

Documentação Projeto Individual

Gabriel Boos Duarte

03231030

Tema: Xadrez



São Paulo – SP

2023

SUMÁRIO

1.Contexto.....	
1.1.Contexto Geral.....	
1.2.Contexto Pessoal.....	
2.Objetivo.....	
3.Justificativa.....	
4.Escopo.....	
4.1.Requisitos funcionais.....	
4.2.Requisitos não funcionais.....	

4.3.Sprint Backlog.....	
5.Premissas.....	
6.Restrições.....	
7.Referências Bibliográficas.....	

1.CONTEXTO

1.1.CONTEXTO GERAL

Existe uma definição incrível para o xadrez que pode ser um ótimo introdutório para o contexto do meu projeto, citado por Jean William Fritz Piaget, ele foi um biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço, considerado um dos mais importantes pensadores do século XX, para ele, o xadrez, a partir da análise de sua complexidade, pode ser interpretado dos mais diferentes pontos de vista: como um desafio a ser conquistado, o qual requer certa dose de raciocínio e esforço pessoal, a maneira que a partida se desenrola com todos os seus detalhes e lances planejados com certa imaginação criando uma atmosfera de beleza impar semelhante a uma obra de arte. Pela visão da ciência, o xadrez realmente é alvo de estudos, a arte se apresenta pela originalidade imaginativa, gerando variações distintas a cada lance, desenvolvendo o raciocínio lógico daquele que joga. Neste aspecto o xadrez tem o objetivo educativo, recreativo, cognitivo e instiga à competitividade. Atualmente o xadrez é considerado uma modalidade de esporte e tornou-se relativamente popular. Todavia, ainda é necessário questionar a respeito da pouca quantidade de pessoas que jogam e sabem jogar xadrez, tendo em vista que é um jogo que traz diversos benefícios a mente humana.

Destarte, é fulcral salientar alguns estudos que mostram quais os impactos positivos que o xadrez gera para as pessoas:

-Aumenta a capacidade de resolução de problemas : Uma partida de xadrez é como um grande quebra-cabeça que precisa ser resolvido na hora, porque seu oponente está constantemente mudando os parâmetros. Quase 450 alunos da quinta série foram divididos em três grupos em um estudo de 1992 em New Brunswick. O grupo A foi o grupo de controle e passou pelo currículo tradicional de matemática. O grupo B

completou a matemática com instruções de xadrez após a primeira série, e o grupo C começou o xadrez na primeira série. Em um teste padronizado, as notas do grupo C subiram de 62% para 81,2% e ultrapassaram o grupo A em 21,46%.

-Aumenta a memória: Uma pesquisa mostra que os alunos que jogam xadrez regularmente melhoram suas notas em todas as disciplinas. Além de estimular as habilidades organizacionais, a melhoria da memória também foi citada.

-Melhora a concentração

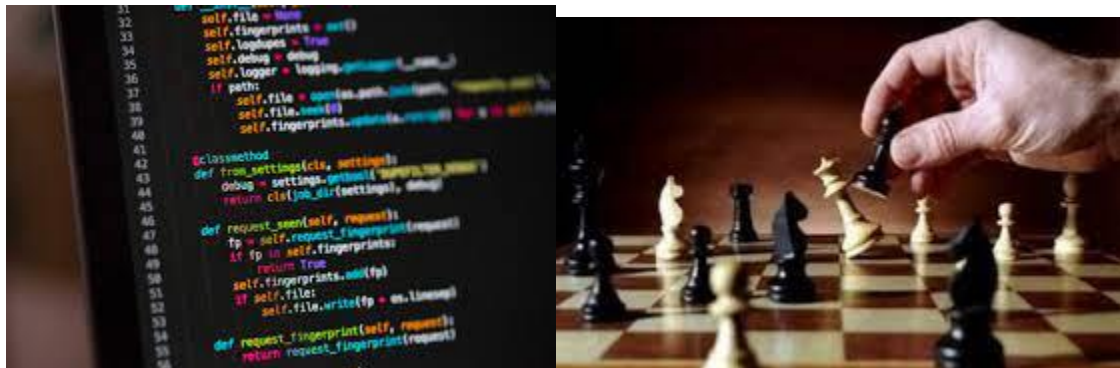
Olhar para outro lugar enquanto joga pode resultar na perda do jogo, pois não prestar atenção nos mínimos detalhes te atrapalhará em devidos lances ou talvez no tempo. Numerosos estudos conduzidos nos Estados Unidos, Rússia e China mostraram que a capacidade de concentração dos jovens aumenta enquanto jogam xadrez

Agora que vimos todos os benefícios mentais do xadrez, é necessário questionar o porque a quantidade de jogadores ainda é relativamente baixa. Segundo dados disponibilizados ao Estadão pelo chess.com, houve um aumento no cadastro de novos usuários, por onde passou de 24 mil por mês, para em média, 53 mil. Fazendo as contas se em média teve 53 mil jogadores de xadrez a cada mês no Brasil, isso representa 636.000 jogadores ao total, o que ao total representa apenas 0.3% da população brasileira. Entretanto mesmo que a quantidade de pessoas no xadrez cresceu durante a pandemia, cabe destacar que ainda é um número baixo para o quanto esse jogo é benéfico, por isso venho por meio desse projeto aumentar o número de pessoas que joga ele, tentando ensinar de forma divertida e prática, por meio de funcionalidades dinâmicas.

1.2 CONTEXTO PESSOAL:

Eu comecei com esse jogo quando eu tinha 10 anos, lembro até hoje daquele dia, era uma manhã ensolarada, em pleno sábado, e eu estava em um interclasse na minha escola, teve disputa de vários jogos, como futebol, queimada, basquete e inclusive o xadrez. E foi a partir daí que começou a minha história com esse jogo, tinha acabado todas as modalidades, e a que tinha sobrado era a de xadrez, todos nós nos reunimos no pátio para assistir, até que me propuseram a jogar uma partida contra a nossa sala "oponente", por incrível que pareça, era decisivo essa partida, éramos do 5º ano, e eles do 6º, eu sabia movimentar apenas o peão, então para mim aquilo foi um desafio tremendo, mas mesmo assim tentei encarar, e ali que foi o desastre, mas que me trouxe

a fazer esse site hoje, pois fui destruído nessa partida, depois disso, eu passei a odiar esse jogo e não conseguia entendê-lo. Foi quando 5 anos depois, tinha 15 anos, era época de pandemia, e uma série chamada "Gambito Da Rainha" começa a viralizar, e o xadrez volta para minha cabeça, eu queria realmente passar a entender o jogo, após tanto sufoco na minha infância. E eu realmente consegui, eu aprendi o jogo, e hoje consigo jogar relativamente bem e gosto muito do jogo, não sou profissional, mas o ponto que me trouxe a trazer esse tema em meu projeto individual não foi o jogo em si, mas sim o valor de superação que tenho em relação a ele, foi por causa do xadrez, que minha capacidade de resolução de problemas aumentou, e eu passei a gostar de muitas coisas em minha vida que eu não compreendia antes, pois entendi que só basta ir atrás, como foi com o xadrez, que é possível inverter a chave. Em 2020, no mesmo ano que fui atrás de conteúdos de xadrez, consegui aprender a respeito do assunto que irei construir minha carreira, a **progamação**, justamente porque o xadrez me ensinou a superar os desafios na minha vida. Fui colocado na progamação com 6 anos, em aulas para crianças, mas aquilo não entrava na minha cabeça, só em 2020, após entender que consigo superar meus objetivos, voltei a estudar a progamação e gosto muito. Por esses motivos este é o tema principal do projeto, e espero mudar a visão do mundo a respeito do xadrez por meio desta comunidade.



2.OBJETIVOS:

Com a BoosChess, tenho o objetivo de:

- Revolucionar o mundo do xadrez, por meio de uma comunidade , a fim de mudar a transformar a cabeça de uma grande parcela da população ensinando esse jogo magnífico de forma divertida, também aumentando a capacidade de superar seus desafios.

- Criar uma aplicação que contenha todos os ensinamentos técnicos do semestre: Site desenvolvido com linguagem HTML, CSS e JavaScript; Modelo lógico e script de um banco de dados; Uso do NodeJS para lidar com o backend, e fazer a interação do banco de dados com a tela (front-end);
- Criar funcionalidades como: quizzes, aulas e rankings, por onde o usuário terá uma experiência dinâmica e de aprendizado, além disso, uma aba de pesquisa, podendo trafegar em perfis de todos os usuários e ver seus dados, como, porcentagem de acertos nos quizzes, quantidade de aulas assistidas, nível de conhecimento, gráfico da quantidade de aulas assistidas e o tipo de aula e gráfico da quantidade de acertos e erros daquele usuário.
- Desenvolver o projeto até 10 de Junho de 2023;
- Incluir Conceitos teóricos, como: conceitos socioemocionais, documentação, ferramenta de gestão, métricas aplicadas aos dados, uso da ferramenta Git Hub e Trello;

3. JUSTIFICATIVA:

Ensinar xadrez por meio de uma comunidade , a fim de aumentar a quantidade de jogadores, que é questionável no Brasil, por meio de aulas, quizzes, rankings, e funcionalidades dinâmicas

4.ESCOPOS

4.1 RECURSOS:

- Desenvolvedor Web (1 pessoa), com experiência prévia em JS, HTML, CSS, SQL e Node JS 14 horas semanais por 4 semanas (responsável pelo desenvolvimento do site);
- Administrador de Banco de dados (1 pessoa), 10 horas semanais por duas semanas (responsável pela criação da modelagem lógica e script do banco de dados);
- 1 computador para desenvolvimento

4.2 REQUISITOS:

Backlog de requisitos: Projeto Individual Gabriel Boos Duarte							
Backlog de requisitos	Descrição	Classificação	Tamanho	Tam #	Prioridade	Requisitos	SPRINT
Planejamento no Trello	Criar o Trello e organizar corretamente	Importante	PP	5	4	Funcional	SP3
Github	Preparação e uso do GitHub	Importante	P	8	6	Funcional	SP3
Tela de login	Página para o usuário se autenticar e ter acesso ao site após ter se cadastrado	Essencial	M	13	7	Funcional	SP3
Tela de cadastro	Página pela qual o usuário cadastra suas informações para ter acesso ao site	Essencial	M	13	7	Funcional	SP3
Tela de Home	Terá uma tela de Home mostrando todas as funcionalidades da página	Essencial	M	13	7	Funcional	SP3
Tela de contato para ajuda	O usuário poderá mandar mensagens para o suporte	Importante	M	13	4	Funcional	SP3
Quizes	Será disponibilizado quizes para avaliar a jogabilidade do usuário	Essencial	G	21	7	Funcional	SP3
Aulas	Será disponibilizado aulas para ajudar os outros jogadores	Essencial	G	21	7	Funcional	SP3
Pesquisa de usuários	O sistema terá uma tela para pesquisa de outros usuários e buscar da base de dados	Essencial	G	21	3	Funcional	SP3
Relatório do usuário	O sistema verá os dados do usuario pesquisado (nivel de conhecimento, porcentagem de acertos,	Essencial	G	21	5	Funcional	SP3
Ranking usuários	O sistema terá uma tela de ranking dos usuários com mais acertos	Desejável	G	21	2	Funcional	SP3
Notas para o quiz	O sistema guardará uma nota dos usuários para os quizes	Desejável	G	21	2	Funcional	SP3
Estilização das páginas	Arumar o css de todas as páginas	Essencial	G	21	7	Funcional	SP3
Sistema de Logout	Tirar a autenticação do usuário	Essencial	P	8	8	Funcional	SP3
Criação do banco de dados (script e modelagem)	Fazer o script e a modelagem do bando de dados	Essencial	G	21	8	Funcional	SP3
Interface intuitiva	Interface de clara compreensão para que o usuário consegue trafegar na plataforma	Essencial	M	13	9	Não funcional	SP3
Confidencialidade dos dados	Manter os dados do usuário de forma confidencial, sem nenhum tipo de vazamento	Essencial	G	21	9	Não funcional	SP3
Hospedagem e disponibilidade do usuário	O sistema deve funcionar de maneira integral para o usuário acessar a qualquer hora	Essencial	M	13	10	Não funcional	SP3

Link do Backlog de requisitos para melhor visualização: https://bandteccom-my.sharepoint.com/:x:/r/personal/gabriel_bduarte_sptech_school/layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B8C09C3CD-9BC3-46D9-8A81-C32BA7EEECFC%7D&file=Book5.xlsx&action=default&mobileredirect=true&DefaultItemOpen=1&login_hint=gabriel.bduarte%40sptech.school&ct=1686613045583&wdOrigin=OFFICECOM-WEB.MAIN.REC&cid=5d0655b3-a76d-4862-a531-b933037a14f7&wdPreviousSessionSrc=HarmonyWeb&wdPreviousSession=c32fe043-3e09-4475-b19c-e0a3f71cb893

5.PREMISSAS:

- Serão ofertados pela instituição os equipamentos necessários para a execução do projeto
- O desenvolvedor receberá todo conteúdo necessário para desenvolvimento do projeto
- Os líderes pedagógicos estarão à disposição para retirar dúvidas e acrescentar feedbacks durante a elaboração do projeto.

6. RESTRIÇÕES:

- Não será criado versão mobile para o site.
- O prazo para a finalização do projeto é até o dia 10/06
- Idiomas disponíveis: Português, Brasil;
- Uso de softwares que o desenvolvedor tenha conhecimento

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICOS:

- PIAGET, Jean. A formação do Símbolo na Criança. São Paulo: EDUSP, 1977.
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_ufpr_edfis_artigo_fernando_jose_sanglard_gessi.pdf
- As 10 razões que provam: jogar xadrez aumenta a inteligência dos seus filhos
<https://gq.globo.com/Paternidade/noticia/2019/03/10-razoes-que-provam-jogar-xadrez-aumenta-inteligencia-dos-seus-filhos.html>