

SÃO PAULO TECH SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DIOGO HENRIQUE GOMES

PROJETO INDIVIDUAL

TEMA: ONE PIECE

SÃO PAULO

2022

SUMÁRIO

1	VISÃO DO PROJETO.....	5
1.1	CONTEXTO	5
1.2	JUSTIFICATIVA DO PROJETO	5
2	PLANEJAMENTO DO PROJETO	7
2.1	PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS.....	7
2.2	PRODUCT BACKLOG E REQUISITOS	7
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	9
3.1	BANCO DE DADOS	9
3.2	PROTÓTIPO DAS TELAS, LÓGICA E USABILIDADE	11
4	CONCLUSÕES.....	18
4.1	RESULTADOS	18
4.2	PROCESSO DE APRENDIZADO COM O PROJETO	18

ERRO! FONTE DE REFERÊNCIA NÃO ENCONTRADA.

VISÃO DO PROJETO

1 VISÃO DO PROJETO

1.1 CONTEXTO

Um site onde você vai ter todas as informações do anime e dos personagens, e lhe mostrar o porquê você deve assistir esse anime.

A pós fazer o cadastro, será direcionado para seu perfil onde terá suas informações, assim que iniciar no jogo, você começará com um cartaz de procurado onde a recompensa começa em US\$0.00. Para aumentar a própria, terá que jogar batalhas e vencê-las, cada personagem tem sua própria recompensa pós batalha.

O intuito de aumentar sua recompensa, é ficar entre os top 10 do rank, para que todos possam ver seu usuário.

1.2 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Fiz esse projeto por me identificar com a mensagem passada por esse anime, o personagem principal (Monkey D. Luffy) a todo momento corre atrás de seu sonho, sempre se esforçando e dando o máximo de si, para alcançar seu objetivo. Para que isso aconteça, ele deu início a um bando (Piratas do Chapéu de Palha) e vai a procura de companheiros para esse bando, ele os escolhe a dedo, sempre olhando as características de cada um, e assim, escolhe sempre os melhores.

O anime mostra o quão importante é o esforço, trabalho em equipe e ensina muita coisa sobre o porquê de ter empatia com todos.

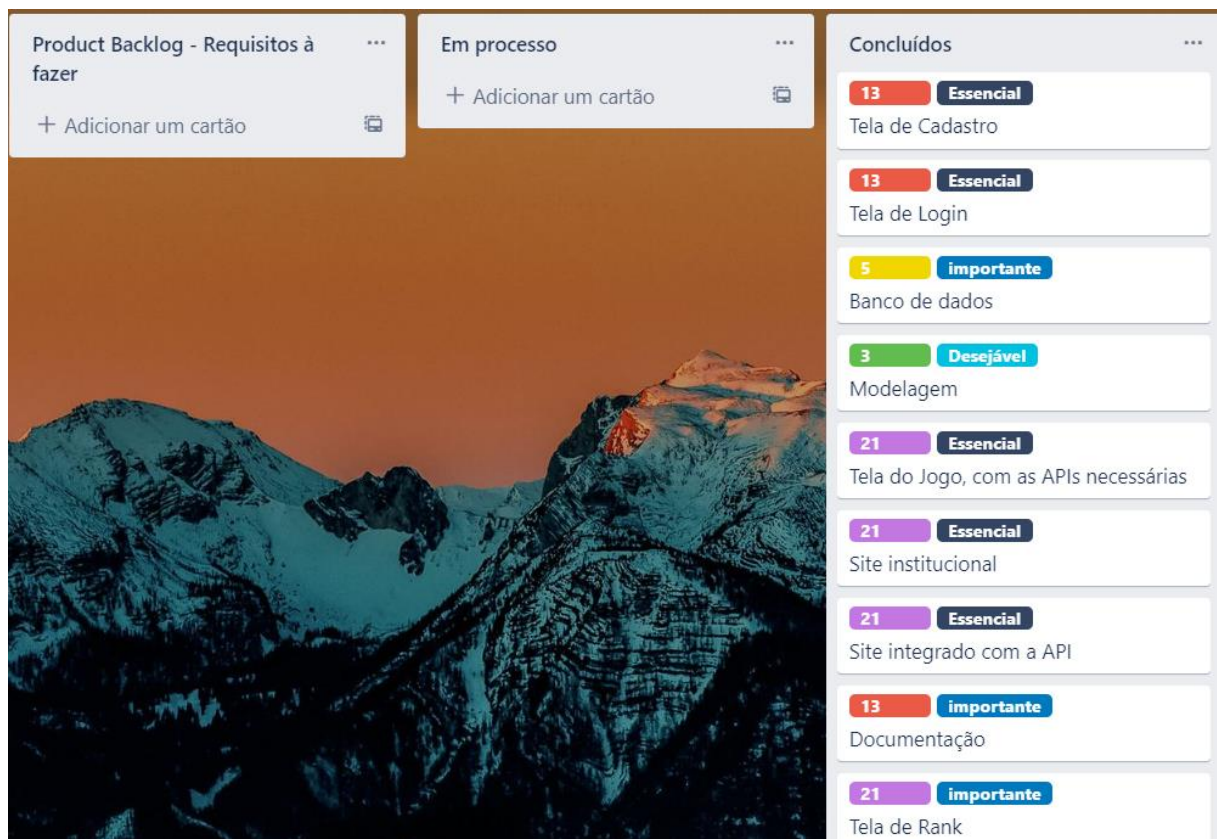
ERRO! FONTE DE REFERÊNCIA NÃO ENCONTRADA.

PLANEJAMENTO DO PROJETO

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO

2.1 PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS

Escolhi o trello como ferramenta de gestão, dividi todas as tarefas em Essencial, Importante e Desejável, e também coloquei a dificuldade da entrega.



2.2 PRODUCT BACKLOG E REQUISITOS

- 13 – Tela de Cadastro – Essencial
- 13 – Tela de Login – Essencial
- 5 – Banco de dados – Importante
- 3 – Modelagem – Desejável
- 21 – Tela do Jogo, com as APIs necessárias – Essencial
- 21 – Tela de Rank - Importante
- 21 – Site totalmente integrado com a API – Essencial
- 13 – Documentação – Importante

ERRO! FONTE DE REFERÊNCIA NÃO ENCONTRADA.
DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1 BANCO DE DADOS

```
CREATE DATABASE projeto_Individual;  
USE projeto_Individual;
```

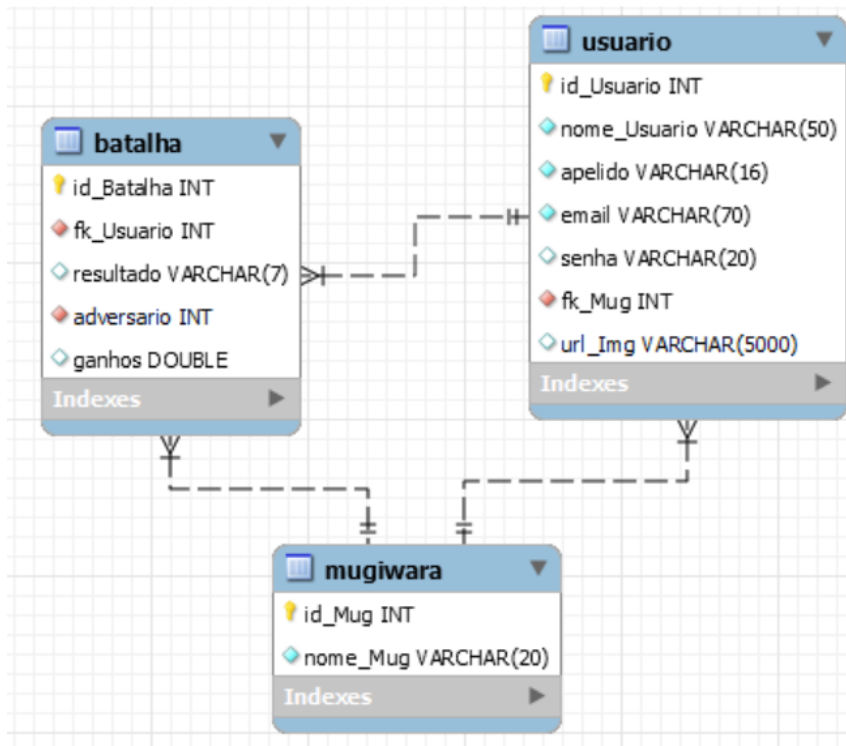
```
CREATE TABLE mugiwara (  
    id_Mug INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    nome_Mug VARCHAR (20) NOT NULL  
);
```

```
CREATE TABLE usuario (  
    id_Usuario INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    nome_Usuario VARCHAR (50) NOT NULL,  
    apelido VARCHAR (16) NOT NULL,  
    email VARCHAR (70) NOT NULL,  
    senha VARCHAR (20),  
    fk_Mug INT NOT NULL,  
    FOREIGN KEY (fk_Mug) REFERENCES mugiwara(id_Mug),  
    url_Img VARCHAR (5000)  
);
```

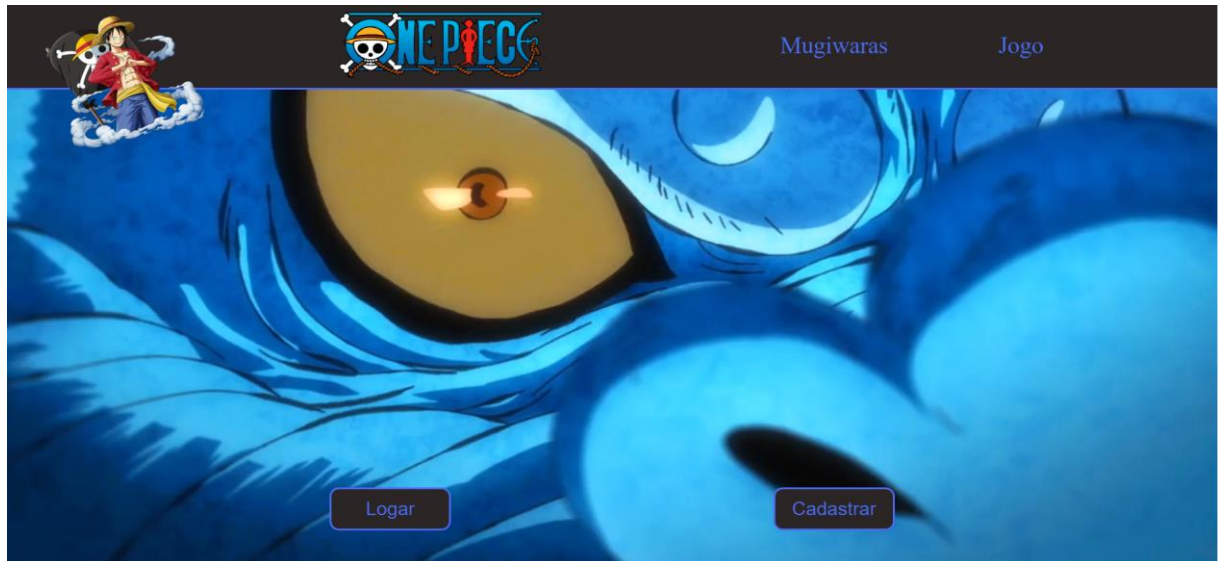
```
INSERT INTO mugiwara (nome_Mug) VALUES  
(('Luffy'), ('Roronoa Zoro'), ('Sanji'), ('Chopper'), ('Usopp'), ('Nami'), ('Nico Robin'),  
(('Franky'), ('Brook'), ('Jinbei');
```

```
CREATE TABLE batalha (  
    id_Batalha INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    fk_Usuario INT NOT NULL,  
    resultado VARCHAR (7),  
    adversario INT NOT NULL,  
    ganhos DOUBLE,
```

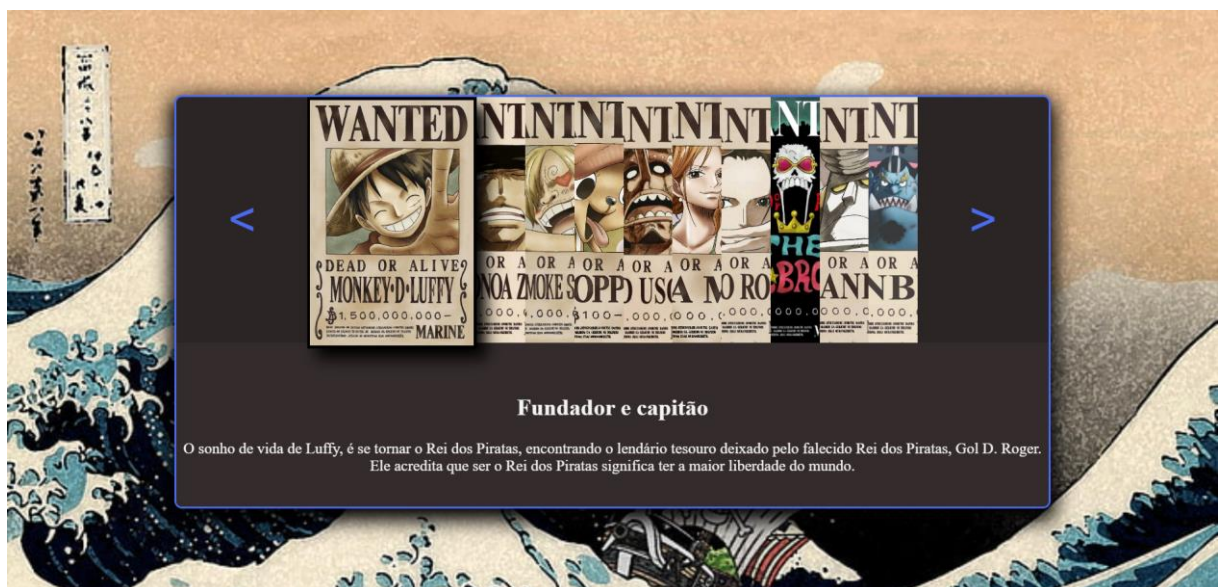

FOREIGN KEY (fk_Usuario) REFERENCES usuario(id_Usuario),
FOREIGN KEY (adversario) REFERENCES mugiwara(id_Mug)
);



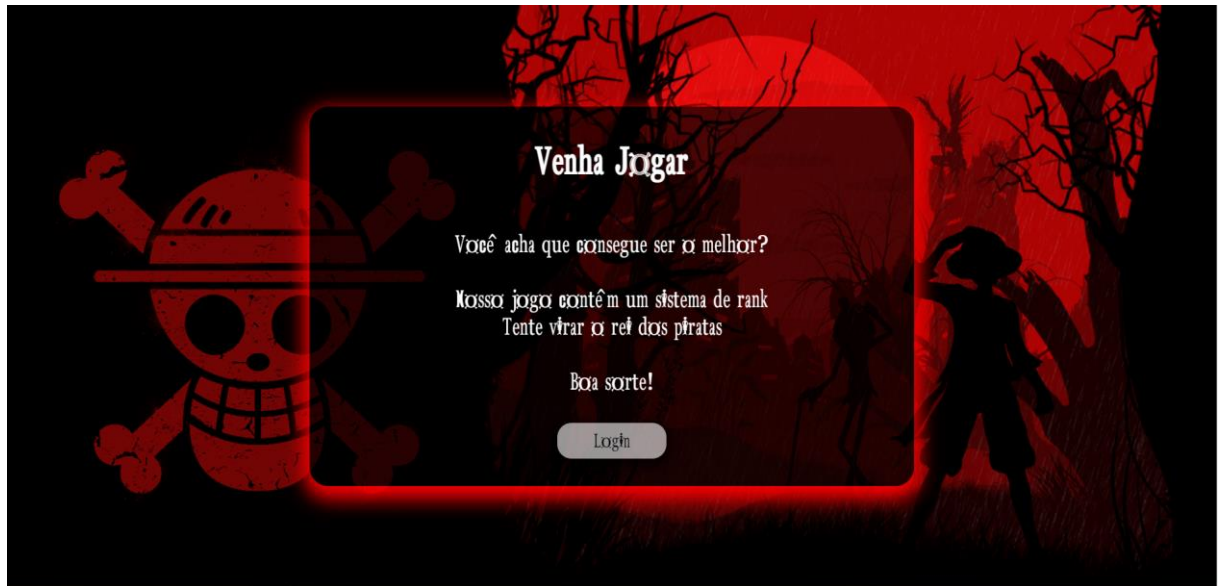
3.2 PROTÓTIPO DAS TELAS, LÓGICA E USABILIDADE



Essa é a tela principal onde o usuário cai quando entra em nosso site, de cara podemos observar na parte superior, a navbar interativa, onde o usuário pode escolher sobre o que deseja ler, como o “Mugiwaras”, “Sobre”, “Anime” e “Mangá”. Abaixo temos os botões de cadastro e login, onde é possível criar uma conta para poder desfrutar do nosso jogo.



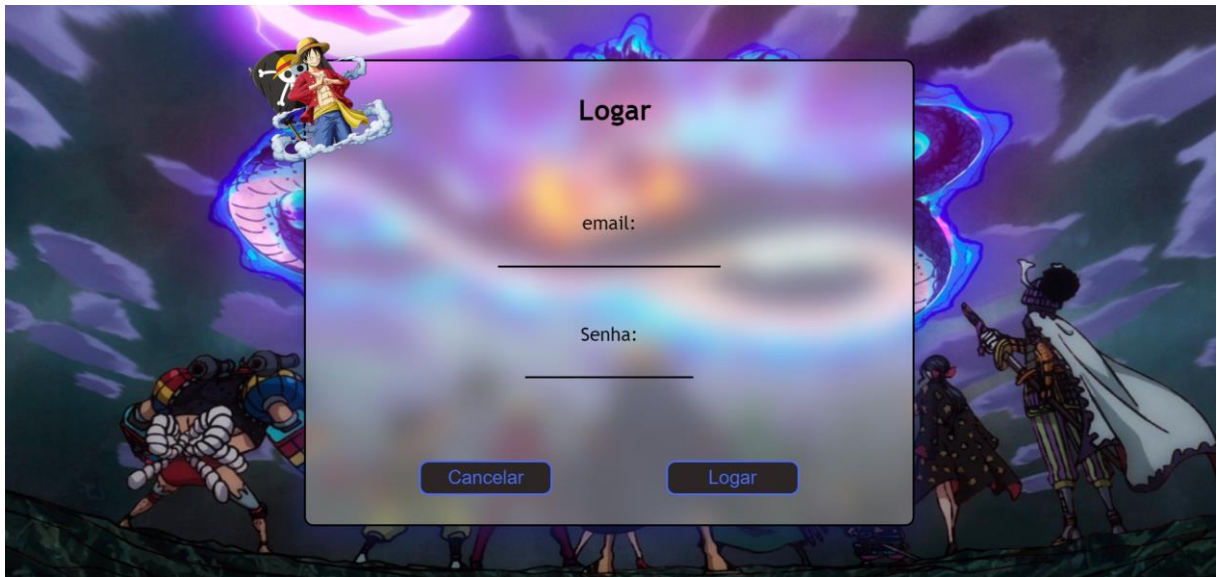
Tela onde mostra todos os Mugiwaras e informações sobre cada um, 2 botões, um a esquerda e outro a direita, para passar para o próximo personagem, também é possível clicar direto no personagem que quer.



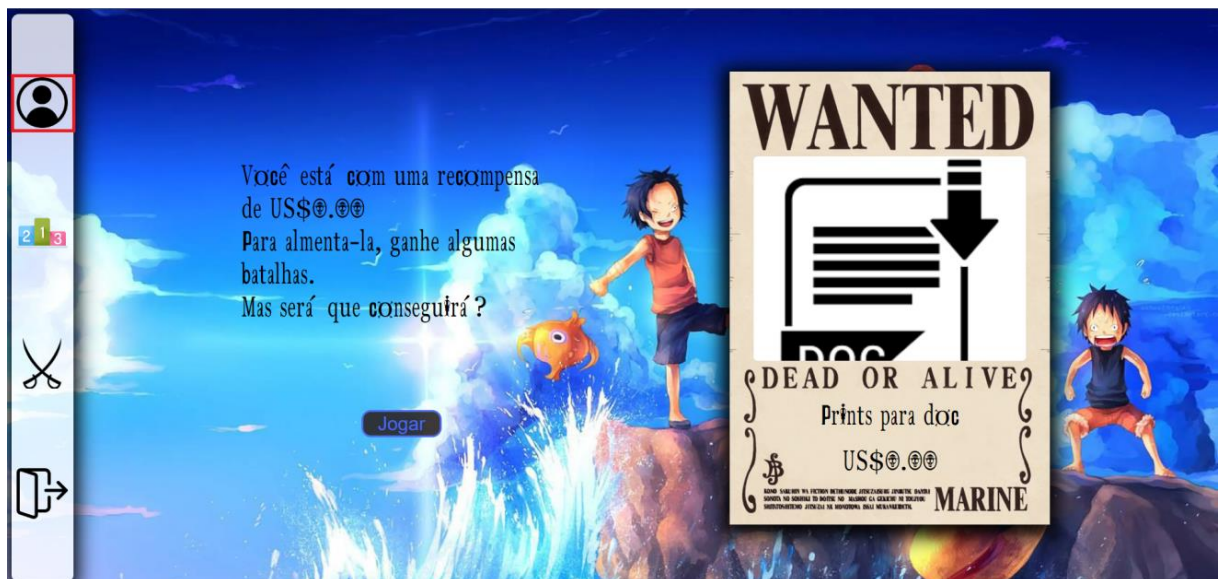
Tela para incentivar a ir jogar nosso jogo.

A screenshot of a registration form titled "Cadastro" (Registration). The background is a colorful, abstract One Piece-themed image. In the top left corner, there's a small icon of Luffy. The form fields include: "Nome:" (Name), "Email:", "Usuário:" (Username), and "Senha:" (Password). There's also a "Mugiwara Favorito:" (Favorite Mugiwara) dropdown menu with "Luffy" selected, and a "URL para foto de perfil:(opcional)" (Profile picture URL:(optional)) text box. At the bottom, there are "Cancelar" (Cancel) and "Cadastrar" (Register) buttons.

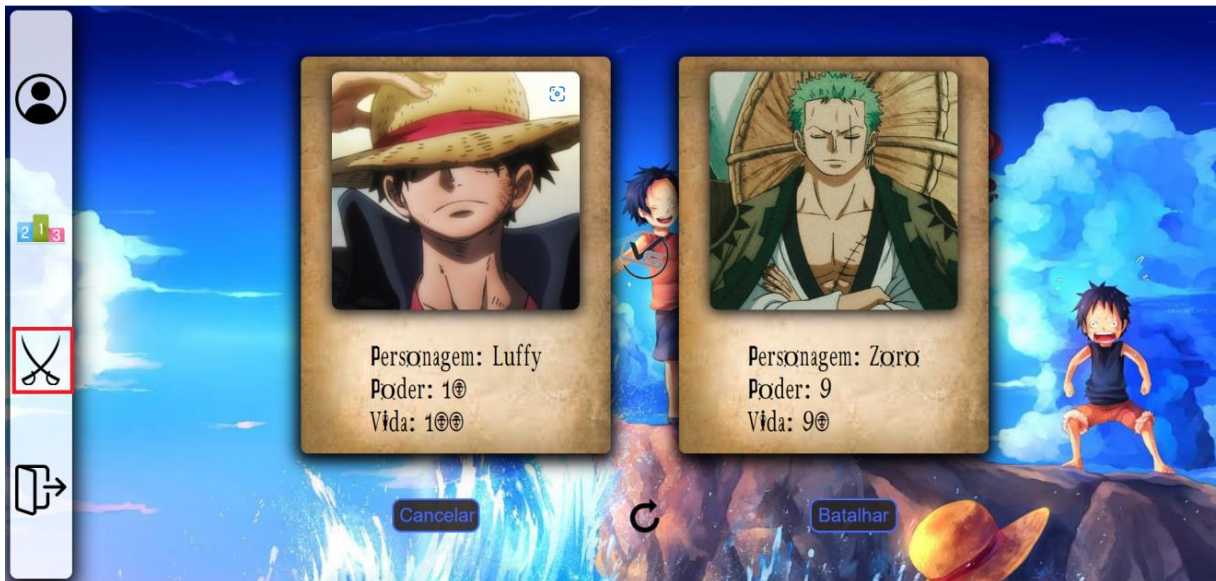
Acima temos nossa tela de cadastro, onde a empresa informa algumas informações necessárias e assim é cadastrada em nosso banco de dados. A partir desse momento o usuário possui um login.



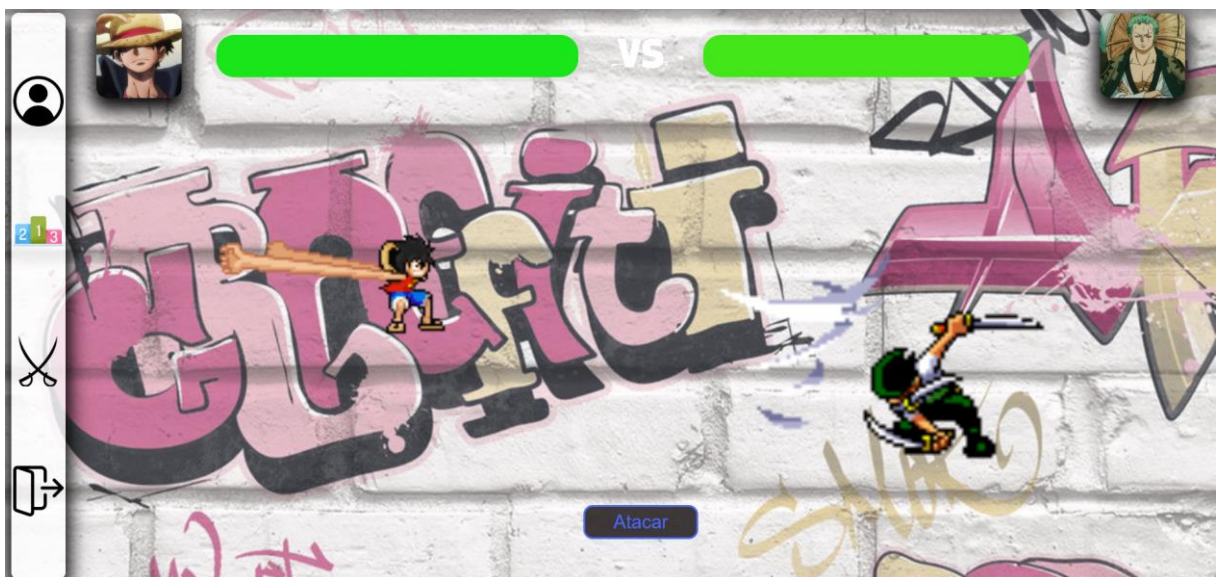
Aqui temos nossa tela de login, fundamental em nosso site, pois é por aqui que os usuários conseguem acessar nosso jogo e seu perfil.



Essa é a primeira tela pós login, tela do perfil onde mostra seu nome, sua recompensa e sua foto, a esquerda temos nosso menu onde pode visitar seu perfil, ver os ranks, ir para batalha e sair do jogo.



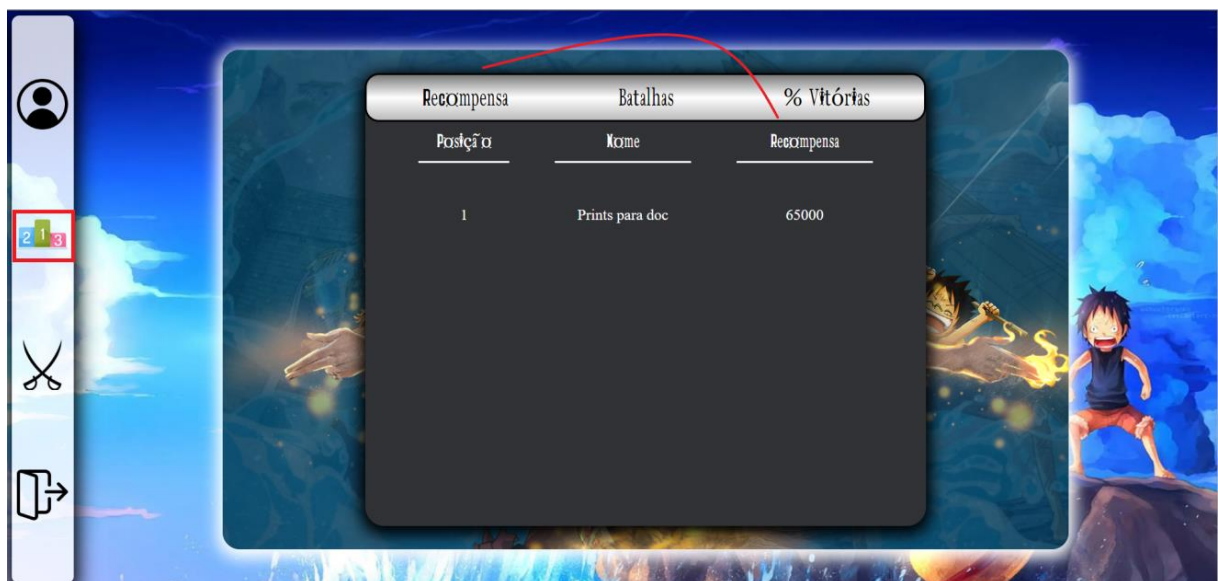
Tela para escolher seu adversário na batalha, aqui aparece o seu personagem escolhido no perfil contra um personagem aleatório, temos um botão para atualizar o adversário e o outro para ir batalhar, onde vai te direcionar para tela abaixo.



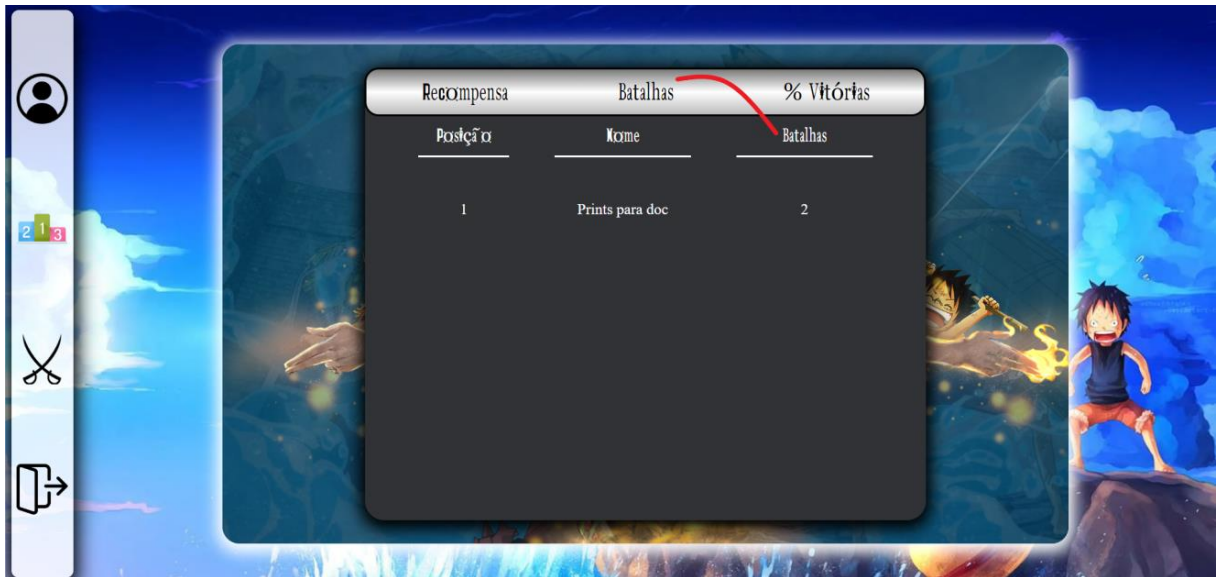
Tela de batalha, onde é bem simples, temos os personagens escolhidos, cada um tem sua vida e o seu poder mostrado na tela passada, e temos apenas o botão “atacar” que vai ser lançado um número de 0 a 10 para cada, se o número for acima de 5 o personagem acerta o ataque, se o número for 10 acerta um ataque crítico que dá o dobro de dano, caso seja abaixo de 5 erra o ataque. Após a vida de algum chegar a 0 é direcionado para a tela abaixo.



Tela de detalhes da batalha, onde mostra todos os detalhes, tais como: Seu nome, Personagem, ataques certos e errados e o resultado da partida. Temos o botão para gravar os resultados, que vai guardar a partida no banco de dados e te gerar a recompensa. Após clicar nele, volta para o perfil com a nova recompensa já inserida.



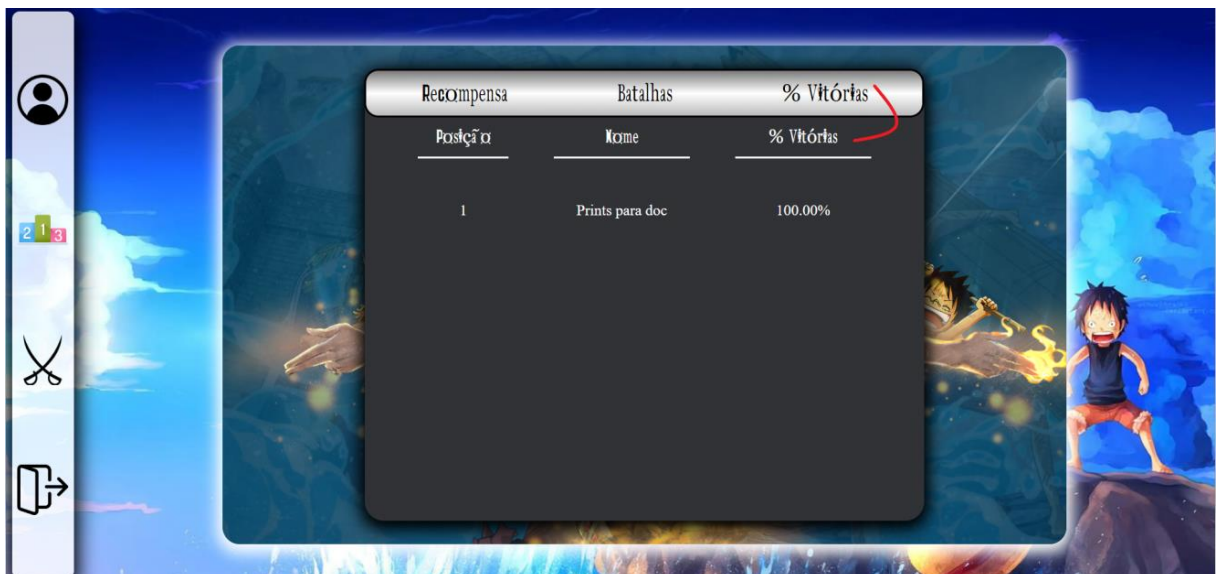
Tela de ranks, onde vai mostrar os 10 primeiros usuários com a maior recompensa.



The screenshot shows a rank screen with a table. The table has three columns: 'Recompensa', 'Batalhas', and '% Vitórias'. The first row shows '1' in the 'Recompensa' column, 'Prints para doc' in the 'Batalhas' column, and '2' in the '% Vitórias' column. A red arrow points to the 'Batalhas' column header.

Recompensa	Batalhas	% Vitórias
Posição	Nome	Batalhas
1	Prints para doc	2

Tela de ranks, onde vai mostrar os 10 primeiros usuários com a maior quantidade de batalhas.



The screenshot shows a rank screen with a table. The table has three columns: 'Recompensa', 'Batalhas', and '% Vitórias'. The first row shows '1' in the 'Recompensa' column, 'Prints para doc' in the 'Batalhas' column, and '100.00%' in the '% Vitórias' column. A red arrow points to the '% Vitórias' column header.

Recompensa	Batalhas	% Vitórias
Posição	Nome	% Vitórias
1	Prints para doc	100.00%

Tela de ranks, onde vai mostrar os 10 primeiros usuários com a maior porcentagem de vitórias.

4 CONCLUSÕES

4 CONCLUSÕES

4.1 RESULTADOS

O projeto atingiu 100% dos requisitos pedidos, e sua usabilidade e performance estão completas também. Em caso de um novo usuário vir a se cadastrar ele possuirá muita facilidade em encontrar qualquer informação sobre o projeto em nosso site.

4.2 PROCESSO DE APRENDIZADO COM O PROJETO

Esse projeto foi fundamental para meu aprendizado devido ao grau de desafio que ele proporcionou, foram muitos erros e muitos testes feitos. E um dos fatores mais importantes foi o compromisso que teve que ser exercido em todos os momentos, pois o projeto era de inteira responsabilidade minha.