Universidade Estácio de Sá

**curso:Ads/Ciência da computação**

UNIDADE WEST SHOPPING CAMPO GRANDE

**TRABALHO DE DESENVOLVIMENTO DE UM SITE**

**EM Desenv. Web em Html5, Css, Javascript e Php**

Cidade - RJ

Novembro / 2024

2024 0331 1577 – Haryanne Freitas de Oliveira

2024 0349 2431 – Enzo Bendelack Botelho

2024 0331 7745 – Felipe Castelar Vieira Serafim Nascimento

**Trabalho de DESENVOLVIMENTO DE UM SITE**

**em Desenv. Web em Html5, Css, Javascript e Php**

Trabalho de Desenvolver um Site apresentado a Universidade Estácio de Sá, como exigência para avaliação na disciplina Desenv. Web em Html5, Css, Javascript e Php

Orientador:

Prof. Ronaldo Candido dos Santos

1. INTRODUÇÃO

O GameFinder é um site criado com a intenção de facilitar a busca por jogos, oferecendo uma plataforma intuitiva e acessível para jogadores de todos os níveis. Seu principal objetivo é simplificar o processo de encontrar novos títulos, permitindo que os usuários explorem uma vasta biblioteca de jogos organizados por categorias, gêneros, plataformas e preferências pessoais. Com uma interface amigável e ferramentas de filtragem avançadas, o GameFinder conecta os jogadores com os jogos que mais se alinham aos seus interesses, ajudando-os a descobrir novos favoritos de maneira rápida e eficiente.

* 1. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

Ao longo do desenvolvimento do **GameFinder**, surgiram alguns desafios importantes. Um dos principais foi a dificuldade na criação de uma estrutura base sólida para o site, que pudesse suportar todas as suas funcionalidades de maneira organizada e eficiente. Isso exigiu várias tentativas e ajustes para garantir que o layout fosse intuitivo e que as ferramentas de busca funcionassem corretamente. Além disso, a parte de estilização apresentou obstáculos, pois era crucial garantir uma interface visualmente atraente e, ao mesmo tempo, responsiva em diferentes dispositivos. A combinação entre funcionalidade e estética exigiu um refinamento contínuo para atingir o equilíbrio ideal entre forma e usabilidade.

* 1. OBJETIVOS

**Facilitar a busca por jogos**: Proporcionar aos usuários uma plataforma eficiente e intuitiva para encontrar jogos rapidamente, com base em suas preferências e interesses.

**Oferecer recomendações personalizadas**: Utilizar filtros avançados para sugerir jogos de acordo com o gênero, plataforma, popularidade e outras características, ajudando os jogadores a descobrir novos títulos.

**Simplificar o processo de escolha**: Reunir em um só lugar informações detalhadas sobre cada jogo, como descrições, avaliações e trailers, para que os usuários possam tomar decisões informadas.

1. DESENVOLVIMENTO

No processo de pesquisa e desenvolvimento do trabalho, buscamos diferentes fontes de informação para embasar nosso estudo. Inicialmente, assistimos a vídeos relacionados ao tema, que nos ajudaram a obter uma visão mais prática e dinâmica sobre os tópicos discutidos. Além disso, utilizamos o material fornecido pelo professor, que serviu como base teórica para o desenvolvimento do conteúdo. Também ampliamos nossa pesquisa ao consultar vídeos disponíveis no TikTok, que trouxeram perspectivas contemporâneas e exemplificações relevantes para o tema. Essas referências, combinadas com o conteúdo acadêmico, foram fundamentais para enriquecer nossa análise e oferecer uma abordagem mais completa e atualizada sobre o assunto. A diversificação das fontes nos permitiu compreender o tema de maneira mais ampla, considerando tanto a teoria quanto a prática.

1. CONCLUSÃO

(É a parte final do texto na qual se apresentam as considerações finais. É a recapitulação sintética dos dados obtidos. Fazer um resumo compacto das conclusões, em forma de tópicos advindos das análises dos trabalhos encontrados na literatura e/ou dos resultados obtidos.)

REFERÊNCIAS

Site:openui.fly.dev

YouTube:

<https://www.youtube.com/@GustavoNeitzke>

<https://www.youtube.com/c/CursoemV%C3%ADdeo>

<https://www.youtube.com/@rafaellaballerini>

ASCENCIO, A. F. G.; ARAÚJO, G. S. de. Estrutura de Dados: Algoritmos, Análise da Complexidade e implementações em Java e C/C++. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. Capítulo 2: Algoritmos de ordenação e busca. Páginas 21-102.

BACKES, A. Vídeo [ED] Aula 52 - Ordenação - QuickSort. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RZbg5oT5Fgw>. Acesso em: 22 mai. 2024.

BLOODSHED DEV C++: Download do software. Disponível em: <https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/>. Acesso em: 28 mai. 2024.

CORMEN, T. Desmistificando algoritmos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. Capítulo 3: Algoritmos para ordenar e buscar. Páginas 20-49.

KOFFMAN, E. B.; WOLFGANG, P. A. T. Abstração, Estruturas de Dados e Projeto Usando C++. Rio de Janeiro: LTC, 2008. Capítulo 10: Ordenação.

NORMAS ABNT. Normas para elaboração de trabalhos acadêmicos. Disponível em: <https://www.normasabnt.org/>. Acesso em: 28 mai. 2024.