



QUALIDADE DE SOFTWARE

Gabriel Schmitz Donada

Análise de Qualidade

São Miguel do Oeste - SC

2025

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo realizar uma análise de qualidade do software de serviço “Epic Games Launcher”, uma plataforma digital de distribuição de jogos e gerenciamento de biblioteca da empresa Epic Games. A análise contempla dimensões como usabilidade, performance, design, acessibilidade, compatibilidade e confiabilidade do serviço. Por meio de abordagem prática, com base em percepções do usuário e evidências visuais, busca-se avaliar a qualidade geral da plataforma e propor possíveis melhorias. A metodologia utilizada envolve o uso contínuo do launcher, com observações registradas sobre suas funcionalidades e características. O relatório visa simular uma auditoria de qualidade com base em critérios práticos e técnicos, refletindo a experiência real de um usuário do serviço.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. O PROJETO	6
2.1. DETALHES DO PRODUTO OU SERVIÇO	6
2.2. TABELA DE ANÁLISE	6
2.3 RELATÓRIO	7
2.4 EVIDÊNCIAS	7
2.5 ONDE ENCONTRAR	11
3. CONCLUSÃO	11
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	11

TABELA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Página inicial	8
Figura 2: Mais opções	9
Figura 3: Consumo de CPU	9
Figura 4: Configurações	10
Figura 5: Crash Report	11

1. INTRODUÇÃO

Com o avanço da distribuição digital de jogos, serviços como o “Epic Games Launcher” tornaram-se essenciais para jogadores no mundo todo. Este trabalho analisa o serviço da Epic Games sob a ótica da qualidade, simulando uma auditoria feita por um analista da área. A proposta é identificar pontos fortes e locais para melhorias do serviço, avaliando critérios como usabilidade, design, desempenho, compatibilidade e confiabilidade. A análise parte da vivência prática com o launcher em um ambiente doméstico e tem como objetivo não apenas identificar falhas ou pontos positivos, mas também propor uma reflexão sobre o desenvolvimento contínuo de serviços digitais com foco no usuário final.

2. O PROJETO

2.1. DETALHES DO PRODUTO OU SERVIÇO

Nome do produto ou serviço:	Epic Games Launcher
Fabricante:	Epic Games, Inc.
Tempo de uso:	Aproximadamente 5 anos
Outros detalhes relevantes sobre o produto:	Plataforma gratuita para compra de jogos e obtenção gratuita de novos títulos gratuitamente semanalmente. Utilizada para jogar títulos famosos como Fortnite e Rocket League.

2.2. TABELA DE ANÁLISE

Característica	Sua percepção	Referência da evidência [caso tenha]
Usabilidade:	Interface amigável, mas apresenta demora para carregar; Atualização automática pode ser invasiva; Dependência de configurações serem realizadas pelo navegador torna o launcher engessado.	Figura 1: Página inicial e figura 2: Mais opções
Tecnologia:	Desenvolvido utilizando C++ como linguagem de programação principal, usando a Unreal Engine 4 com interface via Slate, e incorpora CEF para renderização web	Citado por desenvolvedores e crash logs indicando UE4/Slate. Figura 5: Crash Report

Performance:	Inicialização lenta em PCs com HD; O desempenho é extremamente prejudicado enquanto é feita a atualização/download de algum título; Troca de menus, entre loja e biblioteca de jogos, por exemplo, também mostra lentidão.	Figura 3: Consumo de CPU
Design:	Moderno e minimalista.	Figura 1: Página inicial
Acessibilidade:	Falta de configurações para pessoas com deficiência visual, mas fontes do launcher possuem tamanho razoável	Figura 4: Configurações

2.3 RELATÓRIO

O serviço Epic Games Launcher é utilizado por mim de forma recorrente para aquisição e gerenciamento de jogos. A usabilidade é intuitiva para novos usuários, mas sofre com travamentos em máquinas mais modestas. O design é visualmente moderno e minimalista, seguindo a tendência atual do mercado em se manter simples. O sistema de downloads funciona bem, com recursos como pausa e retomada. No entanto, a acessibilidade ainda é um ponto fraco, não havendo recursos inclusivos adequados. Como analista de qualidade, percebo que há oportunidades de melhoria tanto em desempenho quanto na experiência do usuário para públicos diversos.

Em termos de tecnologia, o Epic Games Launcher foi construído sobre o Unreal Engine 4, utilizando o sistema de UI Slate. Isso significa que o desenvolvimento ocorreu majoritariamente em C++, e a interface também incorpora CEF (*Chromium Embedded Framework*) para exibição de conteúdo web integrado. Essa escolha tecnológica impacta diretamente na performance, no consumo de recursos e na escalabilidade da interface.

2.4 EVIDÊNCIAS

Para comprovar a análise realizada, seguem abaixo registros visuais do Epic Games Launcher, cada um ilustrando os pontos destacados na Tabela de Análise.

A Figura 1 apresenta a página inicial do launcher, onde é possível observar o design moderno e colorido.

Essas imagens corroboram os pontos discutidos anteriormente e servem como provas visuais da análise realizada sob a ótica de um analista de qualidade.

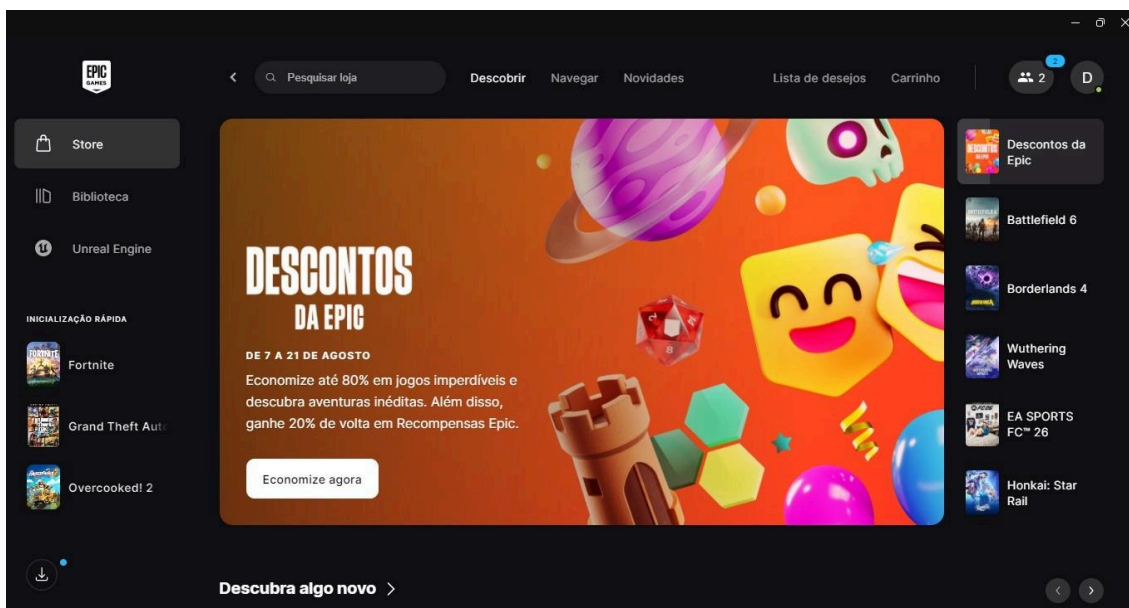


Figura 1: Página Inicial

Na Figura 2, vemos o menu de opções do launcher. Aqui é possível notar que várias configurações importantes estão ocultas em menus suspensos, o que pode dificultar a usabilidade para usuários menos experientes.

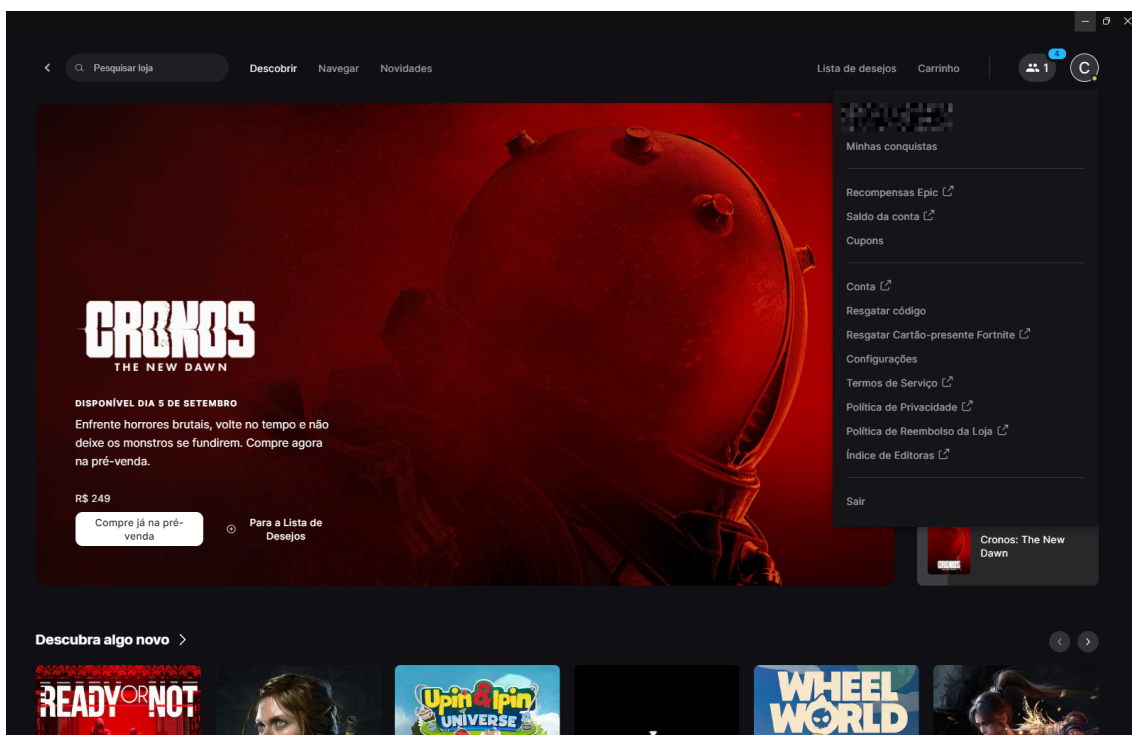


Figura 2: Mais opções

A Figura 3 mostra o consumo de CPU durante a execução do serviço. Este dado reforça a percepção de que o launcher apresenta lentidão em máquinas com hardware limitado, além de consumir recursos de forma elevada enquanto realiza downloads e atualizações.

Processos		Executar nova tarefa				Finalizar tarefa	
Nome	Status	29% CPU	48% Memória	0% Disco	1% Rede		
EpicWebHelper		21,1%	426,7 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Indexador do Microsoft Wind...		2,6%	21,3 MB	0,1 MB/s	0 Mbps		
System		1,4%	0,1 MB	0,3 MB/s	0 Mbps		
Gerenciador de Tarefas		1,2%	66,8 MB	0,1 MB/s	0 Mbps		
Gerenciador de Janelas da Áre...		1,2%	56,7 MB	0 MB/s	0 Mbps		
EpicGamesLauncher		0,7%	154,8 MB	0,1 MB/s	0,1 Mbps		
EpicWebHelper		0,4%	73,8 MB	0 MB/s	0 Mbps		
mysqld (3)		0,2%	2,3 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Microsoft Edge (9)		0,2%	133,1 MB	0 MB/s	0 Mbps		
EpicWebHelper		0,2%	8,7 MB	0,1 MB/s	0,7 Mbps		
Google Chrome (12)		0,2%	611,2 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Interrupções do sistema		0,1%	0 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Host de Serviço: Serviço de As...		0%	0,9 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Windows Explorer		0%	88,1 MB	0 MB/s	0 Mbps		
AMD Software: Host Applicati...		0%	24,8 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Spotify (11)		0%	257,6 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Host de Serviço: Serviço de De...		0%	7,0 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Host de Serviço: Serviço de Re...		0%	2,7 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Office Performance Monitor		0%	39,3 MB	0 MB/s	0 Mbps		
Host de Serviço: Serviço de Ge...		0%	1,1 MB	0 MB/s	0 Mbps		

Figura 3: Consumo de CPU

Na Figura 4 evidencia a tela de configurações. Embora ofereça opções básicas como idioma e ajustes de inicialização, não há recursos significativos voltados para acessibilidade, como suporte para leitores de tela ou ajustes de contraste, o que limita o uso por pessoas com deficiência visual.

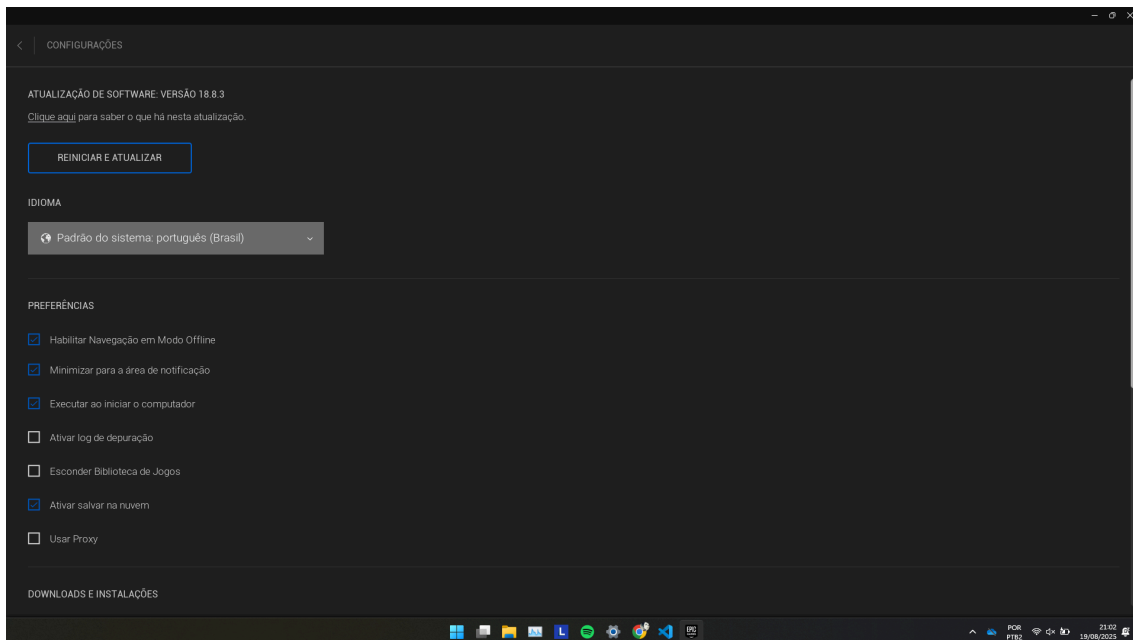


Figura 4: Configurações

Por fim, na figura 5 é demonstrado o crash log da EpicGames demonstrando o que se trata de um crash reporter da Unreal Engine 4

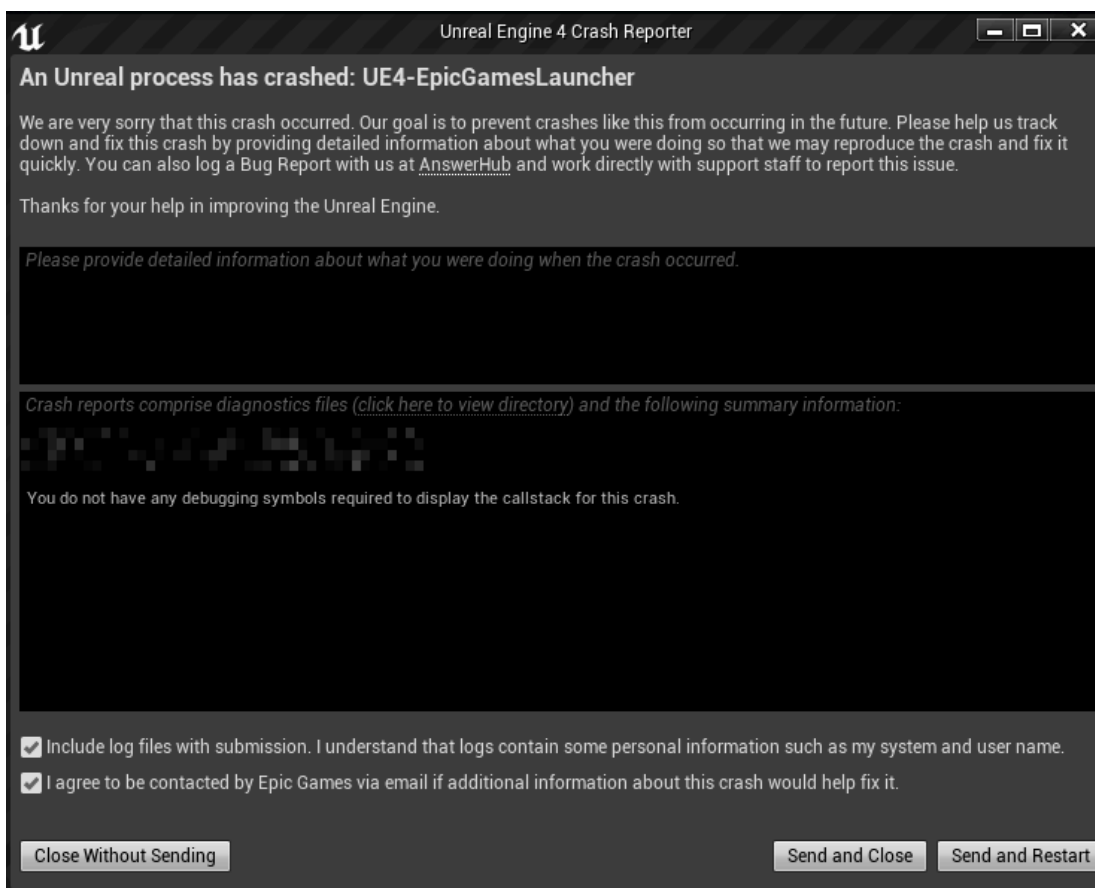


Figura 5: Crash Report

2.5 ONDE ENCONTRAR

O Epic Games Launcher pode ser adquirido por meio do site oficial do distribuidora:
<https://store.epicgames.com/pt-BR/download>

3. CONCLUSÃO

A realização deste trabalho me proporcionou uma visão crítica e mais técnica sobre um serviço usado no cotidiano. Analisar o launcher da Epic Games sob a ótica de um analista me mostrou que o launcher desenvolvido apresenta falhas e pontos para melhoria, principalmente na acessibilidade e falta de otimização no launcher. Como futuro profissional da área, entendo que observar essas dimensões será essencial na criação e manutenção de sistemas centrados no usuário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ONLY found out today that Epic Launcher was written with UE4. [S.I.], 29 jan.

2025. Reddit: chibitotoro0_0. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/unrealengine/comments/1icputr/only_found_out_today_that_epic_launcher_was/. Acesso em: 20 ago. 2025.

UNREAL ENGINE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Unreal_Engine. Acesso em: 22 ago. 2025.

WIKIPÉDIA. Chromium Embedded Framework. Disponível: Wikipédia. Acesso em: 5 ago. 2025.