

**INSTITUTO NACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES**

**INATEL**

**WEBSTOP ONLINE**

Emerson Faria de Oliveira

Jefferson Cleyso Gomes Almeida

**Santa Rita do Sapucaí**

**Novembro de 2018**



**INSTITUTO NACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES**

**INATEL**

**WEB STOP GAME**

Projeto apresentado ao Instituto Nacional de Telecomunicações como parte das exigências do curso de Engenharia da Computação, como requisito parcial para obtenção da aprovação na disciplina de Integração de Fundamentos (AC318-B).

**Orientador**

Prof. Me. Adauto Mendes B. Júnior

**Santa Rita do Sapucaí**

**Junho de 2018**

1. Introdução

O web stop game é uma adaptação do jogo originalmente conhecido como “Stop“ para uma plataforma web. Com isso os jogadores podem de maneira mais rápida jogar uma partida com vários amigos ao mesmo tempo utilizando qualquer dispositivo eletrônico com acesso à internet (Smartphones, Tablets, Computadores, etc).

1. JUSTIFICATIVA

A plataforma pode ser utilizada em escolas para estimular crianças a aprenderem sobre assuntos gerais.

1. ARQUITETURA DO SISTEMA

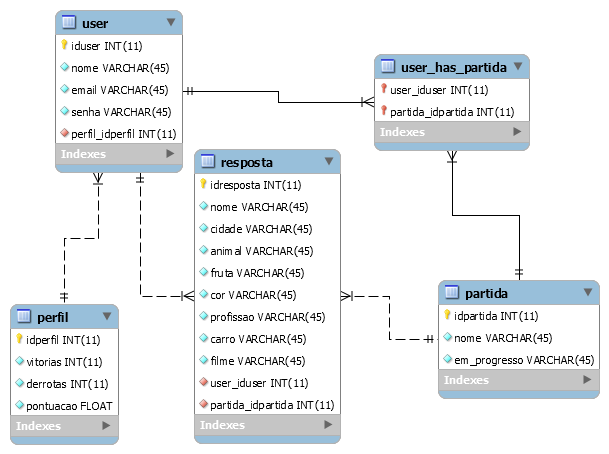


Figura - MER

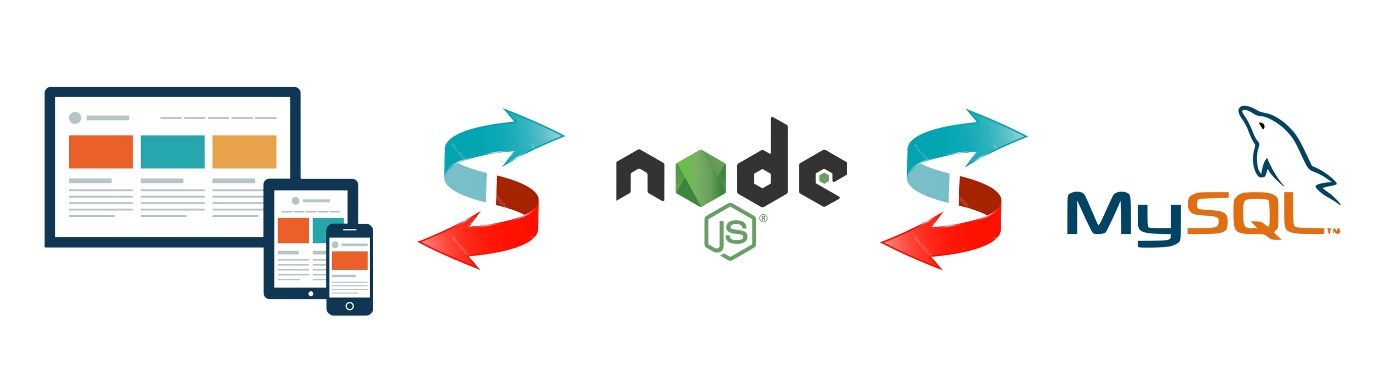


Figura - Estrutura geral

1. Metodologia

As tecnologias utilizadas foram, HTML, JavaScript, Mysql, Wamp Server e Boostrap.

* **HTML** – Utilizada para a criação da página web.
* **Javascript** - Foi escolhido para incentivar o aprendizado da linguagem para o grupo.
* **Mysql** – Banco relacional mais utilizado no mundo.
* **Wamp** Server – Possui a interface do MyphpAdmin e foi utilizado como servidor para página web.
* **Bootstrap** – Foi escolhido para obter responsividade na página.

1. Resultados

Página responsável pelo login do usuário.

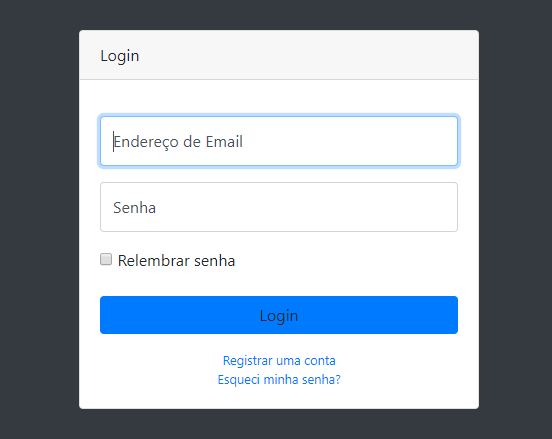


Figura 3 - Pagina de Login

Página com campos necessários para criação de um usuário.

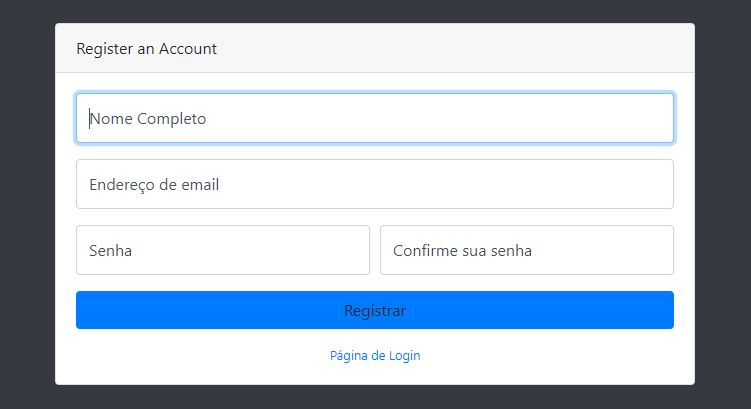


Figura 4- Pagina Criar Login

Página inicial, nela é possível acessar todas as funções do site.

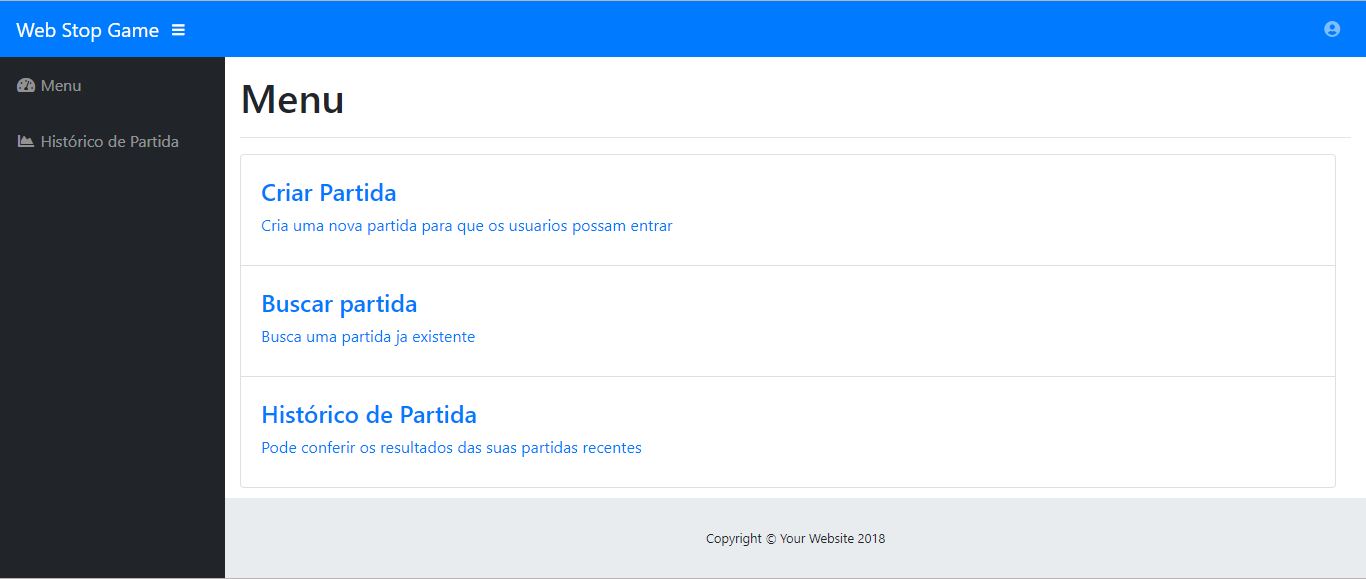


Figura 5 - Página Principal

Model view responsável para criação de partida (gerada a partir da página principal).

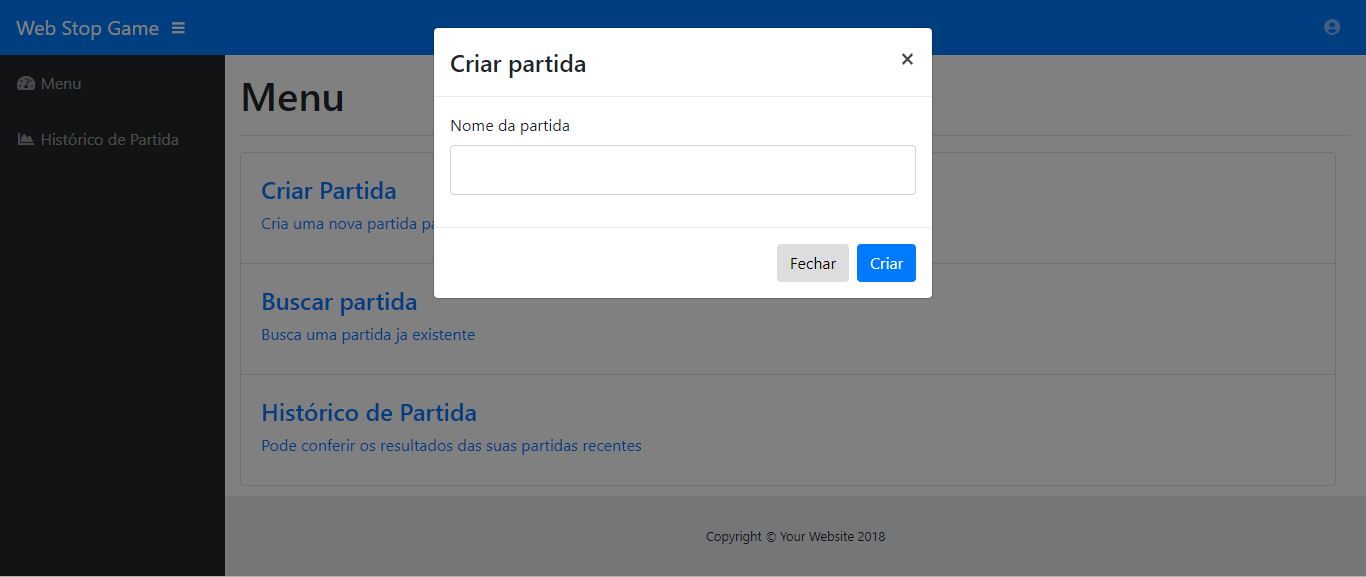


Figura 6 - Criar partida

Model view responsável para busca de partida (gerada a partir da página principal).

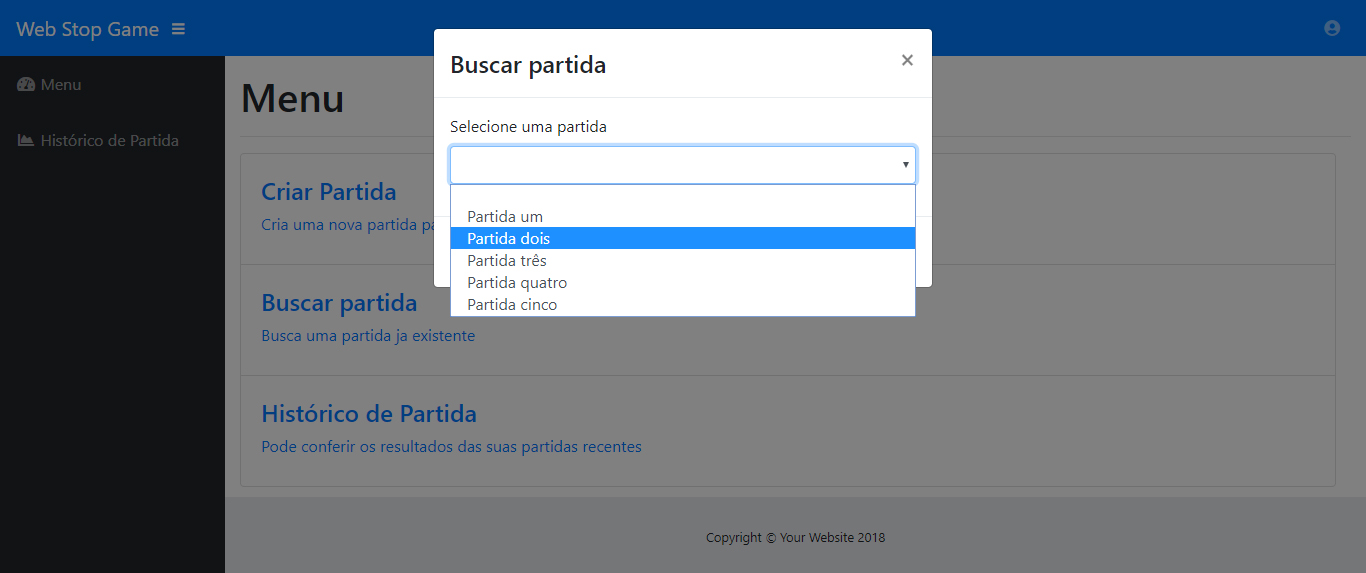


Figura 7- Buscar partida

Página para consulta do histórico das partidas jogadas. Nela é possível ver informações de palavras que foram respondidas e as que não foram durante uma partida e a somatória de pontos acumulados.



Figura 8 - Página de Histórico

Página em jogo, quando a página em jogo é carregada o usuário já pode começar a jogar, preenchendo as informações. Quando todas as informações estiverem preenchidas e o usuário clicar no botão enviar, a partida acaba fazendo com que a partida de todos os usuários que estejam jogando a mesma partida encerre.



Figura 9 - Página em jogo

Página de perfil mostra as informações gerais de todas as partidas jogadas e a somatória de pontos, nela também é possível se o usuário desejar e exclusão do perfil.

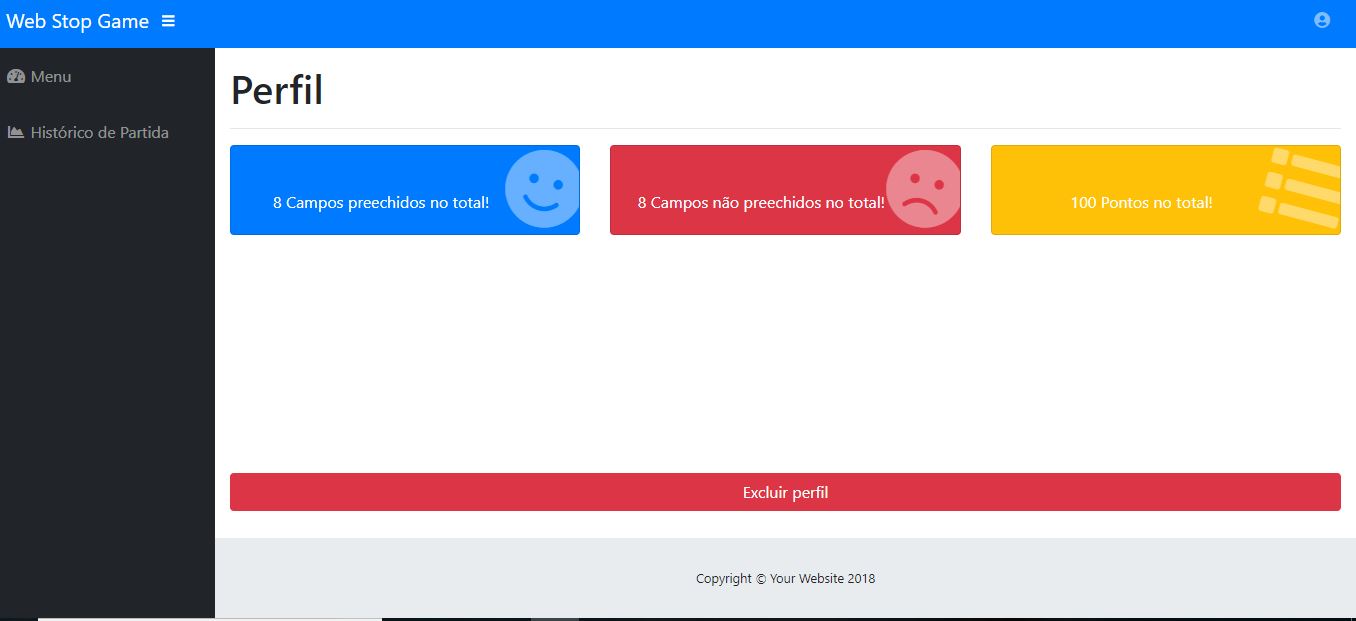


Figura - Pagina de perfil

1. PROPOSTA PARA TRABALHOS FUTUROS

Poderá ser implementado um sorteador de letra e timer para partida e um chat para pessoas que estão em jogo se comunicarem.

1. Referências bibliográficas

Disponível <https://www.w3schools.com/>, acessado em 30/10/2018.

Disponível <https://startbootstrap.com/>, acessado em 17/10/2018.