



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
ESCOLA DE INFORMÁTICA APLICADA

JOGOS QUE FUI: um site para torcedores de futebol

Henrique Borges de Almeida Filho

Orientador

Morganna Carmem Diniz

RIO DE JANEIRO, RJ – BRASIL

FEVEREIRO DE 2023

Catálogo informatizado pelo autor

A Ficha catalográfica deve ser obtida em

<http://www.unirio.br/bibliotecacentral/fichas-catalograficas>

JOGOS QUE FUI: um site para torcedores de futebol

Henrique Borges de Almeida Filho

Projeto de Graduação apresentado à Escola de
Informática Aplicada da Universidade Federal do Estado
do Rio de Janeiro (UNIRIO) para obtenção do título de
Bacharel em Sistemas de Informação.

Aprovado por:

Morganna Carmem Diniz (UNIRIO)

Simone Bacellar Leal Ferreira

Jobson Luiz Massollar da Silva

RIO DE JANEIRO, RJ – BRASIL.

FEVEREIRO DE 2023

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer aos meus pais Henrique Borges e Rosemeri Almeida, que sempre me deram todas as condições para eu chegar até aqui. Obrigado por sempre me apoiarem e por manterem a casa andando enquanto eu estava trancado no quartinho estudando ou trabalhando. Obrigado por cada refeição, por cada saída para ir ao mercado, cada carona e por sempre lutarem para eu ter boas condições para estudar e trabalhar. Essa conquista também é de vocês.

Em segundo lugar, quero agradecer a todos os colegas e amigos que fiz durante esses 5 anos na Unirio, em especial ao Mateus Bandeira, Leonardo Vartuli, João Victor Antunes, Luisa Costa e Helena Coutrin. Obrigado por cada trabalho em grupo, cada explicação, compartilhamento de conhecimento, e também pelos momentos bons e divertidos que vivemos juntos. Vejo muitas pessoas que não tiveram bons relacionamentos durante a faculdade, e graças a vocês, tenho o enorme privilégio de dizer o oposto: sempre estive cercado de colegas maravilhosos que viraram grandes amigos. É impossível fazer tudo sozinho, e se cheguei até aqui, também foi por causa deles.

Por último, quero agradecer ao Botafogo de Futebol e Regatas, meu clube do coração, que indiretamente me ensinou a encarar os desafios da vida, ser forte, perseverante e principalmente a não desistir nunca, não importa quão difícil seja o desafio que tenhamos que enfrentar. Frequento seus jogos desde criança com meu pai e mais tarde com grandes amigos que fiz nas arquibancadas pelo Brasil, e hoje tenho o prazer de dizer que o que começou como um hobby, me ajudou a chegar até a minha graduação. Desenvolvo esse sistema desde que entrei na Unirio para registrar os jogos que estive presente e me alegra muito ver onde ele me trouxe.

RESUMO

A modernização da venda de ingressos para partidas de futebol facilitou o acesso dos torcedores nos estádios. Hoje em dia, é mais fácil comprar o ingresso pela internet e entrar usando apenas o celular que enfrentar filas para comprá-lo. Porém, essa nova maneira fez com que o ingresso físico caísse em desuso e torcedores passaram a não ter uma lembrança dos jogos que foram, muitas vezes até esquecendo que estiveram presentes. A partir desse problema, este trabalho propõe o site “Jogos que fui” no qual torcedores podem selecionar os jogos do seu time de coração que assistiram no estádio. Desta maneira, são registradas as partidas que eles estiveram presentes e estatísticas personalizadas são geradas. Além disso, o site também serve como uma fonte rápida para visualizar partidas passadas e buscar informações. Atualmente, não foi possível encontrar uma plataforma unificada com estes dois objetivos.

Palavras-chave: Site. Futebol. Estádios. Partidas. Ingressos.

ABSTRACT

The modernization of selling tickets to soccer matches has eased the access of the fans to the stadiums. Nowadays, it's easier to buy the ticket on the internet and get into the pit using your cell phone, rather than standing in lines to buy it. However, this new approach has lowered the use of physical tickets and fans don't have a way of remembering that they were in the match, making them forget they were there. From this problem, the following presentation proposes a Website in which fans can select the matches from their favorite team they have been to as they happen. This way, they will have registered the matches they have been to and personalized statistics, so they will never forget them. Furthermore, the user can also quickly visualize the past matches of the clubs, since it's not an easy task to do nowadays because of the lack of a unique application that has this data. So, the user can use this application either to register the matches that he has been to or search past matches of his team. Currently, it was not possible to find a platform that gathers these two goals.

Keywords: Website. Soccer. Stadium. Matches. Tickets.

ÍNDICE

1	Introdução	11
1.1	Motivação	11
1.2	Objetivos	11
1.3	Organização do Texto	12
2	A cultura de ir a estádios	13
2.1	Recordações dos jogos que o torcedor esteve presente	13
2.2	Sistemas de registros de jogos	14
2.2.1	Futbology	14
2.2.2	Meu Timão	17
3	Definição/Especificação do Jogos Que Fui	21
3.1	Descrição do sistema	21
3.2	Casos de Uso	21
3.3	Tecnologias utilizadas	26
4	Navegando pelo Jogos Que Fui	28
4.1	Tela de Login	28
4.2	Tela de Cadastro	30
4.3	Identidade visual do sistema	32
4.4	Meu time	34
4.4.1	Jogos do Time	34
4.4.2	Próximos Jogos	36
4.5	Card com as informações sobre o jogo	36
4.6	Meus Jogos	38
4.6.1	Anos	39
4.6.2	Estádios	40
4.6.3	Adversários	42

4.7 Tela Perfil - Jogos que o usuário já foi	43
5 Conclusão	45
5.1 Considerações Finais	45
5.2 Limitações durante o desenvolvimento	45
5.3 Trabalhos Futuros	46
Referências Bibliográficas	48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Lista de jogos presenciados por um usuário do Futbology.	15
Figura 2: Estatísticas dos torcedores que mais usam o Futbology.	16
Figura 3: Clubes com mais torcedores no Brasil cadastrados no Futbology	16
Figura 4: Distintivo de comparecimento de 125 jogos no Estádio Nilton Santos	17
Figura 5: Agenda com os próximos jogos do Corinthians em modalidades diferentes	18
Figura 6: Resultados dos jogos do Futebol Masculino do Corinthians em 2018	19
Figura 7: Tela detalhada sobre uma partida do Corinthians e todas as suas informações	20
Figura 8: Escalação do Corinthians na partida	20
Figura 9: Diagrama de casos de uso do sistema	22
Figura 10: Tela de login do sistema	29
Figura 11: Mensagem de e-mail ou senha inválidos	30
Figura 12: Tela de cadastro	31
Figura 13: Opções de times utilizáveis no Jogos Que Fui	31
Figura 14: Site adaptado com as cores do Botafogo	32
Figura 15: Site adaptado com as cores do Flamengo	33
Figura 16: Site adaptado com as cores do Fluminense	33
Figura 17: Site adaptado com as cores do Vasco	34
Figura 18: Opções das telas com jogos do time do usuário	34
Figura 19: Tela com os anos dos jogos disponíveis no sistema	35
Figura 20: Barra de progresso com o retrospecto do time no ano selecionado	35
Figura 21: Tela com os jogos do Vasco ocorridos no ano de 2022	36
Figura 22: Card com as informações do jogo	37
Figura 23: Card da tela Próximos Jogos sem a checkbox	37
Figura 24: Anos em destaque para separar os jogos	38
Figura 25: Opções das telas com jogos que o usuário esteve presente	38

Figura 26: Anos que o usuário foi a jogos	39
Figura 27: Tela Anos com os jogos que o torcedor compareceu em 2023	40
Figura 28: Tela com os estádios que o usuário esteve presente	41
Figura 29: Tela com o estádio selecionado (Maracanã), a barra de progresso e jogos	41
Figura 30: Adversários que o usuário já viu seu time enfrentar	42
Figura 31: Página com os jogos que o usuário esteve presente contra o Corinthians	43
Figura 32: Tela de perfil com todos os jogos que o usuário esteve presente	44

1 Introdução

1.1 Motivação

Desde pequeno, gosto muito de frequentar estádios de futebol, principalmente para ver os jogos do meu time (Botafogo). Quando era mais novo, ia quase todo fim de semana aos jogos acompanhado do meu pai. Sempre gostei de lembrar dos jogos que já fui, mas essa tarefa começou a ficar complicada conforme eu ia a mais jogos. Para facilitar essa recordação, comecei a guardar e colecionar os ingressos dos jogos que eu ia, além de anotá-los em uma planilha.

Torcedores que frequentam estádios gostam de saber e compartilhar entre eles as estatísticas dos jogos que estiveram presentes. Muitos deles possuem o hábito de guardar os ingressos como uma forma de registrar esse momento e contabilizar as estatísticas a partir deles. Porém, com a modernização do acesso aos estádios, o ingresso virtual passou a ser mais utilizado que o físico, visto que é mais prático receber um ingresso no celular no momento da compra a ter que ir a uma bilheteria para retirá-lo. Por conta disso, os torcedores perderam um objeto de recordação e, consequentemente, deixaram de ter uma maneira de contabilizar as partidas dos jogos que presenciaram. É possível que, com o tempo, os torcedores não se lembrem com tantos detalhes das partidas que estiveram presentes, às vezes até esquecendo as partidas que compareceram.

1.2 Objetivos

O objetivo deste trabalho é criar um ambiente virtual onde torcedores de diferentes times de futebol possam registrar suas experiências nos estádios e verificar estatísticas das partidas presenciadas. A plataforma também deve permitir que os usuários pesquisem jogos passados do seu time, de modo que encontrem as informações principais sobre a partida.

Atualmente, há poucos sites com as informações necessárias sobre os jogos de times de futebol para cumprir o objetivo citado anteriormente. Nos poucos que existem, muitas vezes não há todas as informações que o usuário está procurando, fazendo com que ele tenha que procurar em mais de um site para encontrar as informações desejadas. Por exemplo, muitos sites mostram apenas a data e o placar dos jogos, e não informam

o nome do estádio. E em algumas vezes, o site informa o nome do estádio alocado inicialmente para a partida, não o nome do estádio onde a partida realmente ocorreu. Baseado nisso, o site proposto também visa fornecer informações precisas sobre as partidas, como as datas, estádios, campeonatos e placares.

1.3 Organização do texto

O presente trabalho possui, além desta introdução, a seguinte estrutura:

- **Capítulo 2** - discute o mundo do torcedor que frequenta estádios no Brasil e fornece um panorama dos hábitos e costumes que envolvem essa atividade esportiva. Também são apresentados alguns aplicativos com objetivos semelhantes ao do site “Jogo que Fui”;
- **Capítulo 3** - discute os casos de uso e as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do site “Jogos Que Fui”;
- **Capítulo 4** - discute a interface do site;
- **Capítulo 5** - apresenta as considerações finais e propõe trabalhos futuros;

2 A cultura de ir a estádios

Este capítulo aborda o ambiente dos estádios do Brasil e os hábitos dos torcedores que os frequentam. Além disso, também faz uma avaliação de sistemas parecidos com o “Jogos Que Fui”.

2.1 Recordações dos jogos que o torcedor esteve presente

O futebol é uma das maiores paixões dos brasileiros. No Brasil, há a cultura de ir ao estádio prestigiar seu time favorito, mesmo que seja em uma região longe de onde o torcedor mora. Muitos torcedores gostam de viajar para acompanhar as partidas do seu time em outras cidades, estados e até países, seja para conhecer um estádio novo, um lugar novo ou até pessoas novas, mas sempre com o mesmo objetivo: prestigiar seu time do coração.

Há um hábito entre alguns torcedores de guardar os ingressos dos jogos que estiveram presentes como uma forma de recordação. Geralmente os ingressos possuem as informações da partida, como as equipes do jogo, a data e o estádio que ela ocorreu. Porém, com o desenvolvimento das tecnologias, surgiram formas mais práticas de acessar um estádio sem precisar ir à bilheteria comprar um ingresso. Isto está fazendo com que a cultura de guardar os ingressos diminua: hoje em dia é possível, por exemplo, entrar no estádio através do celular com um QR Code enviado para o e-mail no momento da compra. Além disso, com o ingresso dos planos de sócio-torcedor, é possível acessar o estádio com a carteirinha do seu clube. Esses planos mensais saem mais em conta para os torcedores que vão a muitos jogos por mês, fazendo com que eles tenham cada vez menos contato com os ingressos físicos das partidas.

Outro hábito de alguns torcedores é contar quantos e quais estádios eles já estiveram presentes. Muitos quando viajam a outras cidades, estados ou até países estrangeiros, acabam assistindo a um jogo do time local, só para ter a experiência de conhecer um novo estádio e anotar na sua lista. Também pode ocorrer do time do coração do torcedor jogar em um estádio que ele nunca foi e que o time terá pouca oportunidade de jogar novamente. Isto incentiva ainda mais o torcedor a ir ao jogo nesse novo estádio.

2.2 Sistemas de registros de jogos

Esta seção discute dois aplicativos que possuem objetivos similares ao “Jogos Que Fui”: “Futbology” e “Meu Timão”.

2.2.1 Futbology

O “Futbology” (2016) é um aplicativo de celular no qual o usuário consegue cadastrar quais jogos ele já foi, independentemente do time que ele torce. Baseado neles, são criadas estatísticas e funcionalidades no perfil do torcedor que permitem visualizar quais estádios ele esteve presente, quantos jogos ele já foi, quantos jogos de determinado clube ele já foi, etc. É o sistema que possui as funcionalidades mais parecidas com as do “Jogos Que Fui”. Por exemplo, a Figura 1 mostra os jogos presenciados por um usuário no ano de 2023. As abas do aplicativo podem ser clicadas para verificar as partidas assistidas pelo usuário em um determinado ano.

O sistema “Futbology” é bem popular na Europa e possui muitos usuários em países como a Alemanha, a Inglaterra e a França. Atualmente, o time que possui o maior número de torcedores no aplicativo é o Borussia Dortmund da Alemanha, com mais de 4500 usuários (Figura 2). No Brasil, o número de usuários está crescendo conforme os torcedores compartilham suas estatísticas na plataforma. Atualmente, o clube brasileiro com mais usuários na plataforma é o Vasco da Gama com 920 usuários, seguido pelo São Paulo com 910 e pelo Fluminense com 744. A Figura 3 apresenta os times brasileiros com as maiores quantidades de torcedores no aplicativo.

O torcedor ganha selos de conquista por assistir uma quantidade de jogos do seu time do coração, pela quantidade de visitas a um determinado estádio ou por assistir jogos de uma determinada liga de futebol (por exemplo: selo por ir a 50 jogos do seu time; selo por ir a 100 jogos em um estádio; selo por ir a um jogo de um determinado campeonato, como Copa do Mundo, etc). A Figura 4 mostra um selo de comparecimento a 125 jogos no estádio Nilton Santos.

Porém, para acessar algumas funcionalidades a interface é um pouco confusa. Por exemplo: é preciso muitos cliques para acessar a tela de resgatar distintivos de jogos antigos que o usuário já foi. O aplicativo também não permite compartilhar facilmente informações sobre seus jogos, sendo a única maneira possível através da geração de um arquivo Excel que pode ser enviado por e-mail para outras pessoas. De maneira geral, é mais fácil ver quais jogos outro usuário assistiu apenas se a pessoa estiver registrada no sistema e tiver o aplicativo instalado. Além disso, há muitos jogos com informações

errôneas de datas e estádios nos quais os jogos ocorreram, fazendo com que a geração das estatísticas dos jogos do usuário fique imprecisa. Além disso, é preciso pagar uma mensalidade ou anuidade para poder ver os jogos mais antigos dos times.

Figura 1: Lista de jogos presenciados por um usuário do Futbology.

Meus jogos			Exportar
2023			4
	29 de jan. de 2023 Estádio do Maracanã Fluminense FC 0 Botafogo FR 1		
	26 de jan. de 2023 Estádio Luso Brasileiro Botafogo FR 2 Madureira EC 0		
	19 de jan. de 2023 Estádio Raulino de Oliveira Volta Redonda FC 1 Botafogo FR 2		
	15 de jan. de 2023 Estádio Olímpico Nilton Santos Botafogo FR 0 Audax Rio 1		
2022	↓		41
2021	↓		8
2020	↓		8
2019	↓		35
2018	↓		33
2017	↓		38
2016	↓		14
2015	↓		19
2014	↓		7
2013	↓		4

Fonte: Aplicativo Futbology.

Figura 2: Estatísticas dos torcedores que mais usam o Futbology.



Fonte: Aplicativo Futbology.

Figura 3: Clubes com mais torcedores no Brasil cadastrados no Futbology

Brasil		
1	 CR Vasco da Gama	920
2	 São Paulo FC	910
3	 Fluminense FC	744
4	 CR Flamengo	689
5	 SE Palmeiras	611
6	 SC Corinthians	510
7	 Cruzeiro EC	242
8	 Botafogo FR	212
9	 Santos FC	207
10	 Atlético Mineiro	196

Fonte: Aplicativo Futbology.

Figura 4: Distintivo de comparecimento de 125 jogos no Estádio Nilton Santos



Fonte: Aplicativo Futbology.

2.2.2 Meu Timão

O “Meu Timão” (2009) é um site de notícias e informações sobre o time de futebol Corinthians. Nele, é possível ver: todos os jogos que o Corinthians já jogou em sua história (desde a sua fundação em 1910); as próximas partidas; as notícias; as opiniões dos torcedores; e as informações sobre o desempenho do clube nos torneios que participa.

Como é um site de informações gerais, a principal funcionalidade do sistema não é o registro das partidas por seus torcedores, embora esta função exista. O site possui uma tela que mostra as partidas que o Corinthians já disputou e as que vai disputar em várias modalidades esportivas como, por exemplo, futebol masculino, futebol feminino, basquete, futsal, etc.

Na tela de Jogos, há duas opções de jogos: os próximos e os que já aconteceram. Ao clicar nos Próximos Jogos (Figura 5), é aberta uma agenda com os próximos jogos que o Corinthians disputará em todas as modalidades. O usuário pode filtrar quais modalidades deseja ver. Um ponto interessante é o sistema ser integrado com o Google Calendário, sendo possível marcar a partida no calendário do usuário e ele ser notificado

quando a partida ocorrer. Também são mostradas informações sobre os canais aonde as partidas serão transmitidas.

Figura 5: Agenda com os próximos jogos do Corinthians em modalidades diferentes

AGENDA DO CORINTHIANS					
Todos	Futebol Masculino	Futebol Feminino	Futsal	Basquete	Sub-20 Sub-17
Próximos jogos	Resultados				
31 JAN TERÇA-FEIRA 20H00	PAULISTANO	×	CORINTHIANS	Ginásio Antônio Prado Junior 2022	
10	Google Calendário	10	Marcar presença	28 corinthians vão	Transmissão: ESPN
05 FEV DOMINGO 10H30	CORINTHIANS	×	ATLÉTICO-MG	Distrital do Inamar 2023	Feminino
10	Google Calendário	10	Marcar presença	57 corinthians vão	Transmissão: Globo e SporTV
05 FEV DOMINGO 18H30	CORINTHIANS	×	BOTAFOGO-SP	Neo Química Arena 2023	Masculino Profissional
10	Google Calendário	10	Marcar presença	310 corinthians vão	Transmissão: HBO Max e TNT

Fonte: <https://www.meutimao.com.br/jogos-do-corinthians/>

Ao selecionar a opção “resultados” (Figura 6), é possível ver todos os jogos do Corinthians desde 1910. Os jogos são separados por ano e, ao selecionar um ano, as partidas são mostradas em ordem decrescente de acontecimento, tendo suas principais informações mostradas em destaque. Caso deseje ver informações mais detalhadas sobre a partida, basta clicar nela. Por fim, também é possível ver quantos corinthians estiveram presentes nas partidas.

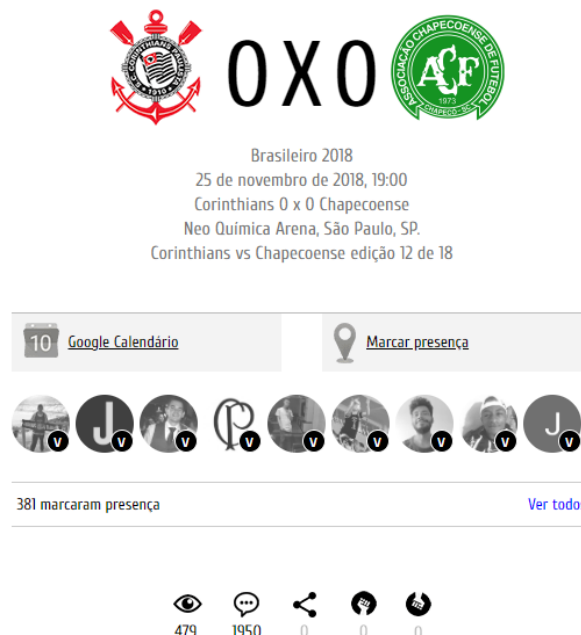
Figura 6: Resultados dos jogos do Futebol Masculino do Corinthians em 2018

RESULTADOS DO CORINTHIANS EM 2018				
Todos	Futebol Masculino	Futebol Feminino	Futsal	Basquete
Sub-20	Sub-17			
Próximos jogos	Resultados	Temporada: 2018		
02 DEZ 17H00	GRÊMIO 1 × 0 CORINTHIANS	Arena do Grêmio 2018		
		113 corinthians foram		
25 NOV 19H00	CORINTHIANS 0 × 0 CHAPECOENSE	Neo Química Arena 2018		
		381 corinthians foram		
21 NOV 21H45	ATHLETICO-PR 1 × 0 CORINTHIANS	Arena da Baixada 2018		
		97 corinthians foram		

Fonte: <https://www.meutimao.com.br/resultados-de-todos-os-jogos-do-corinthians/>

Ao clicar em qualquer uma das partidas, o usuário consegue marcar se esteve presente ou se vai ao jogo, além de conseguir interagir com outros torcedores que também selecionarem a partida: é gerada uma tela com um chat na qual os usuários podem interagir e expressar suas opiniões sobre aquela partida específica. Para os jogos que já aconteceram, é possível ver todas as informações sobre a partida, como horário, escalações, um texto com os comentários de um dos blogueiros do site e a opinião dos torcedores em um chat no qual podem interagir. Um exemplo dessa tela pode ser visto na Figura 7, onde a partida entre Corinthians e Chapecoense, ocorrida em 25/11/18, teve o placar 0 x 0. A Figura 8 mostra a escalação do Corinthians nesta partida e pode ser obtida na mesma tela com os dados da Figura 7.

Figura 7: Tela detalhada sobre uma partida do Corinthians e todas as suas informações



Fonte: https://www.meutimao.com.br/jogo/893/brasileiro_2018/corinthians-0-x-0-chapecoense

Figura 8: Escalação do Corinthians na partida

Distribuído no esquema 4-2-3-1, o Timão começou o embate com Cássio (capitão), Fagner, Léo Santos, Henrique e Carlos Augusto; Ralf e Thiaguinho; Pedrinho, Jadson e Mateus Vital; Ángel Romero.



Fonte: https://www.meutimao.com.br/jogo/893/brasileiro_2018/corinthians-0-x-0-chapecoense

O sistema é bem completo e é atualmente um dos maiores portais sobre o Corinthians na internet. Porém, por ser direcionado apenas a um clube e não ter o registro de jogos como o principal objetivo, acaba não permitindo que torcedores de outros clubes usufruam das mesmas funcionalidades.

3 Definição/Especificação do Jogos Que Fui

Neste capítulo, são abordadas as principais características do site “Jogos Que Fui”, seus casos de uso baseados no Pressman (2016, Capítulo 9, p. 179) e as tecnologias utilizadas para o seu desenvolvimento.

3.1 Descrição do sistema

O site “Jogos Que Fui” é uma aplicação Web voltada para torcedores de times de futebol. A sua principal funcionalidade é permitir que seus usuários registrem suas presenças nos jogos do seu time do coração. Baseado nos jogos que o usuário selecionou, o sistema retornará estatísticas personalizadas para o usuário, como: quantos jogos o seu time ganhou, empatou e perdeu; quantos jogos o usuário já foi em um determinado ano; o número de jogos contra um determinado adversário; a quantidade de jogos em um determinado estádio; o aproveitamento nos jogos em que o usuário esteve presente, etc.

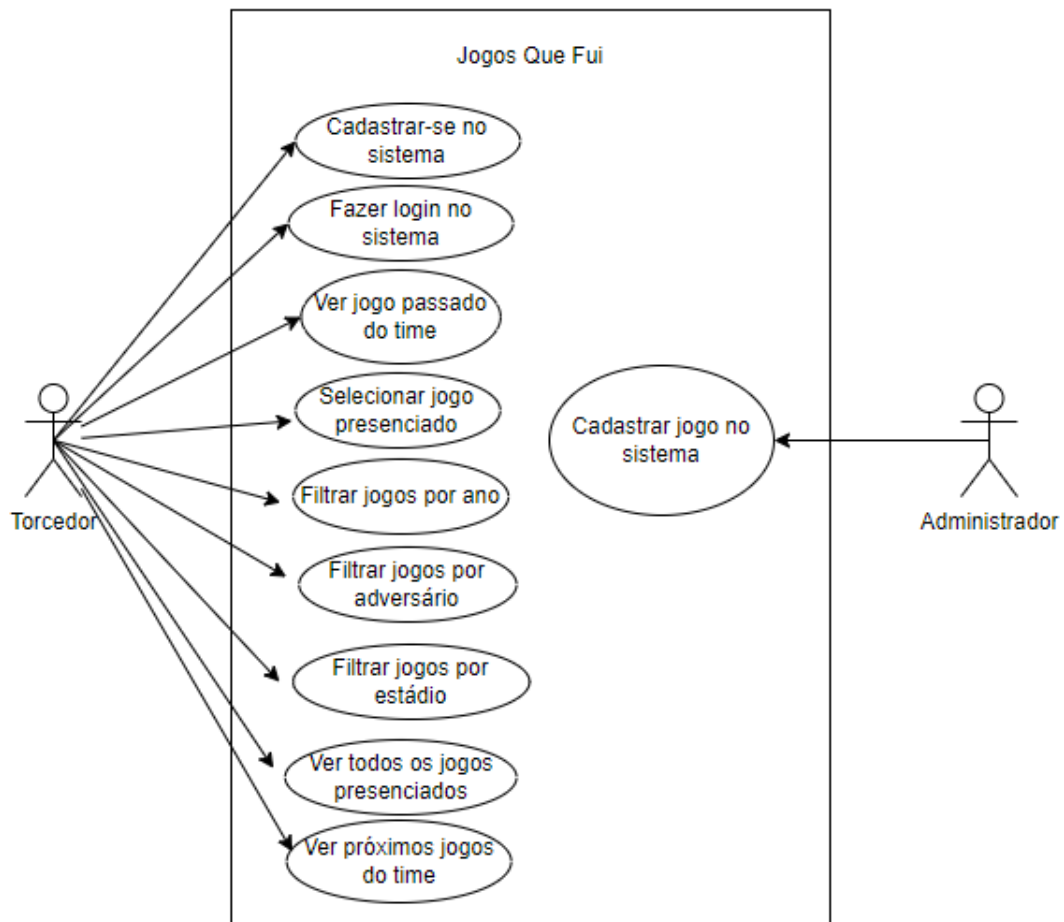
Por fim, o “Jogos Que Fui” também serve para os usuários que não desejam marcar os jogos que estiveram presentes. Caso o usuário queira usar o sistema apenas para procurar os jogos antigos do seu clube, ele poderá usar a opção “Jogos do Time”. Também há a possibilidade de ver quais serão os futuros jogos do time na opção “Próximos Jogos”, mostrados em ordem crescente, do primeiro ao último jogo.

3.2 Casos de Uso

O sistema possui dois tipos de usuário: o torcedor e o administrador. O diagrama foi modelado de modo a mostrar todas as ações dos dois usuários no sistema.

Figura 9: Diagrama de casos de uso do sistema

Use Case
Diagram



Fonte: Elaborado pelo autor

-Cadastrar-se no sistema

Descrição: Permite que o usuário se cadastre no sistema.

Ator: Torcedor

Pré-condições: -

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário entra no sistema.
- 2 - O usuário seleciona a opção de cadastrar-se.
- 3 - O sistema leva o usuário para a tela de cadastro.
- 4 - O usuário insere os seus dados.
- 5 - O usuário envia seus dados.

Pós-condições: O usuário é cadastrado no sistema.

-Fazer login no sistema

Descrição: Permite que o usuário faça login no sistema.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar cadastrado no sistema.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário acessa a tela inicial do sistema.
- 2 - O usuário insere seu e-mail e senha.
- 3 - O usuário confirma seus dados.

Pós-condições: O usuário é levado para a tela de jogos do seu time.

-Selecionar jogo presenciado

Descrição: Permite que o usuário selecione um jogo que ele presenciou.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário seleciona o ano da partida.
- 2 - O usuário procura pela partida.
- 3 - O usuário seleciona a partida
- 4 - O sistema armazena a partida selecionada pelo usuário.

Pós-condições: O jogo é selecionado como comparecido.

-Filtrar jogos por ano

Descrição: Permite que o usuário filtre os jogos comparecidos por ano.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado no sistema.
- O usuário deve ter selecionado pelo menos um jogo como comparecido.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário seleciona a opção “Anos”.
- 2 - O sistema mostra os anos das partidas que o usuário compareceu.

3 - O usuário seleciona o ano desejado.

4 - O sistema mostra os jogos que o usuário compareceu naquele ano.

Pós-condições: O sistema mostra os jogos que o usuário foi no ano selecionado.

-Filtrar jogos por estádio

Descrição: Permite que o usuário filtre os jogos comparecidos por estádio.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado no sistema.
- O usuário deve ter selecionado pelo menos um jogo como comparecido.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário seleciona a opção “Estádios”.
- 2 - O sistema mostra os estádios que o usuário já compareceu.
- 3 - O usuário seleciona o estádio desejado.
- 4 - O sistema mostra os jogos que o usuário compareceu naquele estádio.

Pós-condições: O sistema mostra os jogos que o usuário foi no estádio selecionado.

-Filtrar jogos por adversário

Descrição: Permite que o usuário filtre os jogos comparecidos por adversário.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado no sistema.
- O usuário deve ter selecionado pelo menos um jogo como comparecido.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário seleciona a opção “Adversários”.
- 2 - O sistema mostra os adversários nos quais o usuário já compareceu em jogos do seu time.
- 3 - O usuário seleciona o adversário desejado.
- 4 - O sistema mostra os jogos que o usuário compareceu contra o adversário selecionado.

Pós-condições: O sistema mostra os jogos que o usuário foi contra o adversário selecionado.

-Ver todos os jogos presenciados

Descrição: Permite que o usuário veja todos os jogos que ele compareceu.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado no sistema.
- O usuário deve ter selecionado pelo menos um jogo como comparecido.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário seleciona a opção “Perfil”.
- 2 - O sistema mostra todos os jogos que o usuário compareceu.

Pós-condições: O sistema mostra todos os jogos que o usuário compareceu.

-Ver jogo passado do time

Descrição: O usuário deve ver um jogo passado do seu time.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário seleciona a opção “Jogos do Time” na aba “Meu Time”.
- 2 - O sistema mostra os anos das partidas do time do usuário.
- 3 - O usuário seleciona o ano desejado.
- 4 - O sistema mostra os jogos do time do usuário no ano selecionado.
- 5 - O usuário procura pelo jogo.
- 6 - O usuário visualiza o jogo.

Pós-condições: O usuário visualiza um jogo passado do seu time.

-Ver próximos jogos do time

Descrição: O usuário deve ver um jogo futuro do seu time.

Ator: Torcedor

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal:

- 1 - O usuário seleciona a opção “Próximos Jogos” na aba “Meu Time”.
- 2 - O sistema mostra as próximas partidas do time do usuário.
- 3 - O usuário vê os próximos jogos do seu time.

Pós-condições: O usuário vê os próximos jogos do seu time.

-Cadastrar jogo no sistema

Descrição: Permite que o usuário cadastre um jogo no sistema.

Ator: Administrador

Pré-condições: -

Fluxo Principal:

1 - O usuário insere as informações do jogo no sistema.

Pós-condições:

- Se o jogo já tem um placar definido, ele é inserido na tela de jogos passados do time.
- Se o jogo não tem um placar definido, ele é inserido na tela de próximos jogos do time.

3.3 Tecnologias utilizadas

Para desenvolver o sistema, a principal ferramenta utilizada foi o React¹. Ela é uma biblioteca Javascript voltada para o desenvolvimento front-end de aplicações. Ela é utilizada através da linguagem Javascript, e uma de suas principais características é o uso de componentes separados que ao serem juntados fazem com que a aplicação rode. É possível utilizar estados específicos dos componentes (chamados de *states*) e também passá-los como propriedades para outros componentes (chamados de *props*). O React também possibilita o uso de elementos HTML e CSS, que auxiliam no design das telas.

Para demonstrar o uso dessas estruturas no “Jogos Que Fui”, foi criado um componente para cada tela. Por exemplo: a tela de “Perfil” é um componente que possui o estado “meu time”, que corresponde ao time do usuário. Ao mover da tela de Perfil para a de filtro de “Anos”, por exemplo, chama-se o componente “Anos” e passa-se como parâmetro o “meu time”. Ao entrar na tela “Anos”, é possível pegar o parâmetro passado por *props*, podendo utilizá-lo no componente atual.

Para inserir os jogos no sistema, foram usados arrays locais com a seguinte estrutura:

[Time Mandante, Time Visitante, Gols do Mandante, Gols do Visitante, Campeonato,
Data, Estádio]

O sistema identifica quais jogos devem ir para as telas “Jogos do Time” ou “Próximos jogos” através dos campos “Gols do Mandante” e “Gols do Visitante”. Os

¹ Disponível em <<https://pt-br.reactjs.org/>> Acesso em: 15 de fevereiro de 2023

² Disponível em <<https://code.visualstudio.com/>> Acesso em 15 de fevereiro de 2023

jogos que já ocorreram possuem esses campos com dados números inteiros, que informam o placar da partida, sendo adicionado nos jogos da tela “Jogos do Time”. Caso a partida ainda não tenha ocorrido, os campos recebem como dado uma string vazia, o que significa que a partida ainda não ocorreu. Sendo assim, o jogo será adicionado nos jogos da tela “Próximos Jogos”.

Por fim, foi utilizado a IDE Visual Studio Code² para o desenvolvimento do sistema. Segundo Amzil (2021), é uma das IDEs mais utilizadas no mercado de trabalho devido a 5 fatores principais: simplicidade; extensibilidade, por suportar diversas linguagens de programação e tecnologias diferentes; ser gratuito; performance; evolução, visto que novas atualizações são feitas na IDE todos os dias e erros são corrigidos rapidamente.

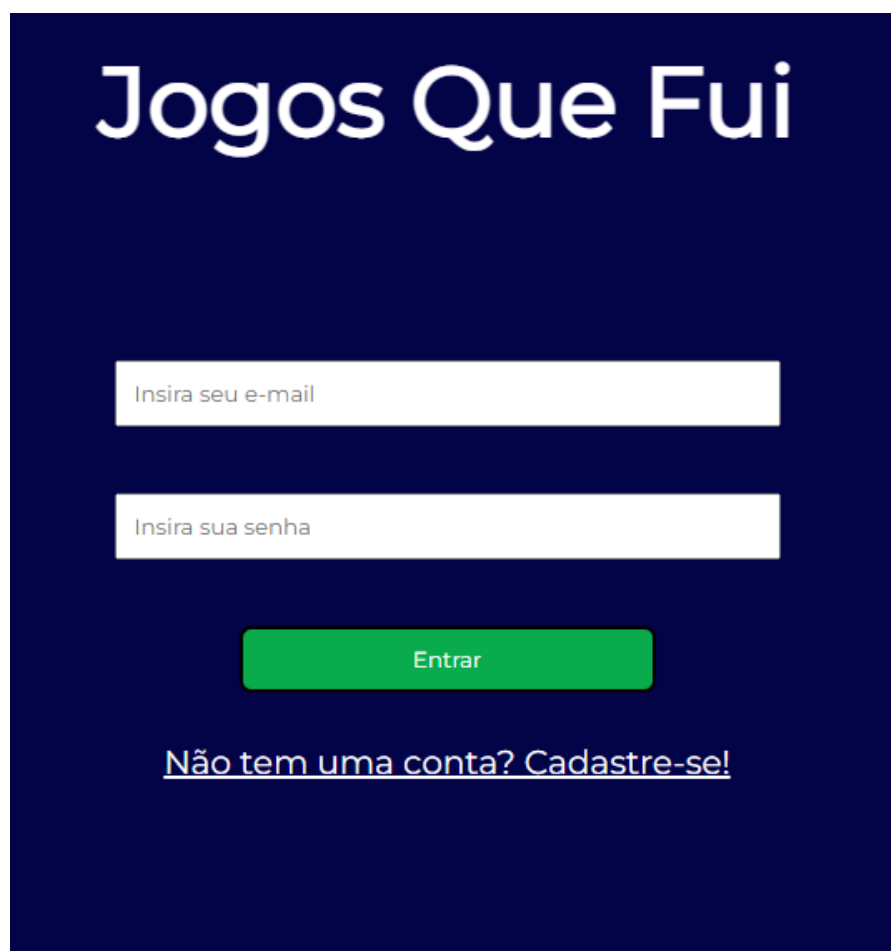
4 Navegando pelo “Jogos Que Fui”

Neste capítulo, serão abordadas detalhadamente as telas do “Jogos Que Fui”. Nele são explicadas as funcionalidades do sistema, assim como a justificativa para uso de determinadas cores e elementos na disposição do site. É importante enfatizar que, atualmente, o site só suporta quatro times de futebol: Botafogo, Flamengo, Fluminense e Vasco. Por isso, a interface está baseada apenas nas cores dos times cariocas. Além disso, a inclusão/deleção/edição dos jogos do site só são feitas pelo administrador do site.

4.1 Tela de Login

A tela de Login (Figura 10) é a tela inicial do sistema. Ao abrir a aplicação, ela é a primeira a ser mostrada. Nela, o usuário insere seu e-mail e senha para entrar na aplicação. Caso o usuário ainda não seja cadastrado, pode se inscrever clicando na opção “Não tem uma conta? Cadastre-se!”.

Figura 10: Tela de login do sistema

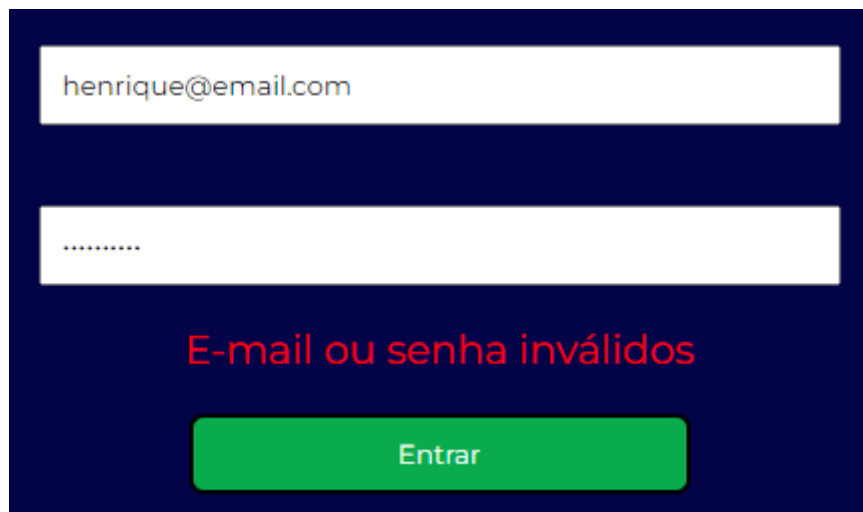


The image shows a login screen for a system titled "Jogos Que Fui". The background is dark blue. At the top, the title "Jogos Que Fui" is written in large, white, sans-serif font. Below the title, there are two white input fields. The first field is labeled "Insira seu e-mail" and the second field is labeled "Insira sua senha". Below these fields is a green button with the text "Entrar" in white. At the bottom, there is a link that says "Não tem uma conta? Cadastre-se!" in white text.

Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

A tela verifica se o e-mail e a senha estão corretos e/ou se seus campos estão vazios. Caso haja alguma informação inválida, o sistema retornará uma mensagem de erro: “E-mail ou senha inválidos” (Figura 11).

Figura 11: Mensagem de e-mail ou senha inválidos

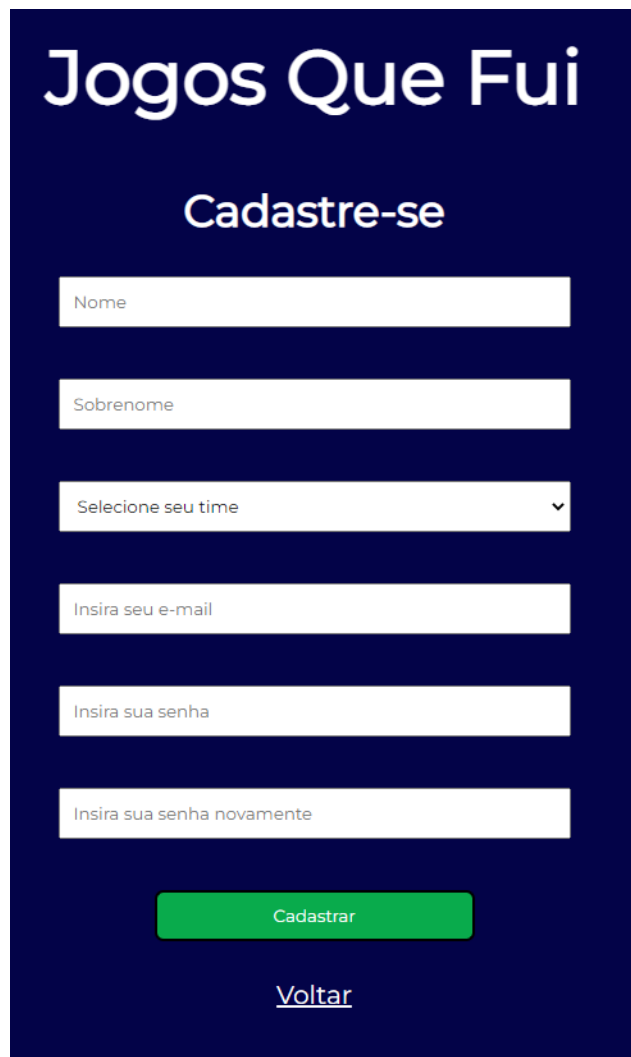
A imagem mostra uma interface de login com um fundo azul escuro. No topo, há um campo de entrada branco contendo o e-mail "henrique@email.com". Abaixo dele, há outro campo de entrada branco, mas ele está vazio e contém apenas pontos coloridos (vermelho, amarelo, verde) no início, indicando uma senha mascarada. Centralizado na tela, a mensagem "E-mail ou senha inválidos" é exibida em uma fonte vermelha. Na base da interface, há um botão verde com o texto "Entrar" em branco.

Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.2 Tela de Cadastro

A tela de cadastro (Figura 12) é a que o usuário utilizará para se registrar no sistema. Através dela, ele colocará seus dados pessoais, como nome, sobrenome, e-mail, senha e seu time do coração. O formulário retorna mensagens de erro caso tenha alguma irregularidade durante o preenchimento como: campo vazio, e-mail já cadastrado e a segunda senha inserida difira da primeira. Após cadastrar seus dados, o usuário é direcionado de volta para a tela de login.

Figura 12: Tela de cadastro

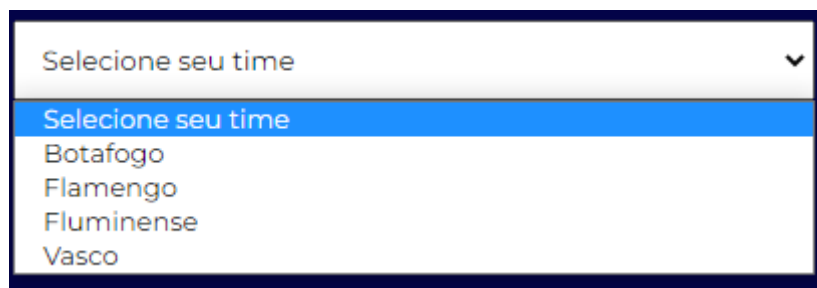


A tela de cadastro do sistema "Jogos Que Fui" possui um fundo azul escuro. No topo, o título "Jogos Que Fui" é exibido em branco, seguido pelo subtítulo "Cadastre-se" também em branco. Abaixo, há uma série de campos de entrada brancos: "Nome", "Sobrenome", um menu suspenso com o texto "Selecione seu time" e uma seta para baixo, "Insira seu e-mail", "Insira sua senha" e "Insira sua senha novamente". No final da tela, há um botão verde com o texto "Cadastrar" e um link azul com o texto "Voltar".

Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Na Figura 13 são mostradas as opções de clubes que o usuário pode selecionar: Botafogo, Flamengo, Fluminense ou Vasco. Não é possível selecionar outros times, pois esses são os únicos times que possuem jogos cadastrados no sistema.

Figura 13: Opções de times utilizáveis no Jogos Que Fui



O menu suspenso mostra a opção "Selecione seu time" selecionada, com uma seta para baixo. Abaixo, há uma lista de times: Botafogo, Flamengo, Fluminense e Vasco.

Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.3 Identidade Visual do Sistema

No mundo do futebol, os clubes possuem uma identificação muito grande com suas cores. Portanto, é importante escolher as cores das telas iniciais de forma que ninguém se sinta incomodado ao usar um sistema com as cores do time rival. Com esta perspectiva, as cores padrão do sistema foram cuidadosamente escolhidas: azul-marinho, verde e branco. O azul-marinho foi escolhido como cor principal, pois é uma cor harmoniosa e há poucas equipes com essa coloração. O verde, embora seja uma cor muito tradicional dos times de futebol do Brasil, foi escolhido como cor secundária, pois é uma cor que remete ao campo dos estádios. Por fim, o branco é a cor das fontes que mais harmoniza com o fundo azul-marinho.

Para criar um ambiente de identificação com o clube do usuário, as telas dentro do sistema respeitam as cores do time selecionado. A cor de fundo de todas as telas do sistema é a cor principal do time, e as fontes e bordas dos jogos, que serão mostradas posteriormente, são da cor secundária do clube ou a melhor cor que se encaixe visualmente com a cor de fundo.

Respeitando as cores dos times disponíveis no sistema, seguem as cores principais e secundárias usadas no sistema para cada um dos times:

-Botafogo - preta (cor do fundo) e branca (cor da fonte) como mostra a Figura 14.

Figura 14: Site adaptado com as cores do Botafogo



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

-Flamengo - vermelha (cor do fundo) e branca (cor da fonte). Tradicionalmente, as cores do Flamengo são vermelho e preto, mas como são duas cores escuras, o preto acaba dificultando a leitura do usuário. Por isso, foi optado pela cor branca para a fonte (Figura 15).

Figura 15: Site adaptado com as cores do Flamengo



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

-Fluminense - grená (cor do fundo) e branca (cor da fonte). As cores principais do Fluminense são grená e verde, e acabaram se enquadrando no mesmo caso do Flamengo: é mais harmonioso ler com a fonte branca que com a verde, por isso o branco foi escolhido para ser a cor da fonte (Figura 16).

Figura 16: Site adaptado com as cores do Fluminense



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

-Vasco - branca (cor do fundo) e preta (cor da fonte) como mostra a Figura 17..

Figura 17: Site adaptado com as cores do Vasco

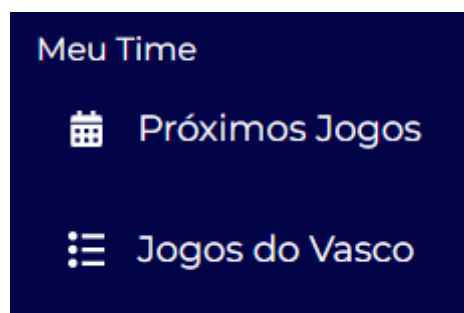


Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.4 Meu Time

O sistema possui duas telas relacionadas aos jogos do time do usuário, os quais são “Próximos Jogos” e “Jogos do Time” conforme mostra a Figura 18. Elas podem ser selecionadas no menu lateral do site.

Figura 18: Opções das telas com jogos do time do usuário



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.4.1 Jogos do Time

Logo após fazer o login no sistema, o usuário será levado para a tela “Jogos do Time”, com "Time" sendo atualizado para seu time favorito. Por exemplo: se o time selecionado for o Vasco, a opção será mostrada como “Jogos do Vasco”. Nesta tela, o usuário poderá ver os anos em que os jogos ocorreram, assim como a quantidade de partidas em cada ano (veja a Figura 19).

Figura 19: Tela com os anos dos jogos disponíveis no sistema

Jogos do Vasco



Selecione o ano do jogo

2023 4 jogos
2022 53 jogos
2021 71 jogos
2020 49 jogos

Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Ao selecionar o ano, o usuário entrará em uma tela personalizada. Nela, poderá ver o ano do jogo e o escudo do time centralizados no título e uma barra de progresso (exemplificado pela Figura 20) que mostra o retrospecto dos jogos que o time jogou no ano selecionado. Ela mostra as seguintes informações:

- Quantidade de jogos que o time jogou
- Quantidade de jogos que o time venceu (cor verde da barra)
- Quantidade de jogos que o time empatou (cor amarela da barra)
- Quantidade de jogos que o time perdeu (cor vermelha da barra)

Figura 20: Barra de progresso com o retrospecto do time no ano selecionado



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Logo abaixo, são mostrados os jogos que o time jogou no ano selecionado (Figura 21). Os jogos estão em ordem decrescente de modo que os mais recentes fiquem em destaque conforme forem adicionados (o ano selecionado pode ser o ano atual, no qual as partidas são adicionadas conforme estão acontecendo).

Figura 21: Tela com os jogos do Vasco ocorridos no ano de 2022



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.4.2 Próximos Jogos

A tela “Próximos Jogos” mostra as próximas partidas que o time do usuário irá jogar. Ao contrário da tela “Jogos do Time”, ela apresenta os jogos em ordem crescente, de modo que a próxima partida sempre fique em destaque.

4.5 Card com informações sobre o jogo

Cada jogo registrado no sistema é representado em um “Card” que possui as informações do jogo como data, campeonato, estádio e o placar do jogo. O “Card” (Figura 22) é uma espécie de cartão inspirado no formato dos clássicos ingressos físicos. Como hoje em dia é menos comum usar o ingresso físico, o torcedor no “Jogos Que Fui”, ao registrar que compareceu ao jogo, salva o “Card” que é uma simulação virtual de como seria o ingresso físico daquela partida. A cor do seu fundo é dividida ao meio com as cores principais dos dois times da partida, e a fonte de cada um dos times é a sua respectiva cor secundária.

Figura 22: Card com as informações do jogo



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Em todas as telas, com exceção da “Próximos Jogos”, os “Cards” têm uma *checkbox* (caixa de verificação) do lado esquerdo do jogo. Ela serve para mostrar se o usuário foi ou não à partida: se ele foi, a caixa estará selecionada; se não, ela estará desmarcada. Caso o torcedor queira adicionar a partida aos jogos que ele já foi, basta clicar na caixa que ela ficará marcada e o jogo será adicionado. A tela “Próximos Jogos” é a única que os “Cards” não possuem a *checkbox* (Figura 23), pois não é possível adicionar uma partida que ainda não ocorreu.

Figura 23: Card da tela Próximos Jogos sem a checkbox



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Para facilitar a visualização e a diferenciação dos anos nos quais as partidas ocorreram, o ano da partida aparece em destaque, separando o último jogo que o usuário foi do jogo anterior e do primeiro jogo que ele foi no ano seguinte. A Figura 24 mostra um exemplo: a partida entre Volta Redonda x Botafogo foi a primeira do ano de 2023, enquanto a disputada entre Athletico-PR x Botafogo foi a última de 2022.

Figura 24: Anos em destaque para separar os jogos



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Por fim, ao percorrer as páginas “Perfil” ou “Meus Jogos”, que serão abordadas posteriormente, o torcedor conseguirá ver todos os “Cards” das partidas que ele esteve presente. Esta ideia foi implementada pensando nos colecionadores de ingressos físicos: no “Jogos Que Fui”, o torcedor consegue ver sua coleção de ingressos virtuais com as informações dos jogos que ele esteve presente.

4.6 Meus Jogos

As telas com o tema “Meus Jogos” são as que possuem as informações dos jogos que o usuário marcou que ele esteve presente através das telas anteriores. Nelas, ele consegue ver os jogos separados por ano, estádio e adversário, e é possível acessá-las através do menu lateral do site (Figura 25):

Figura 25: Opções das telas com jogos que o usuário esteve presente



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Inicialmente, todos os “Cards” das telas “Meus Jogos” possuem a *checkbox* marcada. Porém, caso o usuário queira retirar algum jogo que ele marcou equivocadamente, basta desmarcá-la e o jogo será removido de sua lista. Dessa maneira, o usuário não precisa voltar a tela “Jogos do Time” para desmarcar o jogo, podendo fazê-lo diretamente quando encontrá-lo.

4.6.1 Anos

Nesta tela, o usuário vê os anos dos jogos que ele marcou como comparecido na tela de Jogos do Time. Primeiramente, são mostrados os anos dos jogos que ele foi, e logo abaixo a quantidade de jogos comparecidos naquele ano (Figura 26).

Figura 26: Anos que o usuário foi a jogos



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Logo após selecionar um ano, o torcedor será levado a uma tela similar a Jogos do Time, mas apenas com os jogos que ele esteve presente. Nela também estarão presentes: o ano escolhido no título da página; a barra de progresso, com as estatísticas de vitórias, empates e derrotas naquele ano; e todos os jogos que ele foi naquele ano em ordem decrescente (Figura 27), seguindo a lógica anteriormente citada.

Figura 27: Tela ‘Anos’ com os jogos que o torcedor compareceu em 2023



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.6.2 Estádios

Um dos passatempos favoritos dos frequentadores de estádio é contar quantos estádios eles já foram para acompanhar o time do coração. Nesta tela (Figura 28), é possível ver quantos estádios o torcedor esteve presente, assim como quantas vezes esteve em cada um deles. Além disso, também é possível ver uma foto do local em que as partidas aconteceram.

Ao selecionar um estádio, o torcedor será levado a uma tela personalizada do estádio (Figura 29), mostrando seu nome e foto centralizados no título, a barra de progresso com o desempenho no estádio e os jogos abaixo, em ordem decrescente.

Figura 28: Tela com os estádios que o usuário esteve presente



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Figura 29: Tela com o estádio selecionado (Maracanã), a barra de progresso e jogos



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.6.3 Adversários

Seguindo a lógica das duas telas anteriores, também é possível ver quais jogos o torcedor foi contra determinado adversário. Para agregar visualmente com a identidade dos clubes, os botões são personalizados com o escudo do time, fundo com sua cor principal e a fonte com a cor secundária. Além disso, é possível ver quantos jogos o usuário foi contra cada um dos times, mostrado logo abaixo do seu time (Figura 30).

Figura 30: Adversários que o usuário já viu seu time enfrentar



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

Ao selecionar qualquer um dos clubes, o usuário será levado a uma tela personalizada do confronto do seu time contra o adversário (Figura 31). Nela, ele poderá ver todos os jogos que ele foi contra o adversário em ordem decrescente, além da barra de progresso com as estatísticas do desempenho do usuário nos confrontos.

Figura 31: Página com os jogos que o usuário esteve presente contra o Corinthians



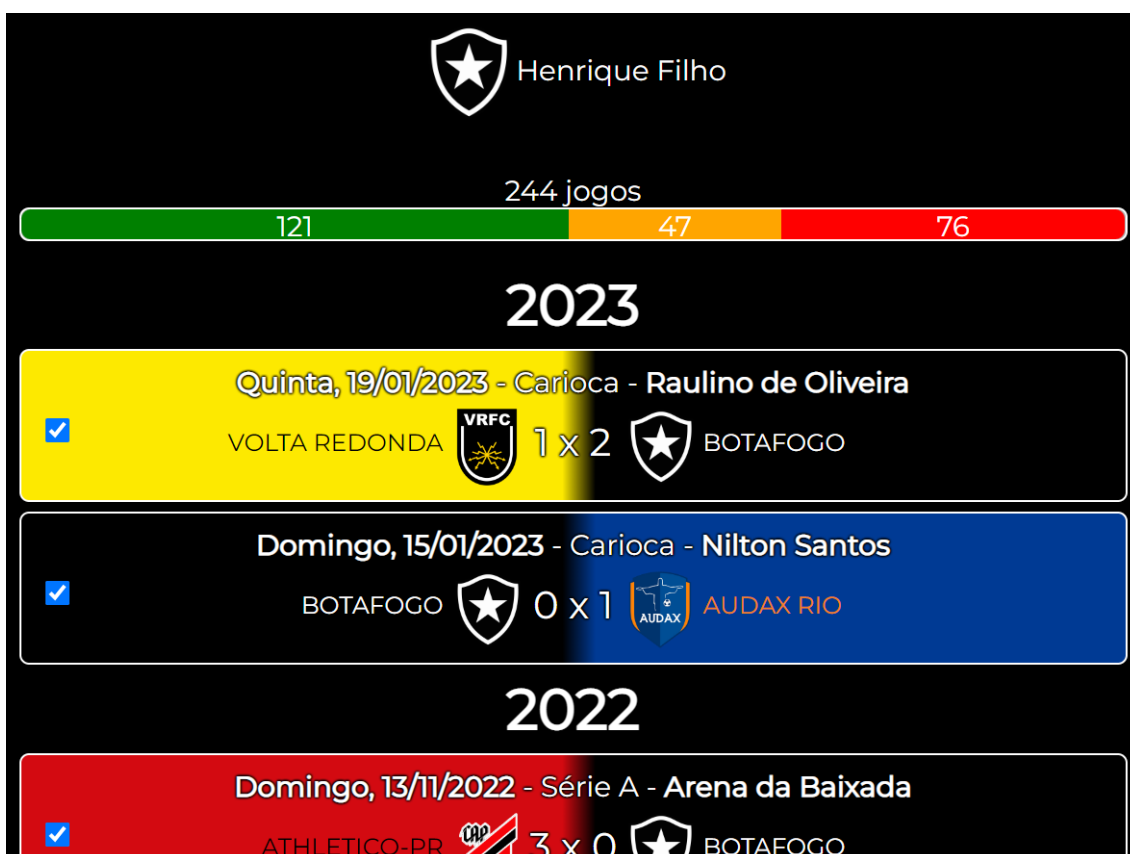
Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

4.7 Tela Perfil – Jogos que o usuário já foi

A tela “Perfil” mostra a lista completa de jogos que o usuário já foi do seu time favorito (Figura 32). Ao abri-la, é possível ver o time do usuário e seu nome centralizados no título da página, a barra de progresso com as estatísticas e os jogos que ele esteve presente logo abaixo. A lista de jogos está em ordem decrescente, de modo que os jogos mais recentes que forem adicionados possam ser vistos primeiro.

Qualquer jogo adicionado ou removido em qualquer uma das outras telas será automaticamente atualizado nesta página. Se for adicionado um jogo antigo, ele será adicionado de acordo com sua data na posição entre o último jogo e o seguinte.

Figura 32: Tela de perfil com todos os jogos que o usuário esteve presente



Fonte: Elaborado pelo autor no sistema "Jogos Que Fui"

5 Conclusão

5.1 Considerações Finais

Este trabalho apresentou um sistema no qual o usuário pode registrar os jogos que ele assistiu do seu time de coração usando uma lista de jogos disponíveis dentro da aplicação. A partir dos jogos selecionados, os usuários conseguem ver estatísticas personalizadas de suas partidas conforme o filtro escolhido: ano, estádio ou adversário. Além disso, também é possível que o usuário consulte as próximas partidas do seu time, para que ele consiga se programar para assisti-las.

Logo após selecionar os jogos, os usuários podem ver quantos jogos foram em um determinado ano, estádio ou adversário. Esses números podem incentivá-los a aumentar a participação nos jogos do seu time do coração.

O usuário também poderá utilizar o site como uma fonte de pesquisa, na qual consegue facilmente navegar pelos jogos passados do seu time e ver as principais informações sobre as partidas, como data, estádio, campeonato e placar. Caso queira lembrar de algum jogo específico, ele poderá facilmente procurar por jogos passados do time e selecionar por ano, disponível na opção “Jogos do Time”.

O futebol é um esporte muito amado pelos brasileiros, e acaba acompanhando a vida dos torcedores. Muitas pessoas lembram de momentos específicos da sua vida devido à fase que seu time viveu, devido a um jogo que elas foram com seus familiares e/ou amigos, ou devido a alguma experiência que vivenciaram pelo seu time do coração. O “Jogos Que Fui” é uma ferramenta que auxilia os torcedores nessa recordação de jogos passados e incentiva a cultura de torcer no estádio, onde quer que ele esteja, para que eles vivenciem cada vez mais momentos marcantes na sua vida.

5.2 Limitações durante o desenvolvimento

Pesquisar todos os jogos de um time, ou pelo menos uma parte deles, não é uma tarefa fácil. Existem sites com essas informações, mas muitos deles não são precisos quando passam as datas e estádios nos quais as partidas ocorreram, fazendo com que muitas vezes apareçam informações diferentes sobre as mesmas partidas em sites diferentes. Uma informação conflitante que costuma ocorrer é a identificação do estádio de uma partida. Isso acontece porque muitas vezes o jogo muda de estádio (e até de cidade) e os sites futebolísticos não fazem a modificação.

Para solucionar esse problema, foi preciso pesquisar os jogos no Youtube, assistir aos vídeos com as matérias ou melhores momentos do jogo para tirar as dúvidas sobre as partidas. Esta prática funcionou para os jogos mais recentes, pois é muito mais fácil encontrar informações e vídeos sobre esses jogos. Infelizmente, é mais difícil encontrar informações sobre os jogos mais antigos. Caso a partida tenha ocorrido em um campeonato de destaque, como o Brasileirão ou Libertadores, é mais fácil de encontrar informações. Porém, se a partida é de uma competição com menos destaque, como os Estaduais e Amistosos, é mais difícil encontrar dados detalhados e principalmente precisos, ainda mais se for contra times de menor expressão.

5.3 Trabalhos Futuros (continuação do projeto)

No trabalho, foram dados como opções de escolha os quatro grandes times do Rio de Janeiro. Como o futebol é o esporte mais popular do Brasil e abrange torcidas das mais variadas localidades do país, pretende-se aumentar a quantidade de times de acordo com sua popularidade. Com isso, torcedores de times como Corinthians, Palmeiras, Cruzeiro, Grêmio, etc., também poderão utilizar o site futuramente.

Pretende-se permitir que o usuário pesquise por jogos passados e futuros de outros times, não apenas do time que ele torce. Além disso, deseja-se criar uma tela personalizada para cada partida, como um memorial. Nela, os torcedores poderiam trocar interações em um chat, adicionar vídeos, fotos, comentários, as escalações dos times, autores dos gols, etc. Dessa maneira, aumentaria também os detalhes das partidas, facilitando a recordação das informações delas ao serem pesquisadas.

Também pretende-se permitir que o usuário submeta informações sobre o jogo, caso estas estejam errôneas. As informações seriam avaliadas pelo administrador, e caso estivessem corretas, seriam adicionadas no sistema. Dessa maneira, as informações sobre os jogos ficariam ainda mais precisas.

Outra estratégia interessante para atrair usuários e estimular a ida ao estádio é criar um ranking de torcedores. Assim, eles poderiam ver quais são as pessoas que mais vão ao estádio no geral e quais torcedores de cada time mais frequentam jogos.

Atualmente, o sistema é executado de maneira local no aparelho do usuário. De maneira que mais pessoas possam utilizá-lo, é tido como um trabalho futuro hospedar o site em um domínio e conectar tanto os jogos do sistema quanto dos usuários a um banco de dados. Por se tratar de um sistema que trabalha com dados pessoais, como

e-mail e senha, pode-se seguir práticas de segurança, de modo que as informações dos usuários estejam protegidas durante a utilização do sistema.

Referências Bibliográficas

AMZIL, Fátima. 5 Reasons that Make Visual Studio Code one of the Most Popular Code Editors in 2021. **Medium**, 2021. Disponível em: <https://medium.com/geekculture/5-reasons-that-make-visual-studio-code-one-of-the-most-popular-code-editors-in-2021-d8f95cffed73>. Acesso em 01/02/2023.

AUGUSTO, Carlos. Por que o React é tão popular? **Diolinux**, 2021. Disponível em: <https://diolinux.com.br/editorial/porque-o-react-e-tao-popular.html>. Acesso em 01/02/2023.

AUGUSTO, Danilo. **Meu Timão**, 2009. Disponível em: <https://www.meutimao.com.br/>. Acesso em 23/03/2023.

KEPERMAT. **Futbology**, 2016. Disponível em: <https://apps.apple.com/gb/app/futbology/id489247406>. Acesso em 23/03/2023.

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.