

Manual painel campeonatos

Pessoal através desse manual visamos ajudar quem está tendo problemas com o painel e a entender o funcionamento do mesmo. **(utilizar o google chrome)**

1.0 Parece acessar o painel: <http://pt.fifauteam.com/campeonato>

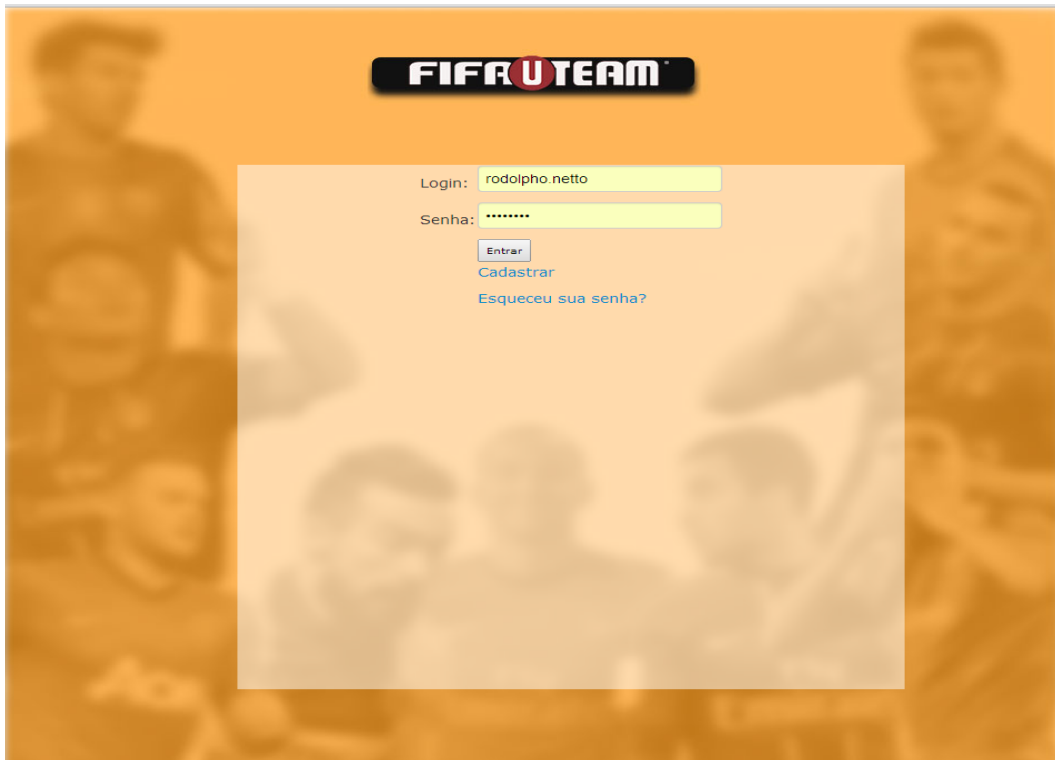
1.1 Pagina principal

Nesta página escolhemos qual plataforma vamos participar



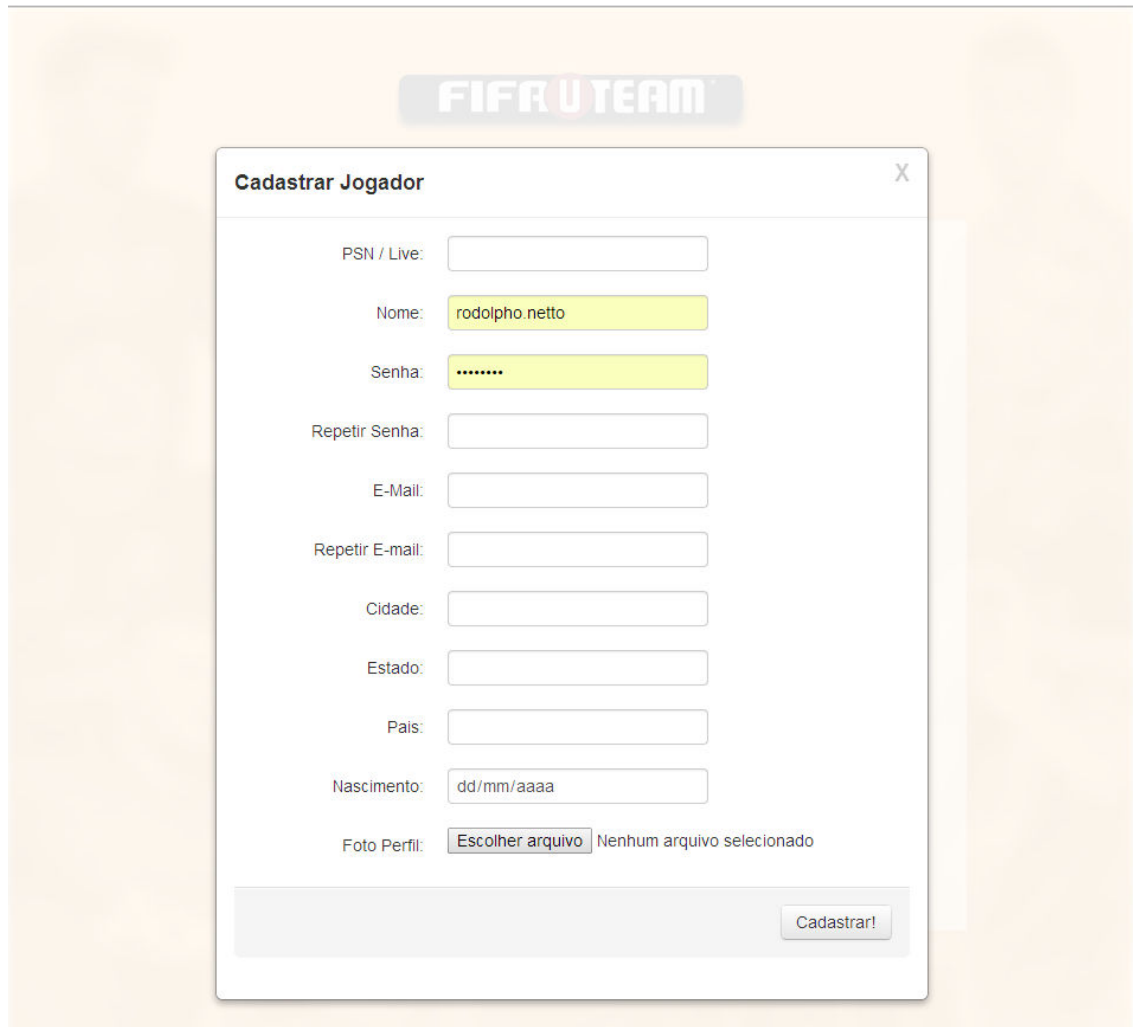
1.2 Pagina de Login

Nesta página fazemos login com uma conta já criada ou criamos a nossa



1.3 Pagina de cadastro

Nessa página preenchemos nossos dados cadastrais conforme o formulário **LEMBRE-SE DE COLOCAR UMA FOTO**



FIFRU TEAM

Cadastrar Jogador X

PSN / Live:

Nome:

Senha:

Repetir Senha:

E-Mail:

Repetir E-mail:

Cidade:

Estado:

Pais:

Nascimento:

Foto Perfil: Nenhum arquivo selecionado

2.0 Painel do usuário



1 – Perfil – Volta a página inicial que mostra os jogos agendados e em breve mostrara algumas estatísticas como gols feitos, sofridos.

2 – Resultados – Formulário para cadastro das partidas

3 – Agendar – Formulário para cadastro dos agendamentos

4 – Campeonatos – Em fase de cadastros aparecerá o campeonato para o usuário se inscrever, ao começo da disputa mostrará a tabela de classificação do grupo do usuário.

5 – Disputadas – Formulário para contestação de resultados e solicitações de W.O

2.1 Inscrição no campeonato

Quando o campeonato estiver ativo no período de inscrições ao clicar em “campeonatos” aparecerá o nome do campeonato e um logo tipo, ao clicar no logo tipo você já estará inscrito esperando apenas a aprovação pela administração



2.2 Agendar Partidas

Ao clicar em “Agendar” aparece o formulário de agendamento, você deve preencher com o dia, o horário **NO HORARIO DE LONDRES** ou seja 4 horas a mais do horário brasileiro e selecionar seu adversário. Ambos receberam um email avisando sobre o dia e a hora da partida

The image shows a screenshot of the FIFA U Team website. At the top, the logo 'FIFA U TEAM' is displayed. Below the logo are five navigation icons: 'PERFIL' (person icon), 'RESULTADO' (soccer ball icon), 'AGENDAR' (calendar icon), 'CAMPEONATOS' (trophy icon), and 'DISPUTAS' (whistle icon). The main content area is divided into two sections. On the left, there is a user profile for 'Rodolpho Netto' with a 'Alterar dados' link and a Facebook social plugin. On the right, there is a 'Jogos Agendados' section. A modal window titled 'Agendar Partida Horário de Londres!' is open, featuring a close button (X) in the top right corner. The modal contains the following text and form elements: 'Brasileiros adicionem 4 horas exemplo: 12:00 Brasília = 16:00 Londres'. Below this, there are three input fields: 'Data' with a placeholder 'dd/mm/aaaa', 'Hora' with a placeholder '--:--', and 'Adversario' with a dropdown menu showing 'Adversario' and 'tio'. At the bottom right of the modal is a button labeled 'Agendar!'.

Após isso você receberá em sua página inicial a partida com o status de “aguarde” pois o adversário ainda não aceitou, nem recusou o agendamento da mesma

The screenshot displays the FIFA U Team web interface. At the top, the logo "FIFA U TEAM" is prominent, with the "U" in a red circle. Below the logo are five navigation icons: a person icon for "PERFIL", a soccer ball for "RESULTADO", a calendar for "AGENDAR", a trophy for "CAMPEONATOS", and a whistle for "DISPUTAS".

On the left side, there is a user profile section for "Rodolpho Netto". It includes a "Bem vindo!" message, a profile picture, and a link to "Alterar dados". Below this is a Facebook integration section titled "Encontre-nos no Facebook", showing the "FIFA U Team" page with a "Curtir" button and a notification that the user has liked it. It also mentions that 3,213 other people have liked the page and includes a grid of profile pictures.

The main content area on the right features a "Jogos Agendados" (Scheduled Games) section. It lists a match: "rodolpho.netto X tiao" on "Data: 27/05/2014" at "Hora: 20:00:00" with a status of "Aguardando" (Waiting).

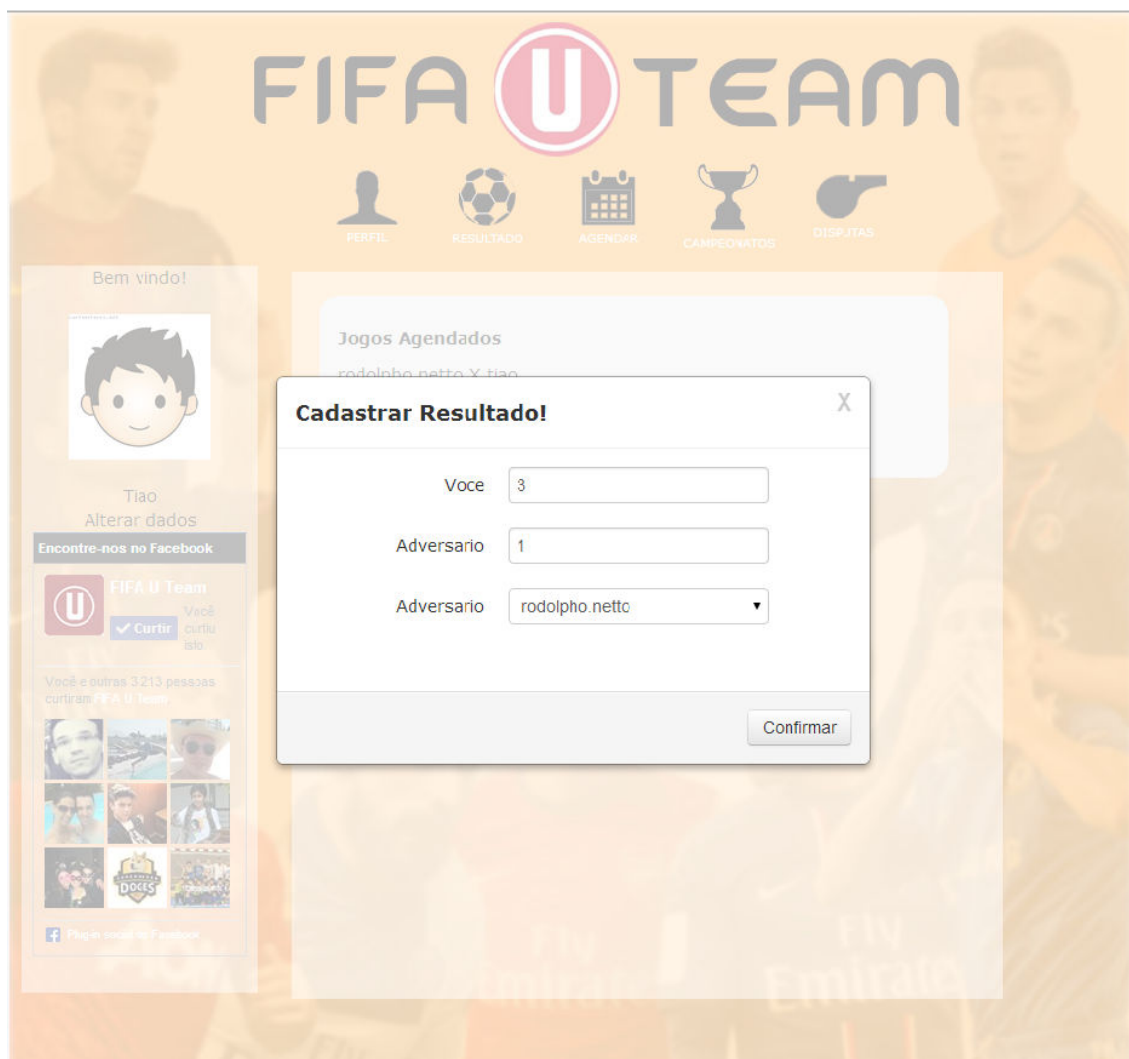
2.3 Aceitar ou não uma partida

O jogador que recebe o convite do agendamento de uma partida pode aceitar ou não clicando no “ok” ou no “x” que aparece em sua pagina inicial. Ao aceitar ou recusar a partida os dois jogadores receberam um e-mail informando.



2.3 Lançamento de resultados

Ao término de uma partida o jogador vencedor deve lançar o resultado (o perdedor também pode) informando o placar da mesma. (Caso o perdedor deseje contestar o placar deve ir em “Disputas”)



Depois a tabela será atualizada automaticamente conforme o resultado lançado.

FIFA U TEAM

PERFIL RESULTADO AGENDAR CAMPEONATOS DISPUTAS

Bem vindo!



Tiao
Alterar dados

Encontre-nos no Facebook

 **FIFA U Team**
Você curtiu isto.

Você e outras 3.213 pessoas curtiram FIFA U Team.



 Plug-in social do Facebook

Copa Teste 1 Fase

Jogador	J	P	V	E	D	GP	GC	S
tiao	1	3	1	0	0	3	1	2
rodolpho.netto	1	0	0	0	1	1	3	-2