

FUNEC RIACHO

ENSINO MÉDIO INTEGRADO AO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

ScoreVision

Bernardo Rocha
Bruno Leonardo
Gabriel Luis
Juan Pablo
Kelvin Henrique
Marcos Paulo
Pablo Leonardo

CONTAGEM

2023



FUNEC Riacho
Rua Rio Tietê, 211 | Riacho das Pedras
Contagem, MG – CEP: 32265-260

Bernardo Rocha
Bruno Leonardo
Gabriel Luis
Juan Pablo
Kelvin Henrique
Marcos Paulo
Pablo Leonardo

ScoreVision

Relatório de projeto realizado na X Mostra de
Tecnologia da FUNEC Riacho.

Professor Orientador: Daniel

Professor Coorientador: Paulo

CONTAGEM

2023



SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
1.1 OBJETIVO GERAL.....	4
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
2. REFERENCIAL TEÓRICO	5
3. METODOLOGIA	6
4. O PROJETO DESENVOLVIDO	7
5. CONCLUSÃO.....	8
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	9
ANEXOS	12



1. INTRODUÇÃO

Ao longo do tempo e dos dias a quadra de esportes da Funec riacho vem sendo cada vez mais usada pelos estudantes da mesma, e como em todos os esportes praticados é necessário que haja uma contagem de gols/pontos e um temporizador ao decorrer do jogo.

1.1 Objetivos Gerais

Desenvolver um telão com um projetor na quadra da Funec riacho para computar os pontos com o intuito de facilitar e modernizar o meio esportivo da Funec Riacho.

1.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver um código que mostre a interface do telão
- Fazer a instalação do projetor na quadra
- Configurar um computador que teria com única e exclusiva função computar os pontos.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Usamos de referencial teórico tecnologias de projeção, Sistemas de Contagem e Temporização, integração entre o software da interface do telão e o hardware, como projetores e computadores e foi destacada a importância da modernização tecnológica no ambiente esportivo.



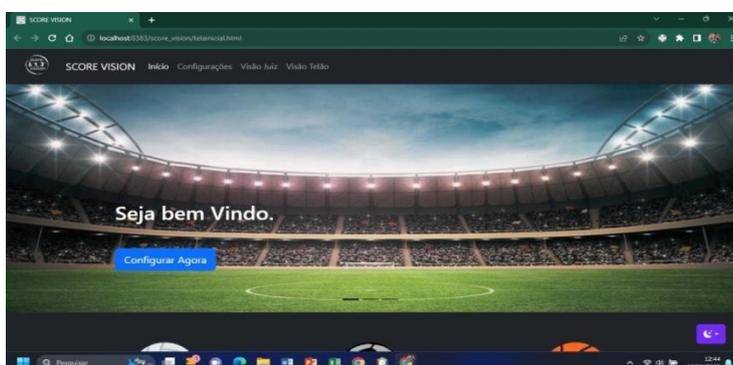
3. METODOLOGIA

Foi desenvolvido o código responsável pela interface do telão, que exibirá a contagem de gols/pontos e o temporizador durante os jogos. Foi utilizado um ambiente de programação adequado para criar uma interface de fácil compreensão para todos que visualizarem o telão. Foram considerados aspectos visuais, como layout, cores e fontes, para garantir a legibilidade e a estética do telão.

Será realizada a instalação física do projetor na quadra da Funec Riacho. Será necessário determinar a localização adequada para o projetor, considerando ângulos, altura e distância para garantir uma projeção clara e visível em toda a quadra. Será utilizado equipamento de suporte apropriado para fixar o projetor de maneira segura.

Um computador será dedicado exclusivamente à contagem de pontos durante os jogos. Nesta etapa, o sistema de contagem será implementado no computador, integrando-o com o software da interface do telão. Será desenvolvida uma lógica de contagem que permita aos operadores computar pontos à equipe correta de forma simples e eficiente.

4. PROJETO DESENVOLVIDO



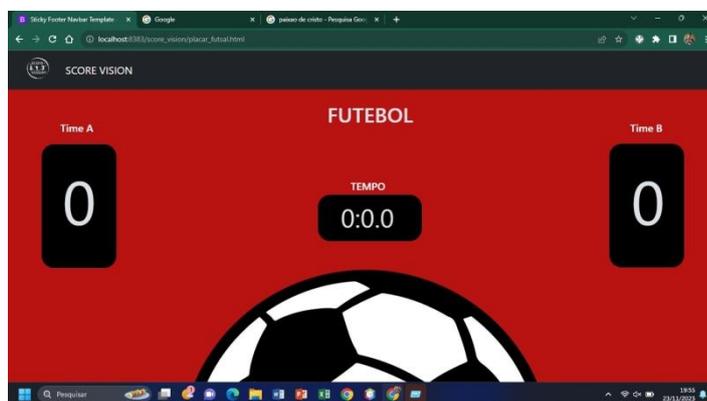
Página inicial do site ScoreVision.



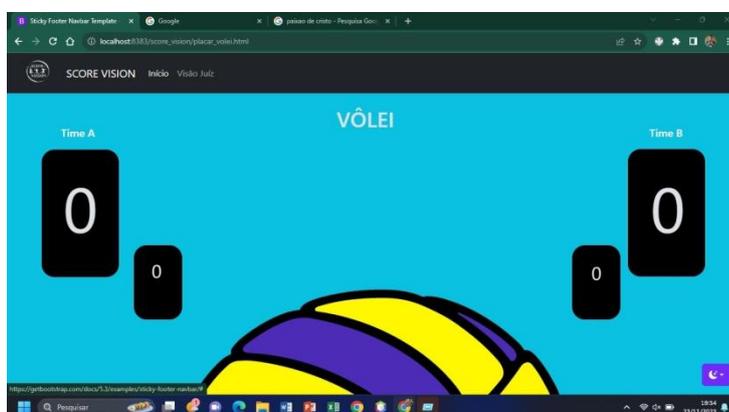
O projeto finalizado seguiu os padrões previstos, e conseguimos transformar nossa ideia em realidade. Obtemos sucesso ao desenvolver o código responsável pela interface do telão, que exibirá a contagem de gols/pontos e o



temporizador durante os jogos. Abaixo, teremos imagens dos placares já prontos e em funcionamento.



Placar de futebol do projeto ScoreVision.



Placar de Voleibol do projeto ScoreVision.





Placar de

Basquetebol do projeto ScoreVision.

5. CONCLUSÃO

Com o projeto Score Vision concluímos que conseguimos alcançar nossos objetivos, pois o sistema desenvolvido permite a gestão da pontuação das partidas. Percebemos que os membros do trabalho tiveram uma evolução porque aprimoraram suas habilidades técnicas em programação. Como propostas para trabalhos futuros, queremos colocar nosso placar para fazer a pontuação da Copa FUNEC no ano de 2024 e também colocar câmeras para que os árbitros possam analisar melhor os lances mais duvidosos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Projetores de imagem. O que é um projetor de imagem? Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/fisica/projetores-imagens.htm>>.

OTTO, M. **Bootstrap**. Disponível em: <<https://getbootstrap.com/>>.

FIGMA. **Figma: the collaborative interface design tool**. Disponível em: <<https://www.figma.com/>>.

