

## APLICATIVO GERENCIADOR DE CAMPEONATO DE XADREZ

**AMARAL, Vitor Hugo Araújo<sup>1</sup>; FORTUNATO, Westher Manricky Bernardes<sup>2</sup>; GOMIDE, Rodrigo de Sousa<sup>3</sup>; TEIXEIRA, Agda Lovato<sup>4</sup>.**

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Urutaí – GO  
E-mail do autor: vitor\_gyn\_2014@hotmail.com; <sup>2</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e  
Tecnologia Goiano – Campus Urutaí – GO

E-mail do autor: westherbfortunato13@hotmail.com; <sup>3</sup>Instituto Federal de Educação,  
Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Trindade – GO

E-mail: rodrigo.gomide@ifgoiano.edu.br; <sup>4</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e  
Tecnologia Goiano – Campus Urutaí – GO  
E-mail: agda.teixeira@ifgoiano.edu.br

### Resumo:

O presente trabalho tem por objetivo apresentar os resultados do projeto Aplicativo Gerenciador de Campeonato de Xadrez, criado para a plataforma *Android*. O aplicativo tem o propósito de auxiliar de forma simples o usuário a organizar uma disputa em dupla. O empareiramento para jogos de xadrez é utilizado, normalmente, para ajudar em campeonatos, onde as duplas são formadas por meio de programas, e estes, são utilizados pelas organizações de eventos enxadrísticos, entretanto, a maioria dos *softwares* são estrangeiros, e, até o momento, não se tem um programa nacional confiável para utilização. Sendo assim, a necessidade de abordar uma grande massa de dados, envolvendo diversas regras para empareiramento e fornecer informações de maneira rápida, fez-se necessário a criação deste *software* que auxiliasse nessas tarefas. Além disso, a aplicação permite a inserção de pontos por partidas e ainda possui diversas regras integradas, como, por exemplo: o critério de desempate. No processo metodológico do projeto foram utilizados os seguintes recursos: Java, SDK, JDK e SQL, além do citado, foram aplicados algumas Heurísticas de Nielsen para a melhor usabilidade. A maioria dos *softwares* são estrangeiros e, além disso, foram construídos para a plataforma *Desktop*, ou seja, atualmente não existem *softwares* para dispositivos *Android* para o empareiramento de xadrez. Desta forma, este aplicativo torna-se exclusivo e inovador, com um conteúdo simples e direto e com *layout* acessível, mas não apenas isso, o gerenciador de prevenções de erros é o mais completo e acessível, mostrando ao usuário qual o caminho deve percorrer. E, por fim, além das contribuições com o raciocínio lógico do participante, também tem o auxílio da atividade em colaboração (em pares) e o avanço de um software em língua portuguesa para melhor desempenho de quem não têm habilidades com uma língua estrangeira.

**Palavras-chave:** *Software*. Xadrez. Empareiramento. *Android*.