

**CENTRO PAULA SOUZA
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE FRANCA
“Dr. THOMAZ NOVELINO”**

**TECNOLOGIA EM DESENVOLVIMENTO SOFTWARE
MULTIPLATAFORMA**

**OTAVIO BORGES COLIMO
PAULO RICARDO DE AZEVEDO ALVINO
THIAGO CUNHA ARCHETE SILVA
VINICIUS DE ARAUJO SILVA**

PLATAFORMA DE REVIEWS DE JOGOS ELETRÔNICOS

**FRANCA/SP
2025**

1. Introdução

Com o crescente desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos e o aumento exponencial da comunidade gamer mundial, surgiu uma demanda significativa por plataformas que permitam aos jogadores compartilhar suas experiências, descobrir novos títulos e interagir socialmente em torno de sua paixão pelos games.

Neste contexto, tornou-se evidente a necessidade de uma rede social especializada que combine as funcionalidades de avaliação e catalogação de jogos com recursos de interação social, permitindo que os usuários expressem suas opiniões, recomendem títulos e acompanhem o progresso de suas jornadas gaming de maneira organizada e intuitiva.

O objetivo é desenvolver uma plataforma web inspirada no conceito do Letterboxd (voltado para cinema), mas direcionada especificamente para o universo dos jogos eletrônicos. O sistema será voltado para jogadores de todos os perfis, desde casuais até hardcore gamers, oferecendo uma experiência personalizada para catalogar, avaliar e descobrir jogos.

A plataforma permitirá que os usuários criem reviews detalhadas com notas e comentários, interajam com avaliações de outros jogadores através de curtida, além de organizarem sua biblioteca pessoal de jogos em categorias como "Quero Jogar", "Jogando Atualmente" e "Jogos Zerados". O sistema também promoverá a descoberta de novos títulos através de filtros por gênero, popularidade e recomendações baseadas no perfil do usuário.

Para garantir o sucesso do desenvolvimento, realizamos um estudo sobre as necessidades da comunidade gamer e analisamos plataformas similares existentes, identificando oportunidades de melhoria e funcionalidades inovadoras. Com base nessas informações, definimos as seguintes etapas do desenvolvimento:

- **Análise de Requisitos:** Levantamento das necessidades dos jogadores para definir funcionalidades essenciais e diferenciais competitivos.

- **Design da Interface:** Criação de protótipos focados na experiência do usuário, priorizando intuitividade e design responsivo utilizando ferramentas como Figma.
- **Desenvolvimento:** Implementação das funcionalidades utilizando tecnologias modernas como React.js para frontend, Node.js com Express.js para backend e MongoDB com Prisma para persistência de dados.
- **Testes e Validação:** Realização de testes funcionais, de usabilidade e performance para assegurar que o sistema atenda às expectativas dos usuários gamers.
- **Lançamento e Monitoramento:** Disponibilização da plataforma ao público, com suporte técnico e atualizações contínuas para aprimorar funcionalidades e expandir o catálogo de jogos.

2. Viabilidade do Projeto

A viabilidade do projeto é fundamentada na crescente demanda por plataformas especializadas na comunidade gamer, que representa um mercado em constante expansão. O sistema proposto visa preencher uma lacuna no mercado brasileiro, oferecendo uma solução completa para catalogação, avaliação e descoberta de jogos eletrônicos.

A digitalização e centralização dessas funcionalidades trará vantagens significativas para a comunidade gamer, como:

- **Interação Social:** Funcionalidades que promovem discussões construtivas e compartilhamento de experiências
- **Curadoria de Conteúdo:** Reviews e avaliações que auxiliam na tomada de decisão de compra
- **Acessibilidade:** Interface responsiva que funciona em diferentes dispositivos

A plataforma terá escalabilidade suficiente para atender desde jogadores individuais até comunidades de grande porte, com arquitetura baseada em tecnologias modernas que garantem performance e confiabilidade. O modelo de negócio pode evoluir para incluir parcerias com desenvolvedoras de jogos, sistema de recomendações premium e integração com plataformas de distribuição digital.

2.1 Canvas de Negócio (*Business Model Canvas* - BMC)



3. Levantamento de Requisitos

O levantamento de requisitos é um passo fundamental no desenvolvimento da plataforma, pois garante que as necessidades reais da comunidade gamer sejam compreendidas e atendidas de forma eficaz. A equipe de desenvolvimento utilizou pesquisas de mercado, análise de concorrentes e estudos de comportamento do usuário para coletar informações sobre funcionalidades essenciais, desafios enfrentados e expectativas em relação à plataforma.

3.1 Elicitação e Especificação dos Requisitos

Para estruturar os requisitos do sistema, foi conduzido um processo de levantamento que incluiu:

- **Análise de Mercado:** Estudo detalhado de plataformas similares como Letterboxd, GameRankings, Metacritic e Steam, identificando pontos fortes e oportunidades de melhoria.
- **Pesquisa de Comportamento:** Análise de fóruns, comunidades online e redes sociais para entender como os gamers compartilham suas experiências e organizam suas bibliotecas de jogos.

- **Benchmarking Tecnológico:** Avaliação de tecnologias e arquiteturas utilizadas em plataformas sociais de sucesso para garantir escalabilidade e performance.
- **Prototipagem Conceitual:** Desenvolvimento de wireframes e protótipos iniciais para validar conceitos de interface e fluxos de usuário.

Os requisitos identificados foram categorizados e priorizados com base no impacto na experiência do usuário e na viabilidade técnica. Lista dos requisitos principais:

- **Cadastro e Autenticação de Usuários:** Sistema seguro de registro e login, com validação de dados e recuperação de senha.
- **Catálogo de Jogos:** Base de dados abrangente com informações detalhadas sobre jogos, incluindo metadados, imagens e categorizações por gênero.
- **Sistema de Reviews e Avaliações:** Criação de avaliações com notas numéricas, textos descritivos e sistema de moderação de conteúdo.
- **Interação Social:** Funcionalidades de comentários, curtidas e sistema de reações em reviews de outros usuários.
- **Gerenciamento de Biblioteca Pessoal:** Organização de jogos em listas personalizáveis ("Quero Jogar", "Jogando", "Zerados") com controle de progresso.
- **Sistema de Descoberta:** Filtros avançados por gênero, plataforma, ano de lançamento e nota média, além de recomendações personalizadas.
- **Perfil do Usuário:** Páginas de perfil personalizáveis com histórico de atividades, estatísticas de jogos e preferências.
- **Notificações:** Sistema de alertas para novos comentários, curtidas e lançamentos de jogos de interesse.

Dessa forma, garantimos que o sistema atenderá as necessidades específicas da comunidade gamer, proporcionando uma experiência envolvente e funcional que promove tanto a organização pessoal quanto a interação social em torno dos jogos eletrônicos.

3.3 Requisitos Funcionais

Quadro 1 – Requisitos Funcionais do sistema

RF001 - Cadastro de Usuários	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input checked="" type="radio"/> Altíssima <input type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve permitir que o usuário se cadastre na plataforma. Para o cadastro, devem ser informados os seguintes dados: nome, e-mail (com validação para garantir que não haja duplicidade no banco de dados), senha e confirmação de senha. O sistema deve criptografar a senha antes de armazená-la no banco de dados.		
RF002 – Autenticação de Usuários	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input type="radio"/> Altíssima <input checked="" type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve permitir que usuários cadastrados façam login na plataforma utilizando e-mail e senha. Deve haver validação das credenciais e controle de sessão para manter o usuário logado durante sua navegação.		
RF003 – Gerenciamento de Perfil	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input checked="" type="radio"/> Altíssima <input type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve permitir que usuários autenticados editem seus dados pessoais (nome, e-mail) e excluam sua conta da plataforma. A exclusão deve remover todos os dados associados ao usuário (reviews, comentários, reações).		
RF004 – Cadastro de Jogos	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input checked="" type="radio"/> Altíssima <input type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve permitir o cadastro de jogos na base de dados, incluindo informações como título, gênero, desenvolvedor, ano de lançamento, plataformas disponíveis e descrição. Essa funcionalidade será inicialmente administrativa.		
RF005 – Listagem de Jogos	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input checked="" type="radio"/> Altíssima <input type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve exibir uma listagem de todos os jogos cadastrados na plataforma, com funcionalidades de filtro por nome, gênero e ordenação por popularidade (baseada na quantidade de reviews).		

RF006 – Criação de Reviews	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input checked="" type="radio"/> Altíssima <input type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve permitir que usuários autenticados criem reviews para jogos, incluindo uma nota (escala de 1 a 5 estrelas) e texto descritivo opcional. Cada usuário pode criar apenas uma review por jogo.		

RF007 – Edição de Reviews	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input type="radio"/> Altíssima <input checked="" type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: : O sistema deve permitir que usuários editem suas próprias reviews, alterando tanto a nota quanto o texto descritivo. Apenas o autor da review pode editá-la.		

RF008 – Visualização de Reviews	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input checked="" type="radio"/> Altíssima <input type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve exibir todas as reviews de um jogo específico, mostrando nota, texto, autor e data de criação. As reviews devem ser ordenadas por data (mais recentes primeiro).		

RF009 – Sistema de Reações	Categoria: <input type="radio"/> Oculto <input checked="" type="radio"/> Evidente	Prioridade: <input checked="" type="radio"/> Altíssima <input type="radio"/> Alta <input type="radio"/> Média <input type="radio"/> Baixa
Descrição: O sistema deve permitir que usuários curtam (like) ou descurtam (dislike) reviews de outros usuários. Cada usuário pode dar apenas uma reação por item (review ou comentário).		

3.4 Requisitos Não Funcionais

Quadro 2 – Requisitos Não Funcionais do sistema

RNF001 - Segurança de Autenticação	O sistema deve implementar criptografia para senhas utilizando algoritmos seguros (bcrypt ou similar) e validação de sessão com tokens.	Tipo: Segurança	() Desejável (X) Obrigatório	(X) Permanente () Transitório
RNF002 - Tempo de Resposta	O sistema deve ter um tempo de resposta para cada funcionalidade que não exceda 5 segundos, garantindo uma experiência fluida para o usuário.	Tipo: Desempenho	() Desejável (X) Obrigatório	(X) Permanente () Transitório
RNF003 - Compatibilidade	O sistema deve ser compatível com os principais navegadores web (Chrome, Firefox, Safari, Edge) e responsivo para dispositivos móveis e desktop.	Tipo: Portabilidade	() Desejável (X) Obrigatório	(X) Permanente () Transitório
RNF004 - Escalabilidade	O sistema deve suportar o crescimento do número de usuários e dados sem degradação significativa de performance, utilizando arquitetura escalável.	Tipo: Desempenho	(X) Desejável () Obrigatório	(X) Permanente () Transitório
RNF005 - Usabilidade	A interface do sistema deve ser intuitiva e de fácil navegação, seguindo princípios de UX/UI para garantir boa experiência do usuário.	Tipo: Usabilidade	() Desejável (X) Obrigatório	(X) Permanente () Transitório
RNF006 – Disponibilidade	O sistema deve estar disponível 95% do tempo, com mecanismos de backup e recuperação para garantir a continuidade do serviço	Tipo: Confiabilidade	(X) Desejável () Obrigatório	(X) Permanente () Transitório

3.5 Regras de Negócio

Quadro 3 – Regras de Negócio do sistema.

RN001 - Cadastro e Acesso de Usuários
<ul style="list-style-type: none">- Cada usuário deve ter um e-mail único, usado como identificador principal no sistema- O sistema deve validar o e-mail e a confirmação de senha antes de permitir o cadastro- A senha deve ser criptografada usando algoritmo seguro (ex: bcrypt)- O sistema deve bloquear tentativas de login após 5 falhas consecutivas, liberando após 15 minutos
RN002 - Criação e Gerenciamento de Reviews
<ul style="list-style-type: none">- Cada usuário pode criar apenas uma review por jogo- A review deve obrigatoriamente conter uma nota entre 1 e 5 estrelas- O texto da review é opcional, mas limitado a 2000 caracteres- Reviews podem ser editadas apenas pelo autor original e somente enquanto o jogo estiver ativo na base de dados
RN003 - Reações em Reviews
<ul style="list-style-type: none">- Usuários podem reagir a reviews com “like” ou “dislike”- Cada usuário pode realizar apenas uma reação por review- Um usuário pode alterar sua reação, substituindo a anterior pela nova- O autor da review não pode reagir à própria review
RN004 - Exclusão de Conta
<ul style="list-style-type: none">- Ao excluir uma conta, todas as reviews e reações associadas ao usuário devem ser apagadas permanentemente- O sistema deve solicitar confirmação por senha antes da exclusão definitiva- O processo de exclusão é irreversível
RN005 - Moderação de Conteúdo
<ul style="list-style-type: none">- Reviews com múltiplas denúncias são ocultadas automaticamente até revisão administrativa- O sistema não permite uso de linguagem ofensiva, discriminatória ou conteúdo sensível explícito- A reincidência de violação das diretrizes pode resultar em suspensão ou exclusão da conta

3.6 Casos de Uso

Quadro 4 – Use Case

Caso de Uso – Cadastrar Usuário	
ID	UC 001
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo cadastrar um novo usuário no sistema.
Ator Primário	Usuário visitante

Pré-condição	O usuário não pode estar cadastrado no sistema.
Cenário Principal	1. O caso de uso inicia quando o usuário acessa a página de cadastro. 2. O sistema apresenta o formulário de cadastro. 3. O usuário preenche os dados: Nome, E-mail, Senha e Confirmação de Senha. 4. O sistema valida os dados informados. 5. O sistema armazena o usuário no banco de dados com a senha criptografada. 6. O usuário é redirecionado para a tela de login
Pós-condição	O usuário é cadastrado no sistema e pode acessar áreas restritas
Cenário Alternativo	4a – O usuário informa algum dado inválido (e-mail já cadastrado ou senhas divergentes). 4a.1 – O sistema exibe uma mensagem informando qual dado está incorreto e solicita a correção.

Caso de Uso – Fazer Login	
ID	UC 002
Descrição	Este caso de uso permite que um usuário cadastrado acesse sua conta no sistema.
Ator Primário	Usuário cadastrado
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado no sistema.
Cenário Principal	1. O caso de uso inicia quando o usuário acessa a página de login. 2. O sistema apresenta o formulário de autenticação. 3. O usuário informa e-mail e senha. 4. O sistema valida as credenciais. 5. O sistema cria uma sessão para o usuário. 6. O usuário é redirecionado para a página principal logada.
Pós-condição	O usuário está autenticado e pode acessar funcionalidades restritas.
Cenário Alternativo	4a – O usuário informa credenciais inválidas. 4a.1 – O sistema exibe mensagem de erro e solicita nova tentativa.

Caso de Uso – Excluir Conta do Usuário	
ID	UC 003
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo excluir a conta de um usuário cadastrado no sistema.
Ator Primário	Usuário cadastrado
Pré-condição	O usuário deve estar cadastrado no sistema.
Cenário Principal	1. O caso de uso inicia quando o usuário acessa a página de dados. 2. O sistema carrega o formulário com os dados informados no cadastro. 3. O usuário clica informa a senha atual e clica no botão de excluir conta. 4. O sistema valida a senha informada. 5. O sistema exclui a conta do usuário. 6. O sistema redireciona o usuário para a página de login.
Pós-condição	Os dados do usuário são alterados no sistema.
Cenário Alternativo	4a – O usuário informa que a senha atual informada está incorreta. 4a.1 – O sistema exibe uma mensagem informando que a senha informada está incorreta.

Caso de Uso – Criar Review	
ID	UC 004

Descrição	Este caso de uso permite que um usuário autenticado crie uma avaliação para um jogo.
Ator Primário	Usuário autenticado
Pré-condição	O usuário deve estar logado no sistema e o jogo deve estar cadastrado.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O caso de uso inicia quando o usuário acessa a página de um jogo específico. 2. O sistema exibe as informações do jogo e opção para criar review. 3. O usuário clica em "Escrever Review". 4. O sistema apresenta o formulário de avaliação. 5. O usuário preenche a nota (1 a 5 estrelas) e texto da review. 6. O sistema valida os dados informados. 7. O sistema salva a review no banco de dados. 8. O usuário é redirecionado para a página do jogo com sua review exibida.
Pós-condição	A review é criada e exibida na página do jogo
Cenário Alternativo	<p>6a – O usuário já possui uma review para este jogo.</p> <p>6a.1 – O sistema exibe mensagem informando que já existe uma avaliação e oferece opção de editar.</p>

3.7. Diagrama de Caso de Uso

Caso de Uso PI 3semestre

Thiago Cunha Archete Silva | June 21, 2025

