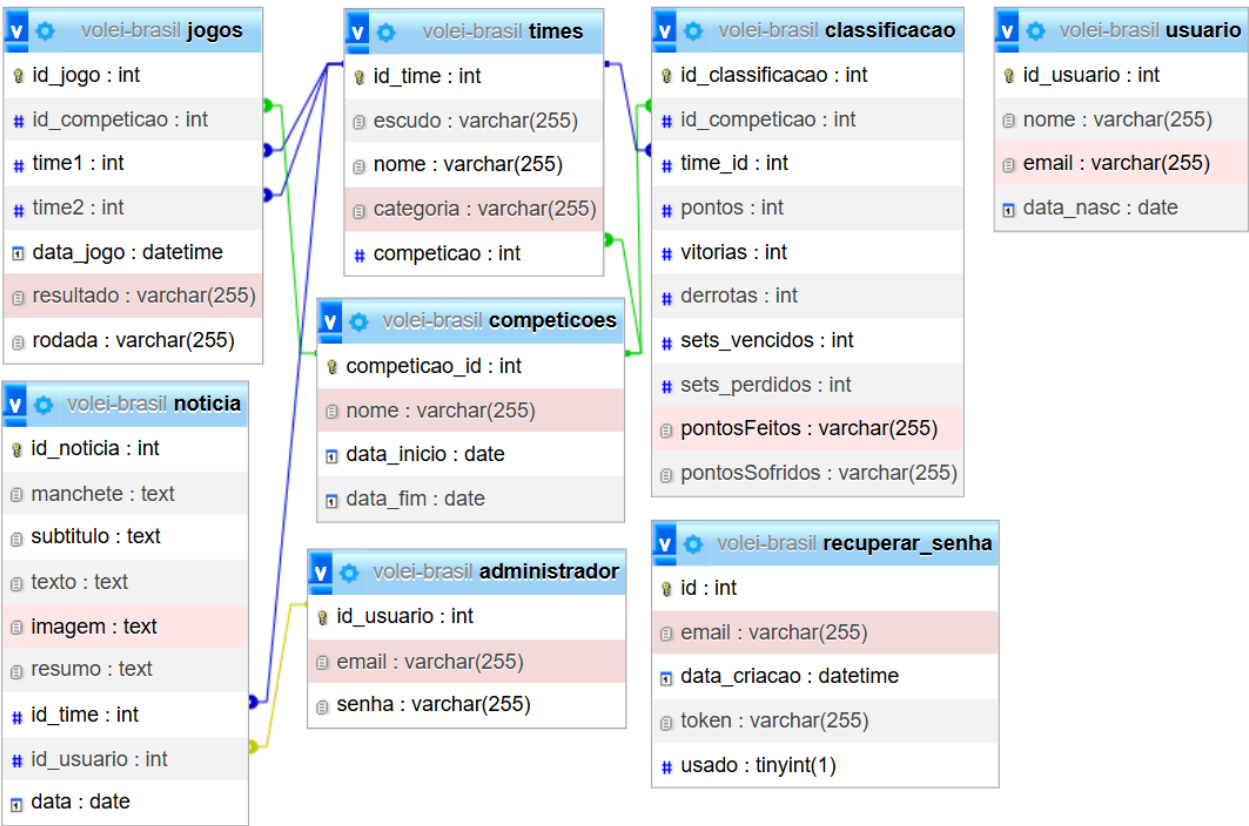
A figura 24 exibe o formulário de cadastro para receber e-mails cada vez que uma nova notícia é cadastrada no sistema, fazendo com que os torcedores permaneçam atualizados.

4.6 BASE DE DADOS

A base de dados é fundamental para a funcionalidade do sistema, permitindo um armazenamento mais organizado, gerenciado e protegido das notícias, times, classificações, competições, jogos, administradores, usuários e outras informações do sistema.

Na figura 17 está representado o modelo de banco de dados, exibindo os dados que serão armazenados nas tabelas, como elas interagem e a forma em que serão armazenadas as informações:

Figura 25 – Modelo Banco de Dados.



Fonte: Autoria própria (2024)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento deste trabalho, buscou-se preencher uma lacuna na disponibilidade de informações detalhadas sobre o voleibol brasileiro, aproximando os torcedores de seus times por meio de um site de notícias. Ao longo desse processo, diversos desafios foram enfrentados e solucionados com base em pesquisas, que proporcionaram novos aprendizados e contribuíram tanto para o crescimento acadêmico quanto profissional.

Dentre os desafios solucionados, destaca-se a implementação do banco de dados para armazenar as principais informações do sistema, a criação de funcionalidades essenciais, a construção da tabela de classificação automática e a integração com o framework Materialize, para garantir que o sistema tivesse uma identidade visual forte e uma navegação intuitiva. Esses avanços foram essenciais para garantir que a plataforma atendesse aos objetivos definidos inicialmente.

No processo de desenvolvimento houveram diversos aprendizados, como o aprofundamento no uso da linguagem JavaScript e a importância de um planejamento detalhado. Além disso, a experiência adquirida na integração entre frontend e backend.

Para desenvolvimentos futuros, é possível criar um espaço para interação entre os torcedores, permitindo que comentem sobre os jogos e resultados, criando uma comunidade ao redor da plataforma, além de permitir a criação de perfis personalizados para que o usuário possa acompanhar apenas os times e competições de seu interesse.

Dessa forma concluímos, que apesar dos desafios enfrentados ao longo do desenvolvimento do sistema, foi possível entregar uma plataforma capaz de promover o maior engajamento do voleibol no Brasil. Com uma interface intuitiva, responsiva e com uma identidade visual forte, podendo assim, aproximar os torcedores de seus times.

6 REFERÊNCIAS

ELISA, Débora. **Superliga 30 anos**: cobertura da mídia é aliada no crescimento da modalidade. Site Tempo Sports, 2023. Disponível em: <[Superliga 30 anos: cobertura da mídia é aliada no crescimento da modalidade | O Tempo](#)>. Acesso em: Maio. 2024.

JUNIOR, Nelson Kautzner Marques. **História do Voleibol no Brasil – 1915 a 1969**. Artigo. s.d. Disponível em: <(Microsoft PowerPoint - 4\ VOLEIBOL - hist\363ria voleibol no Brasil 1915 a 1969 \evolu\347\343o\ 2019 [Modo de Compatibilidade]) (researchgate.net)>. Acesso em: Maio. 2024.

PIZZOLATO, Eduardo De Andrade. **Profissionalização De Organizações Esportivas**: Estudo De Caso Do Voleibol Brasileiro. Artigo PUC-Rio, 2005. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=5887@1#>>. Acesso em: Maio. 2024.

JOGADORES de vôlei do Brasil: quais marcaram a história?. **Escola do Atleta**, 2024. Disponível em: <<https://blog.escoladoatleta.com/jogadores-historicos-volei-brasil/>> Acesso em: Agosto. 2024.

SILVEIRA, Cristiane. **Vôlei é o esporte que mais interessa brasileiros conectados, aponta pesquisa**. Site Diário do Nordeste, 2022. Disponível em: <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/jogada/volei-e-o-esporte-que-mais-interessa-brasileiros-conectados-aponta-pesquisa-1.3258385>>. Acesso em: Agosto. 2024.

DE ERGONOMIA, GRUPO GERGILA–Grupo LABORAL, Ginástica. **História Do Voleibol**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Cassio-Hartmann/publication/360232760_HISTORIA_DO_VOLEIBOL/links/626a03632e2cf87c3483f96e/HISTORIA-DO-VOLEIBOL.pdf>. Acesso em: Agosto. 2024.

A HISTÓRIA DO VÔLEI. **Liga Escolar Invisalign**, 2023. Disponível em: <<https://ligaescolar.com.br/a-historia-do-volei/>>. Acesso em: Agosto. 2024.