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

**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

(É a parte principal do texto, dividido em seções ou subseções. Contém a descrição pormenorizada do assunto e a fundamentação teórica, podendo conter a metodologia (material e método), os resultados e respectivas discussões (quando previstas atividades experimentais/numéricas no Plano de Trabalho). Devem ser feitas as citações e as notas bibliográficas e/ou explicativas, no texto. Discorrer sobre o tema proposto, fundamentando-se nos textos obtidos de livros e artigos encontrados na literatura, discutindo os principais dados e/ou resultados obtidos, destacando pontos que não estão consolidados na ATUALIDADE).

* 1. XXXXXXXXXXXXX

(Descrever os itens pesquisados, podendo ser divididos em subtópicos.)

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

(Elemento obrigatório constituído por uma lista ordenada dos documentos efetivamente citados no texto. Não devem ser referenciadas fontes bibliográficas que não foram citadas no texto. Indicar todos os artigos, livros, sites consultados e utilizados para o desenvolvimento deste trabalho. Exemplos:)

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.