**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**Erick Lee**

**RA: 01242082**

**PROJETO INDIVIDUAL**

**DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO WEB DE TEMA LIVRE**

Trabalho de Projeto e Inovação apresentado ao Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na SPTECH School, orientado pelo Prof. Frizza, como requisito fundamental para a aprovação no semestre.

**São Paulo**

**2024**

**Contexto**

League of Legends, também conhecido como LoL, é um jogo lançado pela Riot (fundadores: Games Brandon Beck e Marc Merril) foi desenvolvida com o intuito de virar o sucessor de um outro jogo estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), o DOTA2, disponibilizado em 2009 e alcançou o maior sucesso.

Dentro de uma partida, dez pessoas são separadas igualmente entre dois grupos e assim, com a colaboração e estratégia da equipe, deve-se unir para atingir o objetivo final: destruir a torre principal, Nexus.

O jogo é composto por vários personagens, totalizando atualmente com 168 ‘champions’ (em português, campeão - termo usado por jogadores de League of Legends para referir aos personagens)’ e cada um deles possuem habilidades e estilo de jogos icônicos.

Entre estes campeões, está Kindred (lançado no dia 14 de outubro de 2015), os caçadores eternos. “Distintas, mas nunca separados”, representa a essência da morte. A ovelha caça aqueles que aceitam a morte de forma indolor, enquanto o lobo caça aqueles que fogem do seu destino, causando feridas dolorosas.

A sua história começa desta forma, era um homem pálido de cabelos negros se sentia muito solitário, assim, pegou um cutelo para se dividir em dois para que sempre tivesse um amigo.

Por contas das suas histórias enigmáticas, interessantes e filosóficas, senti-me interessado pelo personagem, levando a instalar o League of Legends e jogar com este personagem, até que ao passar do tempo, eu dominei as mecânicas (funcionamento, habilidades do personagem).

Vale a pena ressaltar que nesta época, o personagem era bastante subestimado pela sua jogatina complicada e desinteressante. No final, acabou que eu gerei um amor e carinho por este personagem e na comunidade dos jogos, o meu perfil contêm vários detalhes em referência a ela.

**Onu - Igualdade de Gênero**

Tanto no cenário real tanto no cenário virtual, as mulheres podem ser vítimas de misoginia. Pela concepção dos agressores, as mulheres possuem a capacidade fundamental de jogar inferior aos homens, por isso, merecem ser tratadas desumanamente. Já foram registrados várias atitudes bárbaras contra as mulheres nas redes sociais e pode-se observar o abalo psicológico das vítimas.

Sendo assim, o site tem o propósito de incentivar a postura contra essas atitudes imperdoáveis.

**Objetivo**

Desenvolvo este projeto individual com o intuito de praticar os conceitos aprendidos na aula, desafiar-me buscando por recursos além do que foi exibido na aula e demonstrar a minha evolução em relação ao projeto individual do ano passado de forma que consiga evidentemente provar a diferença de conhecimento Front-End.

**Justificativa**

Com o desenvolvimento, visa-se enfatizar o meu aprendizado em 100% das aulas recebidas na SPTech e mais 20-30% dos estudos externos.

**Escopo**

Projeta-se o desenvolvimento de uma Aplicação Web sendo o tema princpal, a Kindred, utilizando todos os recursos e conceitos aprendidos dentro da aula SPTech e recursos de fontes externas (Youtube, Alura, cursos etc.):

* Uso do HTML, CSS, JavaScript, NodeJs, Chart.Js para o desenvolvimento da aplicação Web;
* Login e Cadastro para redirecionamento à área da Dashboard;
* Dashboard exibindo gráfico da popularidade e outras informações (editar isso depois);

**Premissa**

* Domínio sob os recursos apresentados na aula;
* Por fim, o comprometimento e profundidade;

**Restrição**

* Entrega do projeto na semana do dia 24/11;