

Ponto de Controle - Onde é o Jogo?

Introdução

A concepção do Onde é o Jogo? surgiu quando nós do grupo Centauri percebemos a dificuldade que nossos parentes menos habituados com o uso da tecnologia tinham em encontrar em que plataforma de streaming/canais de televisão estavam sendo transmitidos os jogos das partidas de futebol que queriam assistir, devido a abundância de possibilidades.

Enxergando uma oportunidade para a criação de um aplicativo acessível e de fácil uso para este tipo de consumidor, prosseguimos com a criação do aplicativo na matéria de Métodos de Desenvolvimento de Software.

Objetivos

Nossos objetivos com o Onde é o Jogo? são:

- Entregar uma aplicação web de fácil uso que receba o cadastro de um usuário, onde ao escolher seu time favorito, mostra o calendário de partidas do time no Brasileirão e Libertadores, e se houverem, as partidas do dia.
- Ter um layout visualmente agradável e intuitivo, para que clientes não habituados com o uso de tecnologia tenham facilidade em navegá-lo, e que mostre as informações necessárias de forma rápida;

Originalmente o Onde é o Jogo? seria uma aplicação mobile, mas devido as restrições de tempo da matéria, e também a falta de conhecimento dos integrantes do grupo com a plataforma mobile, decidimos prosseguir com uma aplicação web.

Tecnologias

As tecnologias escolhidas para implementação no aplicativo foram:

- Framework NextJS (e bibliotecas associadas, como Tailwind, React, etc);
- MySQL para o banco de dados;
- Typescript e JSDOM para Web Scraping.

Funcionalidades

Durante o desenvolvimento, decidimos não implementar somente uma funcionalidade que estabelecemos na visão de produto original: o filtro de pesquisa, onde os usuários poderiam pesquisar futuras partidas de quaisquer times no Brasileirão e Libertadores.

A seguir, estarão especificados os componentes que devem estar presentes na entrega completa do aplicativo, e o seu estado de desenvolvimento:

Front-End:

- UI, logo e design das páginas da aplicação - **finalizado**;
- Página de login e formulário de cadastro do usuário - **finalizado**;
- Autenticação entre front-end e back-end da aplicação - **finalizado**;

Back-End:

- Banco de dados da aplicação - **finalizado**;
- Script Scripy para web-scraping dos sites escolhidos (retirar e atualizar a informação do calendário de partidas dos times no banco de dados) - **em progresso**;
- API para cadastro de usuários no banco de dados e login - **em progresso**;
- API para receber e atualizar as informações do banco de dados com os dados do web-scraping - **finalizado**;

Dificuldades durante o Desenvolvimento

As principais dificuldades encontradas durante o desenvolvimento foram:

- Dificuldades no uso e implementação do framework NextJS;
- Refinamento do Script de web-scraping (quantas vezes o script seria rodado, como extrair as informações de um período de tempo em vez de somente o dia, etc) - **solucionado**;
- Ciclo de vida e implementação do banco de dados da aplicação - **solucionado**;
- Integração do front-end e back-end da aplicação, especialmente na autenticação do usuário - **solucionado**;
- Coordenação de todos os desenvolvedores da aplicação - **solucionado**;

Todos os problemas técnicos encontrados durante o desenvolvimento foram solucionados para a entrega final, muitos deles se tratando de dificuldades quanto a implementação das ferramentas que o grupo de desenvolvedores utilizavam.

Conclusão

Decidimos criar o Onde é o Jogo? na matéria de Métodos de Desenvolvimento de Software por ser uma solução relativamente simples de ser implementada, e ao mesmo tempo, útil e divertida, oferecendo uma solução para uma inconveniência comum entre os pais apaixonados por futebol do Brasil.

Desta forma, podemos dar os primeiros passos no desenvolvimento de aplicações mais complexas e poderosas dentro da Engenharia de Software, com o apoio do professor Ricardo Ajax, monitores, e a estrutura oferecida

dentro do próprio plano de ensino.

O desenvolvimento foi marcado por vários problemas técnicos, como detalhes de implementação das features, conflitos durante o merge das contribuições, mas com muito suor, lágrimas e cooperação, estes problemas foram sendo resolvidos um a um com a colaboração dos desenvolvedores do produto, conseguindo fazer uma entrega final satisfatória. Os relatórios dos testes estão no repositório do grupo Centauri no Github, junto com todo o código do software.