

FACULDADE SÃO PAULO TECH SCHOOL

Fabricio Prudente Ferreira

RA: 04241070

1-CCO/A

PROJETO INDIVIDUAL – 1º SEMESTRE

Village Craft

São Paulo – SP

2024

SUMÁRIO

| | |
|--|----------|
| 1. Contexto..... | 2 |
| 2. Objetivos..... | 3 |
| 3. Justificativa | 3 |
| 4. Escopo | 3 |
| 4.1. Projeto..... | 3 |
| 4.2. Premissas | 4 |
| 4.3. Restrições | 4 |
| 4.4. Requisitos (<i>Product Backlog</i>)..... | 4 |
| 5. Desenvolvimento | 5 |
| 5.1. Organização..... | 5 |
| 5.1.1. Trello | 5 |
| 5.1.2. Github | 5 |
| 5.2. Desenvolvimento Web (<i>Front-End</i>)..... | 5 |
| 5.3. Banco de Dados (<i>Back-End</i>)..... | 5 |
| 6. Conclusão..... | 6 |

1. Contexto

Com a evolução da tecnologia no século XX e na primeira década do século XXI, os jogos digitais também receberam uma maior atenção de desenvolvedores. Em grande parte dos jogos, as dinâmicas eram restritas no quesito de liberdade de expressão, já que o usuário precisava seguir algum caminho pré-definido pelo jogo. Até então, o principal jogo de mundo aberto era o GTA San Andreas, lançado em 2004.

Diante deste cenário, um desenvolvedor sueco chamado Markus Persson, em 2009, decidiu dar origem a um projeto indie chamado “Cave Game”, um jogo em que o usuário pudesse ser livre para usufruir de sua própria criatividade fazendo construções, explorando o mundo do jogo e compartilhar suas criações com outros jogadores. Desde então, o jogo (agora nomeado de Minecraft) tem sido um dos maiores jogos virais do século, sendo o segundo jogo mais vendido da história (atrás apenas do Tetris), tendo suporte para diversas plataformas e uma quantidade significativa de jogadores ao redor do planeta, influenciando não somente na cultura *gamer*, mas também na educação, visto que o jogo fornece a capacidade do usuário explorar sua criatividade.



Capa do jogo Minecraft

Atualmente, a comunidade do jogo se empenha em expandir o universo do Minecraft através da criação de modificações (*Mods*), texturas e outros.

2. Objetivos

O projeto Village Craft possui como principais objetivos os seguintes tópicos:

- Oferecer um *Website* institucional para que o cliente se aprofunde no universo do jogo;
- Aprimorar a criatividade dos usuários;
- Aprimorar a capacidade comunicativa entre os usuários;
- Ser uma fonte de conhecimento a respeito do jogo Minecraft;
- Colaborar com o desenvolvimento sustentável proposto pela Organização das Nações Unidas (ONU).

3. Justificativa

A criação da Village Craft visa em ajudar jogadores novos a conhecer as mecânicas do jogo e oferecer recursos necessários para unificar a comunidade do Minecraft.

4. Escopo

4.1. Projeto

O projeto visa em desenvolver um *Website* que sirva como um meio de entretenimento e de comunicação para os jogadores de Minecraft e como uma fonte de conhecimento para jogadores novatos que queiram conhecer mais sobre o jogo.

Com isso, o Village Craft contará com as seguintes mecânicas para uma melhor experiência ao usuário:

1. Sistema de cadastro e *login*: o usuário deverá ter que se cadastrar para ter acesso aos recursos do *site*;
2. Canais de debate: o *site* disponibilizará alguns tópicos relevantes sobre o jogo para que os usuários troquem informações de acordo com cada assunto;
3. *Quizzes*: o projeto contará com uma página exclusiva de perguntas e respostas;

4. Gráficos: a Village Craft fornecerá alguns gráficos dinâmicos que trarão dados a respeito dos questionários e do próprio usuário (exemplos: quantidade de acertos, avaliações, comentários).

4.2. Premissas

Para que haja uma operação adequada do projeto Village Craft, o sistema parte das seguintes premissas:

- O usuário possuirá uma conexão com internet, seja por cabo ou *Wireless*;
- O cliente terá a responsabilidade pelos seus comentários feitos nos *chats*;

4.3. Restrições

O projeto supracitado contém as seguintes restrições:

- A queda de conexão com a internet fará com que o usuário não tenha acesso às interações do *site*;
- É garantido que o *site* do Village Craft funcione nos navegadores Google Chrome, Microsoft Edge, Opera e Opera GX;

4.4. Requisitos (*Product Backlog*)

Para efetuar o desenvolvimento do Village Craft, foi organizado um *Product Backlog* para analisar os requisitos necessários para a conclusão do projeto. O nível de necessidade desses requisitos varia de acordo com a prioridade (indicado através da categoria e da escala de Fibonacci), priorizando os requisitos mais importantes para a entrega de um produto mais eficaz de acordo com as necessidades do cliente.

Segue abaixo todos os requisitos do projeto. O *Product Backlog* foi desenvolvido utilizando o *software* Excel do pacote Office 365 (para a criação da planilha) e a ferramenta Trello.

5. Desenvolvimento

5.1. Organização

A organização do desenvolvimento do Village Craft foi feita através de duas ferramentas para facilitar o controle dos requisitos e do versionamento do projeto: o **Trello** e o **Github**.

5.1.1. Trello

Para um melhor controle do *Product Backlog*, o desenvolvimento do projeto do Village Craft conta com o uso da ferramenta de gestão **Trello**.

5.1.2. Github

Foi utilizado a ferramenta de hospedagem *web* de código **Github** para organizar o versionamento do projeto. Desse modo, é possível analisar a evolução do projeto ao longo do desenvolvimento através dos *commits*.

A organização dos arquivos do projeto foi realizada em 3 pastas principais. Sendo elas: Banco de Dados (códigos do MySQL, modelagem de dados), Site (HTML, CSS e JavaScript) e Documentação (documentação do projeto, diagramas, planilhas).

5.2. Desenvolvimento Web (Front-End)

O desenvolvimento da página institucional foi feito através do *software* Visual Studio Code utilizando HTML (para a criação dos elementos das páginas), CSS (para estilização) e JavaScript (para o funcionamento dos recursos).

5.3. Banco de Dados (Back-End)

Para a integração do *site* institucional com o banco de dados, foi utilizado a API *web-data-viz* (disponível em: <https://github.com/BandTec/web-data-viz>), possibilitando a inserção de dados dentro do MySQL Workbench (*software* utilizado para a criação de tabelas e modelagem). A API utiliza o NodeJS para fazer a emulação do sistema, fazendo a conexão do *site* com o servidor.

6. Conclusão