

Kraken Launcher – Sistema Web de Gerenciamento de Jogos

Versão 1.0

Cronograma do Projeto

Data	Descrição
16/05/2023	Definição da equipe e tema do projeto
23/05/2024	Entrega e apresentação do projeto

Equipe de desenvolvimento

Nome	Função
Felipe de Oliveira Fonseca Silva	Desenvolvedor (LEADER)
Erick Schinneyder de Andrade Serrão	Desenvolvedor (CO-LEADER)
Ysaac William Barbosa Viana Colaço	Desenvolvedor e QA
Samira da Silva Pontes	Desenvolvedor
Marco Aurélio de Araújo Fernandes	Desenvolvedor,QA e LOG

1. Introdução

Kraken Launcher

1.1.1 Descrição do Projeto: O Kraken Launcher será uma aplicação web que simula um launcher de jogos, inspirado em plataformas como Steam e Hydra Launcher. A proposta é criar uma versão simplificada com páginas básicas, interface visual agradável e navegação funcional.

1.1.2 Objetivo: Desenvolver uma plataforma web onde o usuário possa visualizar uma biblioteca de jogos, acessar informações sobre cada jogo e interagir com o sistema por meio de formulários. O projeto busca aplicar os conhecimentos em HTML, CSS e organização de front-end, praticando o desenvolvimento de aplicações com estrutura e design.

1.1.3 Link do repositório:

<https://github.com/FelipeOliver-web/Kraken-Launcher>

2. Descrição geral do sistema

Página inicial com destaques e apresentação do projeto:

- Página de biblioteca com lista de jogos fictícios
- Página individual de jogo com imagem, descrição e botão simulado de 'instalar'
- Formulário de login ou cadastro de usuário
- Navegação entre páginas por menu fixo
- Layout responsivo com identidade visual própria

Técnicas a serem usadas:

- HTML5
- CSS3
- JS
- Bootstrap (opcional, para facilitar o layout)
- Git e GitHub para controle de versão por todos os devs

3. Requisitos funcionais

[UC001]

[UC002]

[UC003]

[UC004]

[UC005]

[UC007]

[UC008]

[UC009]

[UC014]

4. Requisitos não-funcionais

[NF001] Usabilidade

A interface com o usuário é de vital importância para o sucesso do sistema. Principalmente por ser um sistema que pode ser utilizado diariamente, o usuário deverá em pouco tempo aprender como utilizar o sistema.

O sistema terá uma interface amigável ao usuário primário sem se tornar cansativa aos usuários mais experientes, de forma Responsiva e leve.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

5. Diagramação e prototipações UML

Esboço de Página Inicial

ALFA (06/05/25-16/05/2025)

Primeiras adições do projeto: Adicionamos HTML, README.MD e CSS.
Além de recursos que redireciona e mostra jogos da Steam como botões “ver na Steam” e outra adições estéticas e detalhes um pouco mais convidativo e intuitivo para o usuário.

IMAGEM SEM O CSS:



Kraken Launcher

- [Início](#)
- [Biblioteca](#)
- [Loja](#)



Hollow Knight

[Ver na Steam](#)



Dark Souls

[Ver na Steam](#)



Figura 1 - Imagem ilustrativa

Página Inicial após primeira alteração

IMAGEM APÓS O CSS:

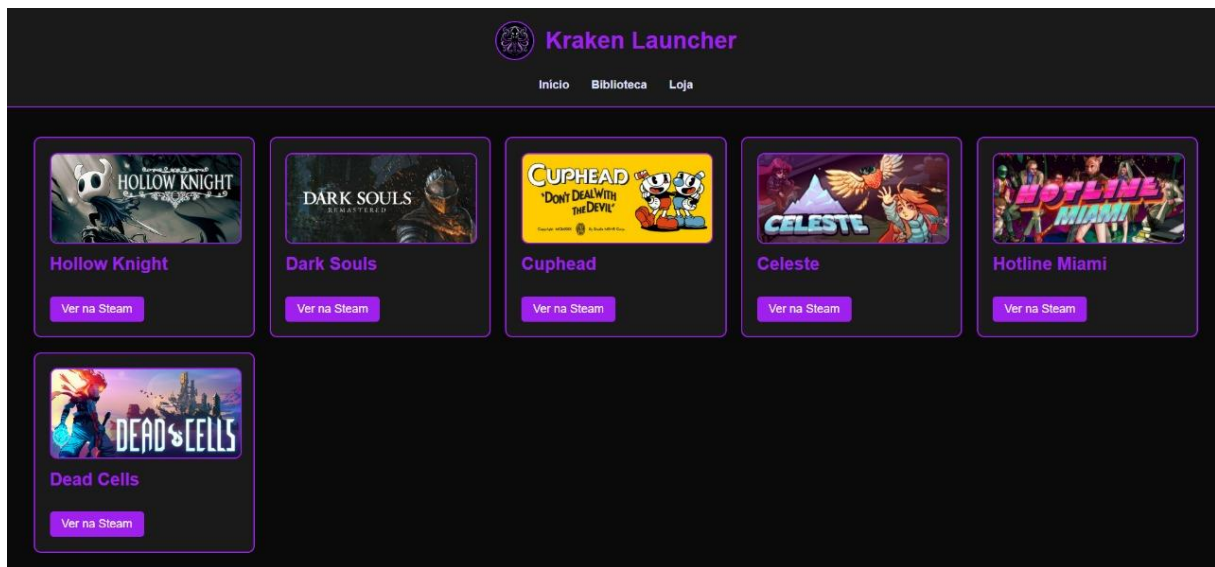
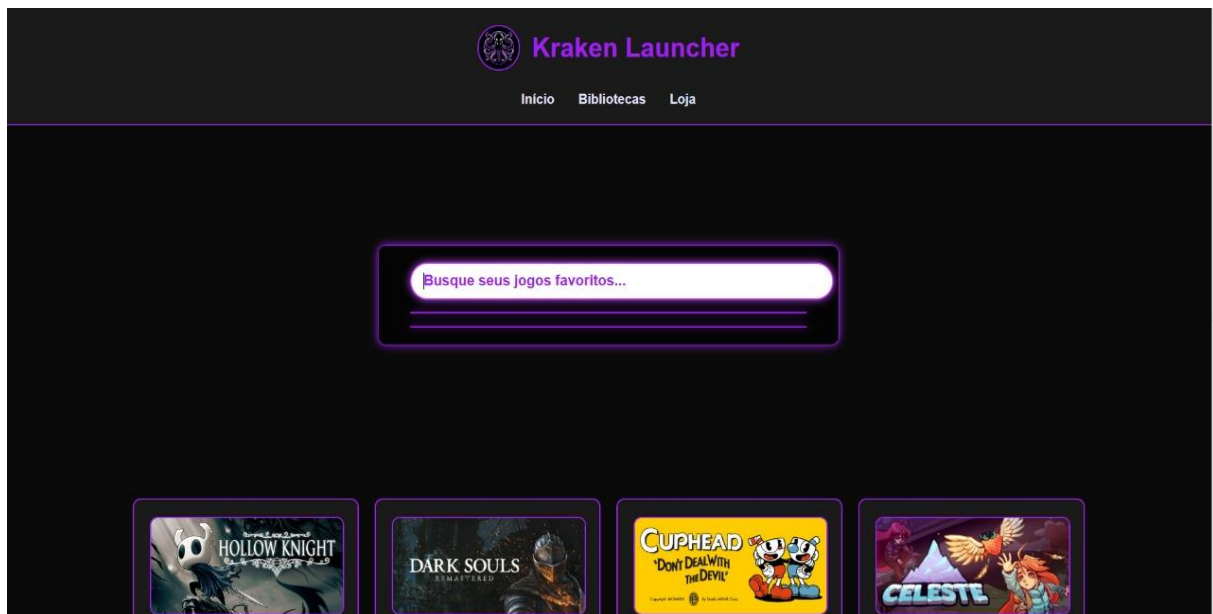


Figura 2 - Imagem ilustrativa

Fase BETA (16/05-21/05/25)

Adicionamos: JS e atualizações no CSS e HTML.
Adicionamos interação ao usar o cursor em cima das "boxes do jogos" interação na logo e a adição mais especial da feature a barra de pesquisar.

Figura 3 - Imagem Ilustrativa do projeto kraken_beta

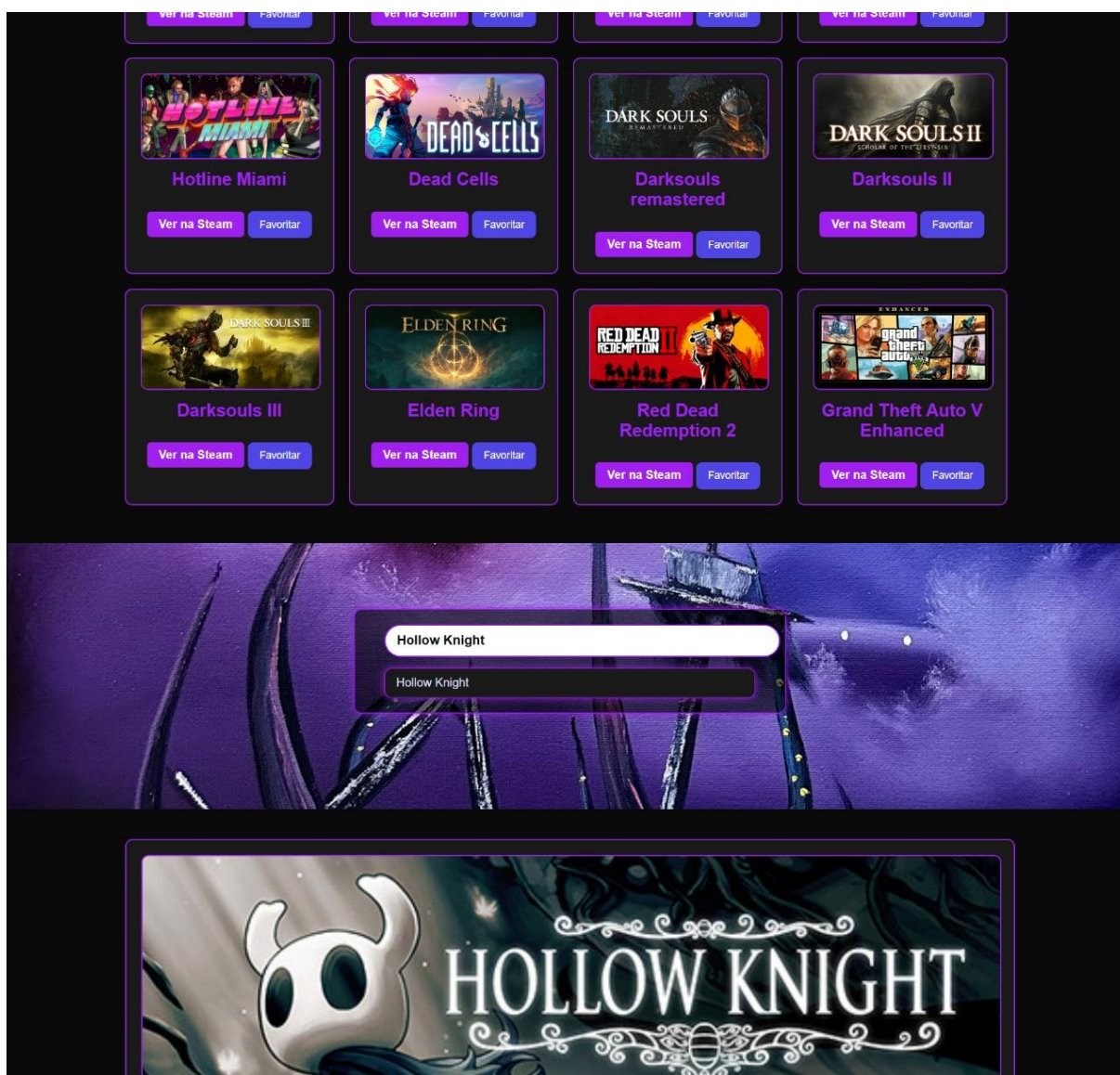


FASE FINAL (23/05-27/05/25)

Adições: biblioteca.html e atualizações no html principal, CSS e JS

Adicionamos e removemos alguns outros recursos sendo mais jogos adicionados, uma barra de pesquisa mais intuitiva, "Sistema de Favoritos" e "loja" removido.

Página 4 – Mais Jogos, Barra de pesquisar mais interativa e intuitiva



Página 5 – Mostrando “O Sistema de Favoritos”

