

CyberTec

Conheça a CyberTec

Dante

Dono da Empresa!

Quiser saber mais de mim, meu pix tá no final da apresentação.

Brenno

17years, cursando informática no IFCE e atleta de voleibol profissional do Ceará!

Charlison

16years, cursando informática e misteriosamente Java é minha linguagem favorita e curto fazer croche nas horas vagas!

Introdução do Projeto

Tela de Login

A tela de login foi criada para entender a importância da segurança e da autenticação em aplicativos.

Jogo da Velha

O jogo da velha não só é uma forma de entretenimento, mas também um exercício de lógica e interação, que permite explorar conceitos de programação e inteligência artificial.

Locadora-CyberTec

Por fim, o aplicativo de anotações para reservas em uma locadora atende à demanda por organização e eficiência, facilitando a gestão de horários e melhorando a experiência do usuário.

ToolBox Utilizadas

1 Netbeans

Foi a IDE escolhida para a codificação, permitindo uma organização eficiente do código e um ambiente de desenvolvimento robusto

2 Canvas

Foi utilizado para criar a interface gráfica do jogo da velha, permitindo uma interação visual fluida e atraente. Para gerenciar as tarefas e o progresso do projeto

3 Trello

Foi fundamental, ajudando na organização das atividades e no acompanhamento do cronograma.

4 GitHub

Serviu como repositório para o código-fonte, garantindo versionamento e colaboração eficaz, além de permitir que eu compartilhasse o projeto com outros. Para aprimorar a experiência do usuário e facilitar o desenvolvimento

5 ChatGpt

Foi uma ferramenta indispensável para tirar dúvidas, receber orientações sobre lógica de programação e obter sugestões criativas.



Skills Usadas e Atualizadas

1

Paciência

Foi essencial ao lidar com os desafios de programação e debugging, permitindo uma abordagem metódica e cuidadosa na resolução de problemas.

2

Criatividade

Se destacou na concepção das interfaces e na elaboração de soluções inovadoras, especialmente no design do jogo da velha e na organização do aplicativo de reservas.

3

Organização

Foi crucial para gerenciar as etapas do projeto, garantir a fluidez do trabalho e cumprir prazos estabelecidos.

Principais Barreiras

1

Compatibilidade do NetBeans

Encontrar as configurações adequadas e garantir que tudo funcionasse de maneira integrada levou tempo e exigiu várias tentativas..

2

Curva de Aprendizado do Canvas

Embora fosse uma ferramenta poderosa para criar interfaces gráficas, sua utilização demandou um entendimento profundo de suas funcionalidades e limitações, o que inicialmente gerou algumas dificuldades na implementação..

3

Impaciência

A pressão por prazos e a necessidade de colaboração às vezes geraram frustrações e mal-entendidos, impactando a dinâmica da equipe. No entanto, esses desafios também proporcionaram aprendizados valiosos sobre comunicação e trabalho em equipe.

Conclusões e Updates

Após superar as barreiras mencionadas, a equipe conseguiu atingir os objetivos propostos e entregou o projeto dentro do prazo estabelecido. Como atualização, está sendo realizada uma análise do processo para identificar possíveis melhorias e otimizações futuras.

CONTATO: cybertec.181@gmail.com

GitHub: [cybertec181](https://github.com/cybertec181)

PRA QUEM QUISER O TRELLO EM PDF, ME MANDA O PIX:

dantede.nascimento@gmail.com

