

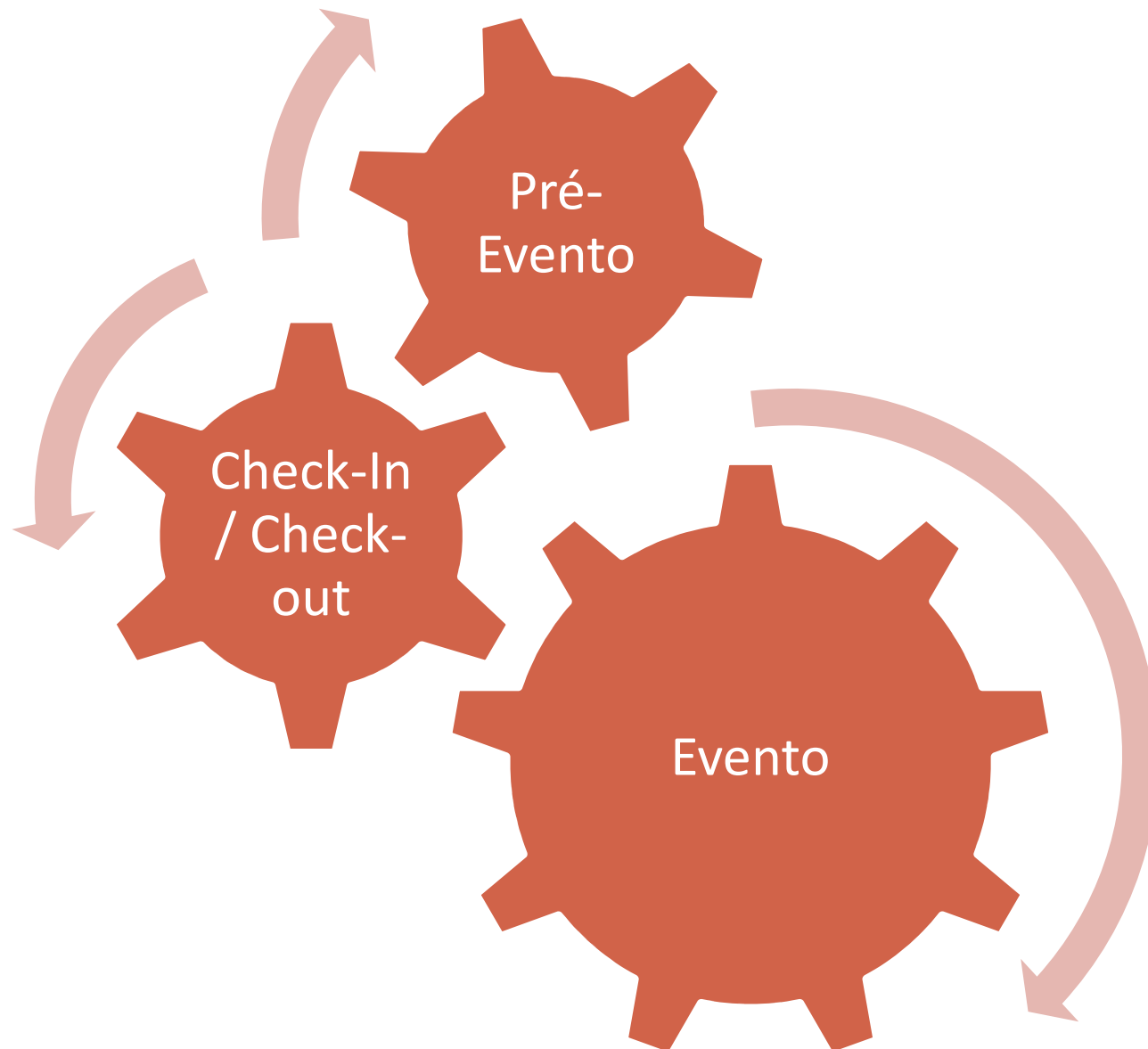
LAN PARTY MANAGER

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:

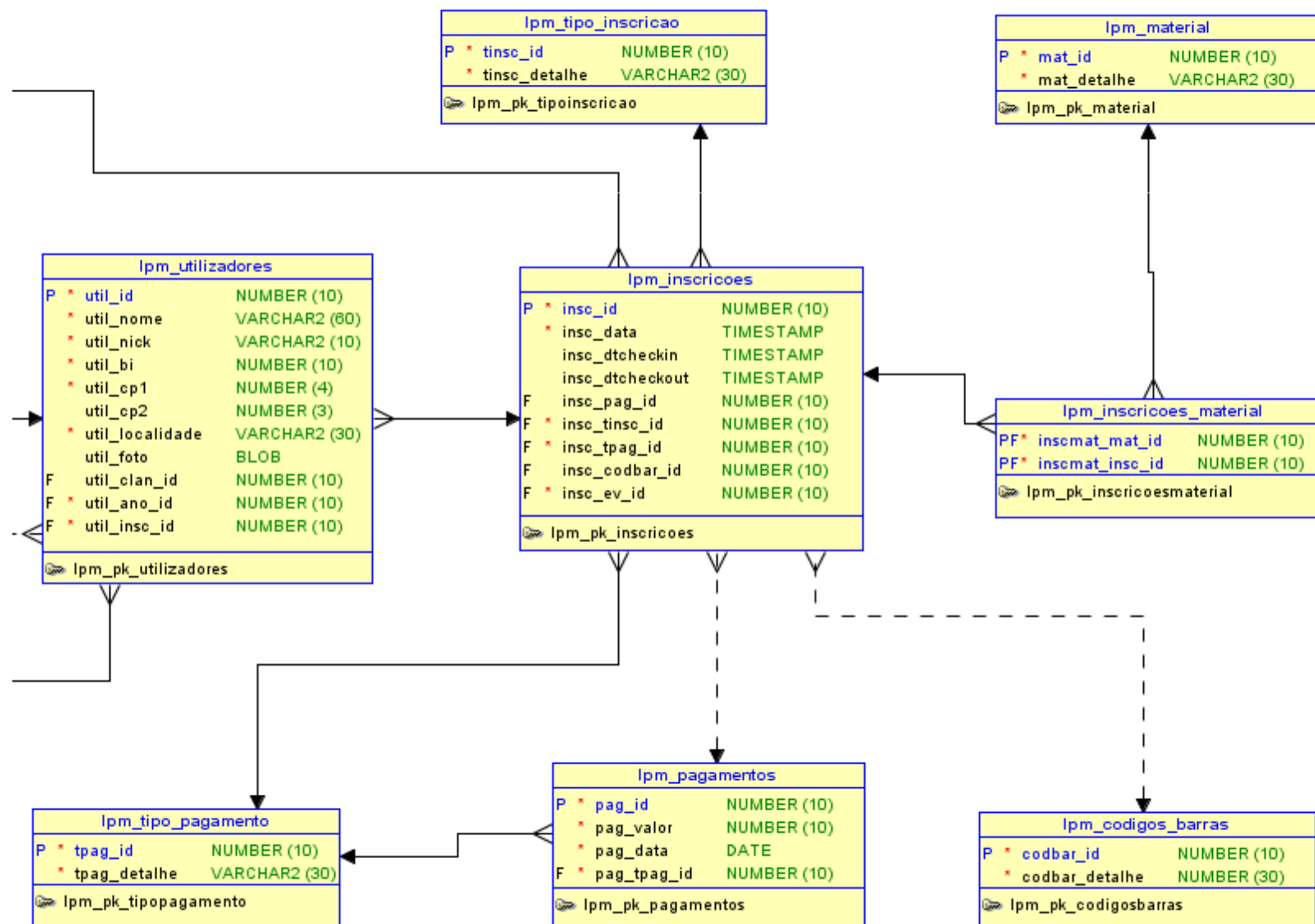
- Registrar novas inscrições
- Modificar inscrições existentes
- Associar a cada inscrição um código de barras
- Associar a cada inscrição um conjunto de material
- Identificar esse material com o código de barras
- Registrar pagamentos
- Registrar data e hora do check-in / check-out

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



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