

SPTECH

São Paulo Tech School

Catarina Gimenes Pires

03251041

Site Interativo sobre o Club Penguin

“Pinguinando”

Maio/2025

Contexto

O Club Penguin foi um jogo MMO (Massively Multiplayer Online Game) que envolvia um mundo virtual que continha uma série de jogos e atividades, onde os jogadores criavam avatares de pinguins para se mover ao redor da ilha. O jogo foi criado pela New Horizon e surgiu nos anos 2000 com o nome de 'Experimental Penguins' (Logo evoluiu para 'Penguin Chat' e 'Penguin Chat 3'). O Club Penguin como conhecemos hoje foi oficialmente lançado em 24 de outubro de 2005. O jogo compartilhava semelhanças com outros jogos online como Habbo Hotel.

O jogo também pode ser relacionado a alguns objetivos ODS, como fome zero e agricultura sustentável, vida terrestre, parcerias em prol das metas e etc, visto que o Club Penguin promovia o movimento "Coins For Change", onde a cada 10000 moedas doadas no jogo, 1 dolar era revertido a instituições de caridade.

Os jogadores tinham a oportunidade de ganhar selos, colecionar itens, adotar "Puffles" (Pequenos bichinhos de estimação que acompanhavam os pinguins pela ilha), trabalhar em missões secretas, participar de lutas com bolas de neve, jogar mini-jogos, e interagir com outros jogadores.

Em que momento o Club Penguin entrou na minha vida

O Club Penguin entrou na minha vida quando eu ainda era apenas uma criança, provavelmente em 2013 (com 5 anos), tenho diversas lembranças relacionadas ao jogo, como quando eu me esforçava para acordar cedo e poder jogar no computador antes que os outros acordassem. Esse é um tema muito nostálgico e importante para mim, por me fazer lembrar dessa época.

Motivo do tema escolhido

O motivo de eu ter escolhido esse tema, é tudo o que ele representa para mim. O Club Penguin não marcou só a minha infância, mas também a de muitas outras pessoas ao redor do mundo. O jogo sempre manteve uma comunidade ativa e engajada, e o que o faz ser tão especial, não são todos os jogos, itens ou puffles, mas o carinho que guardamos com as boas lembranças de festas e amigos que fizemos. A nostalgia, é o principal sentimento que carrego ao falar sobre isso, nunca foi só sobre o jogo, mas também sobre as lembranças e memórias que acompanham essa história. O Club Penguin é um pequeno pedaço da minha infância que ainda carrego comigo, é aquilo que eventualmente me faz lembrar da criança que eu fui um dia. É isso que o torna tão especial.

Valores

Os principais valores relacionados ao meu tema são a lealdade e a valorização das amizades, o jogo se tornou tão popular por ser um ponto de encontro para os amigos, e

um lugar para conhecer pessoas novas, sem olhar para as diferenças, sendo também, um exemplo de união. “Juntos podemos construir uma ilha, criar uma comunidade e mudar o mundo... E até virar um iceberg. Pinguinando”

Maior Dificuldade

Minhas maiores dificuldades durante a execução desse projeto, foram conciliar o trabalho com as outras atividades e responsabilidades que eu tinha e focar em outras coisas. Durante muito tempo, mantive o meu foco todo no projeto, e me esqueci de cuidar do resto, tendo tido alguns prejuízos ao longo do caminho. Além das dificuldades técnicas, visto que, eu me desafiei a fazer coisas que nunca tinha feito antes e nem sabia se seria possível com os poucos conhecimentos que eu tinha. Todos esses fatores se encontraram em um desafio ainda maior, que foi lidar emocionalmente com tudo isso: A incerteza de se eu conseguiria entregar um bom trabalho, e a decepção por diminuir o meu desempenho em outros aspectos.

Superação

Minha maior superação está diretamente ligada aos meus maiores desafios. Eu consegui provar para mim mesma que eu era capaz de fazer tudo e mais um pouco. Descobri que, com o meu esforço, posso alcançar qualquer objetivo. Ultrapassei as barreiras da minha insegurança e aprendi a fazer tudo aquilo que jurei não ser capaz. Tecnicamente falando, minha maior dificuldade no início esteve no CSS e na conexão do meu projeto com a API Web-Data-Viz, mas em pouco tempo comecei a dominar esses assuntos e vi que todos os problemas só estavam na minha cabeça, e nas minhas crenças de não ser capaz.

Gratidão

Durante todo esse processo, muitas pessoas se mostraram importantes para mim, e merecem minha gratidão. Agradeço a toda liderança pedagógica da SPTEch, professores e monitores que me acompanharam nesse processo e me ajudaram a enfrentar meus desafios e adquirir os conhecimentos necessários para a execução do trabalho. Além disso, agradeço especialmente ao meu irmão, Joaquim G. Pires, sem ele nada disso teria sido possível (Ele só não pode ficar sabendo), o apoio e suporte dele foi o que me alavancou na execução do projeto, com o direcionamento que ele me deu, pude seguir em frente, tendo certeza de que estava seguindo o caminho certo.

Conteúdo

- **Introdução**

O Club Penguin foi um jogo MMO (Multijogador Massivo Online), onde os jogadores controlavam pinguins que viviam em uma ilha virtual repleta de jogos e atividades. O jogo permaneceu ativo por 12 anos (2005-2017) e chegou a atingir mais de 200 milhões de contas registradas. Na ilha

de Club Penguin era possível alterar seu visual, adotar Puffles, cumprir missões e até mesmo batalhar um desafio ninja!

- **Comunidade**

Com uma comunidade sempre alegre e amigável, o jogo conquistou milhares de corações por todo o mundo, e fez parte da história de muitas pessoas. De crianças até adolescentes, havia espaço para todos os pinguins, por isso se tornou algo tão especial. Hoje em dia, os antigos players carregam a saudade e as lembranças de tudo o que viveram, todas as amizades que construíram e festas que participaram.

Os fãs da franquia sempre foram e ainda são muito engajados. Desde a criação de blogs e fóruns até as fanarts, todos sempre tiveram espaço para declarar seu amor pelo jogo, cada um do seu jeitinho, e é isso que torna a comunidade tão única e especial, o esforço, amor e dedicação que todos os players já dedicaram a isso. Para demonstrar um pouquinho de todo o carinho dos fãs, aqui estão algumas fanarts feitas pelos jogadores.

Desenhos da Comunidade:



- **Festas**

Eventos especiais que modificavam toda a aparência de certas salas da ilha, eram uma forma de trazer novidades para o jogo e manter os players sempre ativos. As festas possuíam alguns itens únicos que só poderiam ser conquistados durante o evento, além de visitas de personagens icônicos e marcantes para os jogadores. As festas preferidas da galera eram as de Halloween e de Natal.

- **Merchandise**

Além de conquistar os corações dos jogadores, o Club Penguin também conquistou um espacinho na casa de muitos deles. Foram vendidos todos os tipos de produtos, pelúcias de puffles e pinguins, bonecos, ovos de páscoa, cards, revistas, jogos de videogame (Para nintendo Wii e DS) e muito mais.

- **Linha do Tempo**

- **2000**

Club Penguin surgiu como um jogo de guerra de bolas de neve online. No começo era chamado de “Experimental Penguins”, uma versão que permaneceu poucos meses no ar, até ser atualizado para o “Penguin Chat”, que mais para frente, evoluiu para o “Penguin Chat 3”, foi uma versão bem limitada. As primeiras versões possuíam apenas 6 salas, sendo uma delas um iglu público para todos os jogadores. Curiosidade: Os criadores do jogo escolheram os pinguins como personagens principais por serem mais fáceis de animar.

- **2005**

Somente no dia 28/10/2005 o Club Penguin ganhou o nome que conhecemos hoje em dia, a chamada “GRANDE ATUALIZAÇÃO” foi a responsável por fazer a transição do Penguin Chat 3 para o Club Penguin

- **2006**

Durante os primeiros anos, o Club Penguin manteve um visual simples e amigável, que hoje é um símbolo de nostalgia para os players. Mesmo com algumas funcionalidades e gráficos limitados, o jogo conseguiu conquistar o coração de muita gente.

- **2007**

Não demorou muito tempo para o jogo receber uma atualização no visual, o ano de 2007 foi marcado por uma melhora significativa nos gráficos, trazendo uma nova experiência aos usuários e se aproximando cada vez mais das versões finais do jogo.

- **2012**

Em 2012 os pinguins já tinham formatos mais arredondados e modernos. A tela inicial do jogo exibia imagens marcantes que remetiam as festas e eventos pelos quais o jogo estava passando, se tornando algo icônico memorável para os fãs.

- **2013**

2013 foi um ano muito especial e importante para os pinguins da ilha, o jogo passou por atualizações e eventos marcantes para os jogadores. A chegada dos puffles arco-íris trouxe consigo uma sala inteira nova: o Hotel Puffle. Um ano que também foi marcado por festas especiais, como a festa pré-histórica.

- **2017**

Visando abrir espaço para um novo jogo (A Ilha do Club Penguin), a Disney resolveu encerrar as atividades do tão amado game. A tela inicial do jogo exibia uma mensagem informando que o jogo estava fechando suas portas, e essa longa história chegando ao fim. E como forma de despedida, os jogadores puderam participar da memorável festa “Pinguinando”.

- **Personagens**
- **Tia Arctic**

Sendo um dos únicos personagens da ilha que possui sardas, Tia Arctic é colunista e diretora-chefe do Club Penguin News. Arctic é a autora da coluna semanal "Pergunte à Tia Arctic", onde responde perguntas enviadas por todos os pinguins. Faixa preta no desafio ninja e uma das maiores amantes de puffles de toda a ilha, tendo sido a primeira pinguim a possuir um puffle roxo dentro do jogo.

Você Sabia?

Arctic aparece na primeira missão da ASP, “O Caso dos Puffles Desaparecidos”, onde é revelado que ela possui 5 puffles: Um puffle verde chamado Cornelius, um puffle azul chamado EleanorMae, um rosa chamado Agent, um roxo chamado Scone e um preto chamado Herbert.

Durante a missão, o jogador precisa ajudar Arctic a encontrar seus puffles desaparecidos: Cornelius e Scone. Além disso, em novembro de 2012, foi revelado que Tia Arctic possuía uma personalidade secreta: A Diretoria.

- **Cadence**

Cadence é uma Dj, cantora, dançarina e artista musical muito popular no Club Penguin. Sua frase favorita “É Hora de Dançar” representa muito bem sua personalidade. Além de uma grande artista, Cadence também é apaixonada por moda e roupas, já tendo até apresentado a festa

“Fahion Show” na loja de roupas. A personagem gosta de se chamar de “Máquina de Dança” e possui um puffle roxo chamado Lolz. Assim como outros personagens, Cadence circula pela ilha distribuindo fundos de tela gratuitos.

- **Sensei**

Anteriormente conhecido como ??????, Sensei é o maior mestre de Card Jitsu. As vezes pode ser difícil entender sua personalidade, já que ele é um pinguim muito velho e sábio e costuma se comunicar por meio de HaiCais. Muitos pinguins recorrem ao Sensei em busca de sabedoria, já que ele esteve na ilha antes da maioria dos pinguins e viajou pela natureza selvagem por muito tempo. É completamente impossível derrotar o Sensei em uma partida de Card-Jitsu sem antes possuir uma faixa preta. O Sensei costuma se referir a novos ninjas como “Gafanhotos”, e carrega no pescoço uma presa rival de Tusk, seu melhor amigo de infância e também seu maior rival.

- **Rockhopper**

Um pirata amigável e um marinheiro que navega regularmente até a ilha de Club Penguin com seu barco, Migrator, Rockhopper está sempre acompanhado de seu puffle vermelho, Yarr. É possível encontrar o diário das aventuras do capitão na biblioteca do jogo. Sempre que ele chega na ilha, leva consigo um item grátis para os jogadores e um catálogo de Itens Raros do Rockhopper.

Você Sabia?

A partir do momento que seu barco é avistado pelo telescópio do farol, Rockhopper ancora o Migrator na praia. Durante esse período, apesar de ser algo difícil, é possível encontrá-lo pela ilha. Caso você o encontre, é possível adicioná-lo como amigo e conquistar o selo Rockhopper por encontrá-lo

- **Rookie**

"Alguém viu minha pedra de estimação? Me avise se a encontrar! Obrigado!" Em português conhecido como “Novato”, Rookie é um dos primeiros personagens com quem você se identifica. Descrito como um personagem bobo, de inteligência fraca, mas, no geral, um cara

legal. Novato é um agente estagiário da EPF que costuma cometer pequenos erros muito custosos, como é visto na missão “Caso das Moedas Desaparecidas”. Sua primeira aparição foi em 2007, mas Rookie só veio a se tornar um mascote oficial em 2011, quando ganhou o cargo de mascote de festas.

- **Herbert**

Herbert Percival Bear é o vilão principal do Club Penguin e o inimigo número um da Elite Penguin Force. Um urso polar que odeia frio e faz de tudo para esquentar a ilha e expulsar os pinguins habitantes através de suas invenções sem sucesso. Herbert nasceu no Círculo Polar Ártico, porém, por odiar o frio, resolveu ir morar em outro lugar, quando acidentalmente foi parar na ilha de Club Penguin, onde foi salvo por Klutzy, um caranguejo que futuramente se tornaria seu melhor amigo.

- **Klutzy**

Klutzy é o caranguejo vilão do Club Penguin que salvou Herbert P. Bear de um afogamento quando chegou à ilha, após viajar do Polo Norte em um iceberg. Desde então, ele participou de diversas Missões Secretas como ajudante de Herbert. Klutzy é provavelmente o melhor amigo de Herbert, e o auxilia em sua missão de destruir os pinguins.

- **Penguin Band**

Provavelmente os personagens mais antigos do Club Penguin, tendo surgido durante a época do Penguin Chat. A Penguin Band é composta por quatro integrantes: G. Billy, Petey K, Stompin’ Bob e Franky, sendo a única banda oficial do Club Penguin. As vezes é possível encontrar os integrantes da banda pela ilha, distribuindo fotos e autógrafos.

- **Treinadora de Puffles**

Uma agente da Elite Penguin Force que cuida e treina os puffles de elite, também conhecida como Agente TP. Sua primeira aparição foi no jogo de Nintendo DS “Club Penguin: Elite Penguin Force”, além de também aparecer na primeira missão de “Elite Penguin Force: Herbert’s Revenge” (Outro jogo de Nintendo DS). Depois de conhecer a versão online do jogo, a Treinadora de Puffles participou ativamente da construção o Hotel Puffle.

- **Shadow Guy**

Durante uma corrida de trenó, Amy encontrou um meteoro, foi nesse momento que sua nova identidade surgiu: Gamma Gal. Com o poder de criar ondas de brilho de plasma (Ondas Gama), Gamma Gal foi treinada pelo Sensei, para aprender a controlar melhor seus poderes. Junto de Shadow Guy, os dois formam uma dupla invencível, capazes de combinar seus poderes e disparar raios.

- **Gamma Gal**

Após ser eletrocutado pela torradeira 3000 (Uma invenção de Gary), Sam conquistou seus poderes de ondas de sombra. Gary o ajudou a aprender a usar seus poderes até o dia em que ele os usou para derrotar uma massa mutante de pizza, quando ele foi chamado de “Cara das Sombras” no jornal, daí surgiu o apelido Shadow Guy. Mais tarde, ele encontrou Gamma Gal ao tentar derrotar um monstro marinho.

- **Dot**

Agente da EPF de noite e estilista de dia. Como a própria personagem afirma, Dot é uma mestre dos disfarces: “Os Pinguins me chamam de Mestre dos Disfarces por uma razão!”. Apesar da personalidade simpática e alto astral, Dot é uma líder nata que leva seu trabalho a sério e não suporta atrasos, pendências ou pinguins que atrapalhem seu momento de criação.

Objetivo

O que desejo alcançar com esse projeto é um site interativo e divertido, que possua abas informativas (Introdução, Personagens e Linha do Tempo) para os usuários conhecerem melhor o jogo Club Penguin, além de abas interativas (Jogo de cartas Card-Jitsu e Criador de Personagem) para que os jogadores possam se divertir e relembrar os momentos que foram vividos no jogo real. Incluindo uma dashboard referente ao jogo de cartas.

Justificativa

O intuito desse projeto é proporcionar um ambiente divertido e nostálgico para os antigos jogadores de Club Penguin poderem matar suas saudades e os novos usuários poderem descobrir o que foi esse jogo e o porquê de ele ser tão especial.

Escopo

Ferramentas

Para o desenvolvimento do site, eu utilizei as linguagens de programação CSS, HTML e JavaScript no front-end, o Node.js e a API Web-Data-Viz no back-end e o MySQL no banco de dados.

Durante o processo foram utilizados o VScode, MySQL Workbench, Oracle VirtualBox, GitHub, Trello e Excel

Requisitos

Requisitos	Descrição	Classificação	Fibonacci	Priorização	Sprints
Documentação	Contexto, Objetivo, Justificativa, Escopo, Premissas, Restrições	Essencial	8		3 Todas as Sprints
Projeto no Trello	Manter todos os requisitos documentados no Trello	Essencial	2		3 Todas as Sprints
Projeto no GitHub	Manter o projeto atualizado no GitHub	Essencial	2		3 Todas as Sprints
Modelagem Lógica	Modelagem lógica do banco de dados utilizado no site	Essencial	5		3 S2
Comandos SQL	Script do banco de dados de acordo com a modelagem lógica	Essencial	3		3 S2
Variáveis	Utilização de variáveis no código	Essencial	3		3 S2
Funções	Utilização de funções no código	Essencial	3		3 S1
Operações Matemáticas	Utilização de operações matemáticas no código	Essencial	3		3 S3
Condicionais	Utilização de condicionais (If e Else) no código	Essencial	3		3 S2
Repetições	Utilização de repetições (For ou While) no código	Essencial	5		3 S2/S3
Vetores	Utilização de vetores (Arrays) no código do projeto	Essencial	3		3 S2/S3
VM Linux com o BD conectado	Conectar o banco de dados da máquina pessoal com a virtual	Essencial	5		3 S3
Contexto, planejamento	Planilha product backlog no excel e documentação	Essencial	5		3 S4
Dashboard, indicadores	Dashboard com KPIs no site	Essencial	5		3 S3
Página Principal	Aba principal do site, com a contextualização	Importante	3		3 S1
Jogo de Cartas Card-Jitsu	Joguinho de cartas dos elementos similar ao original	Desejável	21		2 S2
Criador de Personagens	Tela de alteração de visual	Desejável	21		1 S4
Tela de cadastro e Login	Cadastro e login similar ao do jogo original (com seleção de cores)	Importante	8		3 S2
Mapa de Redirecionamento	Mapa usado para redirecionar o usuário para outras abas do site	Desejável	5		2 S1
Músicas no Site	Música de fundo no site	Desejável	1		1 S4
Linha do Tempo	Linha do tempo da história do jogo	Importante	5		2 S1
Aba de Personagens	Cards de alguns personagens do jogo	Importante	5		2 S1

Premissas

- Os usuários devem ter uma conexão estável com a internet para que todas as funcionalidades do site trabalhem corretamente

- O usuário tenha um computador ou laptop para abrir o site, visto que o site não está responsivo
- Para acessar alguns conteúdos, é necessário efetuar cadastro e login no site
- Não é necessário conhecimento prévio sobre o jogo para navegar pelo site

Restrições

- O site não deve ser aberto em dispositivos móveis
- Caso a API Web-Data-Viz não esteja ligada, não é possível utilizar algumas das principais funcionalidades (como a Dashboard e o Criador de Personagens)

***Esse é um projeto de faculdade sem fins lucrativos. Apenas para uso estudantil. Todos os direitos de imagens reservados aos devidos proprietários.**

Principais fontes de pesquisa/ imagens:

<https://web.archive.org/web/20171130072403/http://clubpenguin.com/>

https://clubpenguinbrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens#Lista_de_Personagens

https://clubpenguin.fandom.com/wiki/Penguin_Style

https://clubpenguin.fandom.com/wiki/List_of_Card-Jitsu_Power_Cards

https://pt.wikipedia.org/wiki/Club_Penguin

<https://clubpenguinbrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Festas>

<https://git.solero.me/solero/vanilla-media/-/tree/master/media/avatar>

Fontes utilizadas no projeto:

- A.C.M.E. Secret Agent (fonte antiga usada no Club Penguin).
- A.C.M.E. Explosive Bold (fonte antiga usada no Club Penguin).
- Burbank Big Condensed (fonte nova usada no Club Penguin).
- Candombe (fonte ninja usada no Club Penguin).

