

# LAN PARTY MANAGER

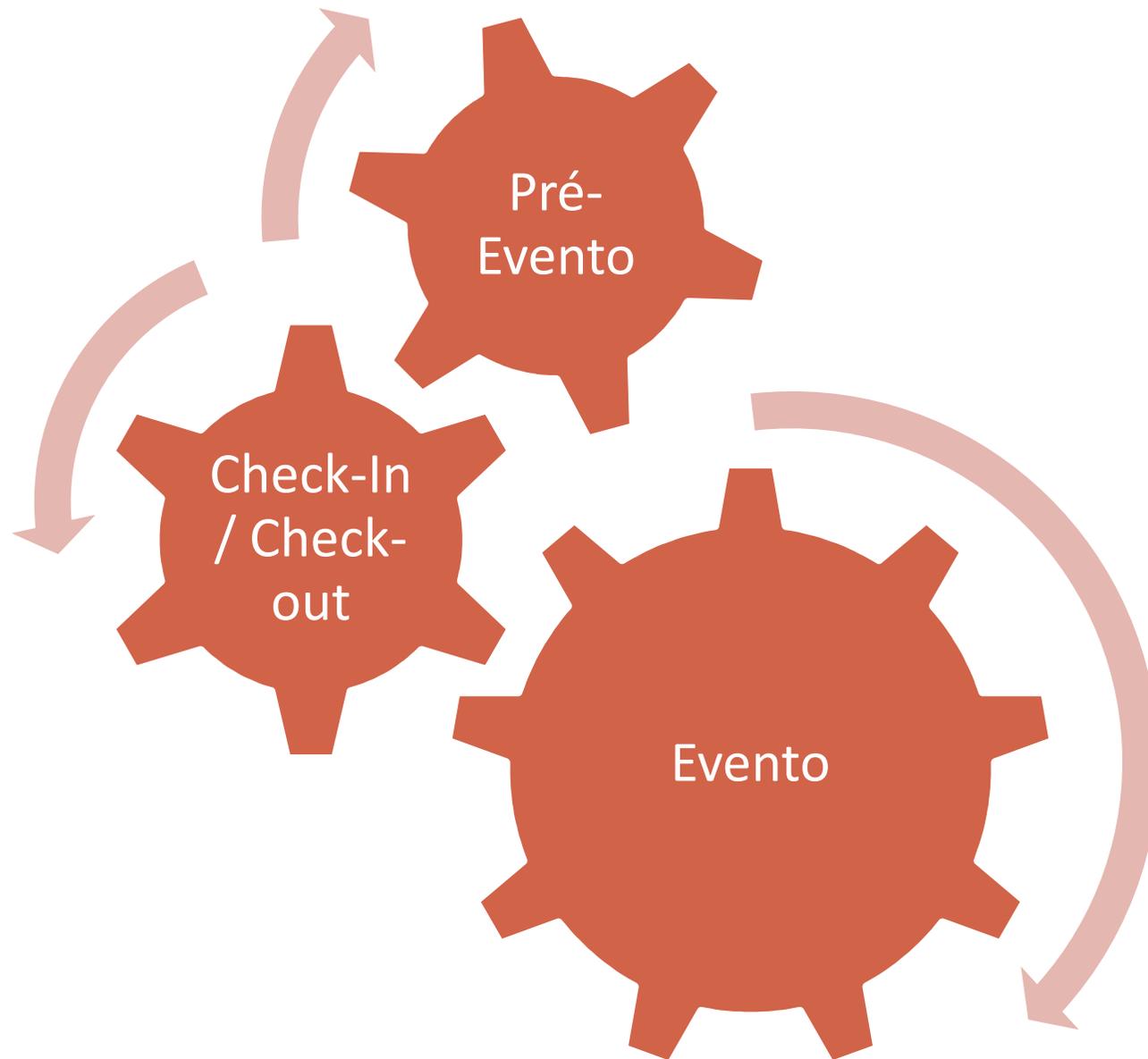
Bruno Marques – Aluno nº080265047 – CET TPSI



## OBJECTIVO

•O objectivo principal deste projecto é gerir um evento *Lan Party* em todas as suas vertentes, nomeadamente:

- Gestão de diversos eventos
- Inscrições
- Pagamentos
- Check-in e check-out de utilizadores
- Registo de entrada e saída de material
- Gestão de torneios



## PRÉ-EVENTO

- No processo de pré-evento vai ser necessário “aceitar” inscrições com os seguintes dados:
  - Nome
  - Nick
  - BI
  - Fotografia
  - Ano Nascimento
  - Clan
  - Tipo de Pagamento
  - Código Postal
  - Localidade
- Nesta fase deverá ser possível registar pagamentos efectuados.

## CHECK-IN / CHECK-OUT

- No processo de check-in e check-out é necessário corresponder aos seguintes requisitos:
  - Registrar novas inscrições
  - Modificar inscrições existentes
  - Associar a cada inscrição um código de barras
  - Associar a cada inscrição um conjunto de material
  - Identificar esse material com o código de barras
  - Registrar pagamentos
  - Registrar data e hora do check-in / check-out

## EVENTO

- Durante o evento, será necessário gerir os torneios que vão decorrer, nos seguintes moldes:

- Cada torneio tem um nome, um número de jogadores que pode variar entre 1 e 6 de cada lado

- Cada torneio tem um tipo associado:

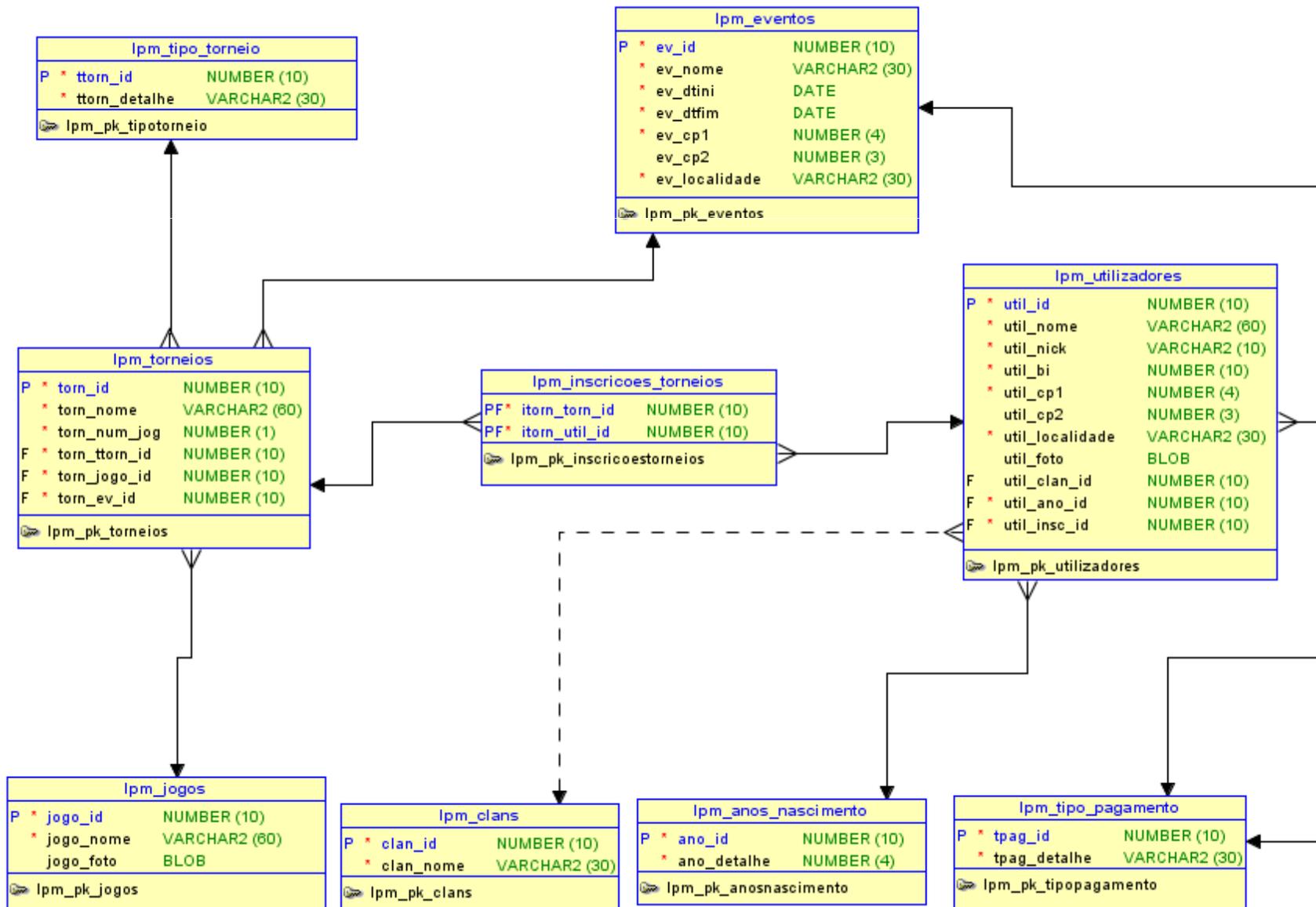
- Liga

- Eliminação directa

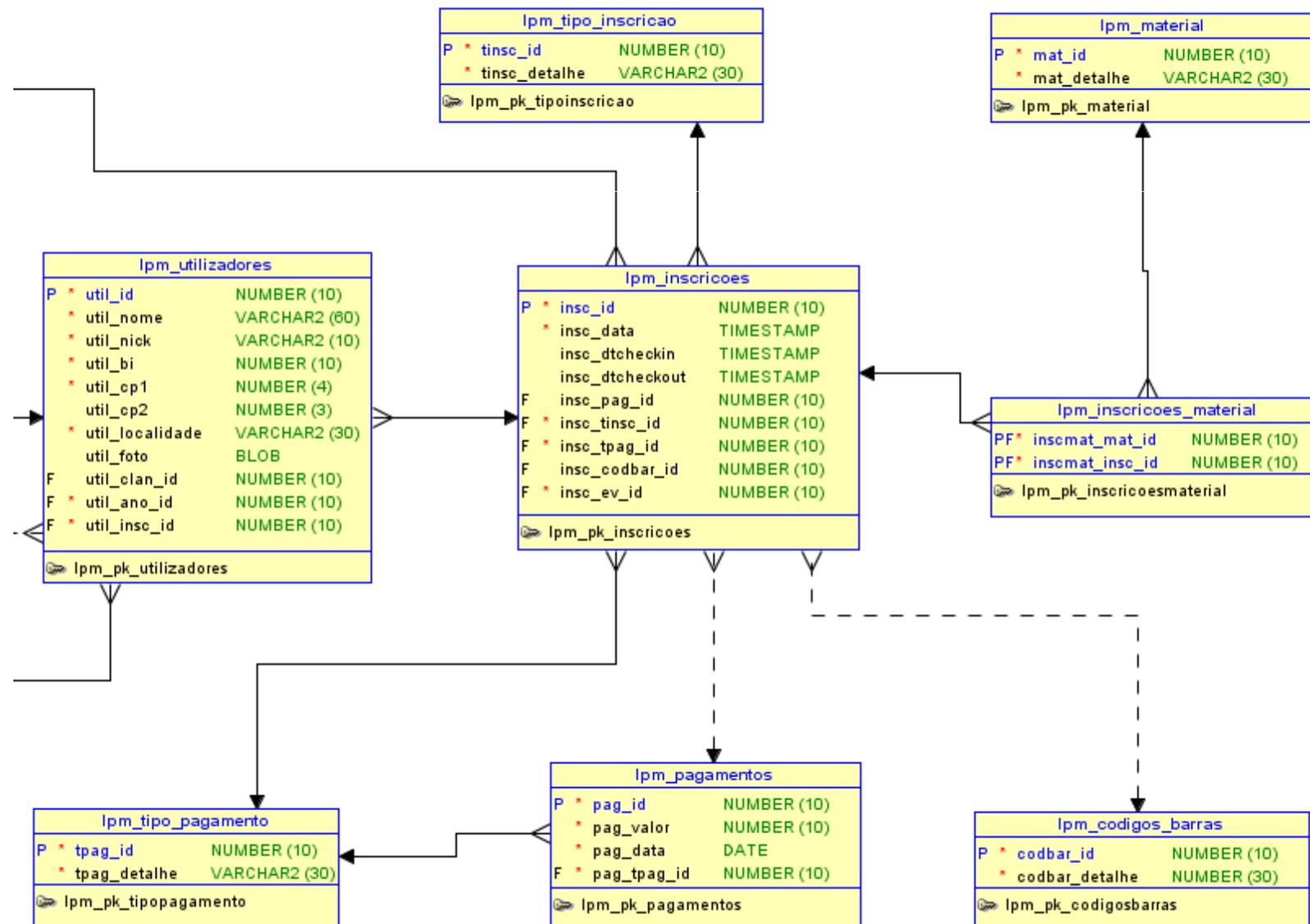
- Eliminação dupla

- Cada torneio tem um jogo associado

# MODELO ENTIDADE-RELAÇÃO



# MODELO ENTIDADE-RELAÇÃO



## PERGUNTAS QUE O SISTEMA DEVE RESPONDER

- Quantas inscrições existem ou existiam a uma determinada data
- Distribuição das inscrições por localidade e/ou idade
- Quantos utilizadores escolheram o tipo de pagamento MB ou Cash
- Dividir os utilizadores por tipo de inscrição
- Quantos utilizadores já efectuaram check-in e/ou check-out e em que datas
- Que material e/ou código de barras, tem associado um determinado utilizador

## PERGUNTAS QUE O SISTEMA DEVE RESPONDER

- Quantos pagamentos já foram recepcionados por evento e o total dividido por tipo de pagamento
- Quantos clans estão inscritos em determinado torneio
- Que utilizadores estão inscritos em determinado torneio
- Quantos torneios existem com 1, 2 ou 6 jogadores
- Quantos torneios existem do tipo liga, eliminação directa ou eliminação dupla
- Fazer a relação de torneios com os jogos

## PERGUNTAS QUE O SISTEMA DEVE RESPONDER

- Quantos torneios e quais existem para um determinado evento;
- Quantas inscrições existem para um determinado evento;
- Detalhes de um determinado evento;
- Quantos clans estão inscritos em determinado evento;
- Divisão dos utilizadores inscritos em determinado evento, por código postal ou localidade;
- Que eventos existem em determinada localidade/código postal