

Informações do Projeto

TÍTULO DO PROJETO

..... PLAYPORTAL

CURSO

..... Ciência da Computação

Participantes

..... Vitor Viana Gabriel Reis Pedro Rogrigues Alves.

.....

Inclua a lista dos membros da equipe com seus nomes completos.

Os membros do grupo são:

- *Vitor Augusto Viana Azevedo*
- *Gabriel Reis Villela*
- *Pedro Rodrigues Alves*
- *Enzo Gabriel Rodrigues Mendes De Alcantara*
- *Arthur Bernardo Santos Marques*

Estrutura do Documento

- Informações do Projeto
 - Participantes
- Estrutura do Documento
- Introdução
 - Problema
 - Objetivos
 - Justificativa
 - Público-Alvo
- Especificações do Projeto
 - Personas, Empatia e Proposta de Valor
 - Histórias de Usuários
 - Requisitos
 - Requisitos Funcionais
 - Requisitos não Funcionais
 - Restrições
- Projeto de Interface
 - User Flow
 - Wireframes
- Metodologia
 - Divisão de Papéis
 - Ferramentas
 - Controle de Versão

- **##### SPRINT 1 ACABA AQUI #####**
- Projeto da Solução
 - Tecnologias Utilizadas
 - Arquitetura da solução
- Avaliação da Aplicação
 - Plano de Testes
 - Ferramentas de Testes (Opcional)
 - Registros de Testes
- Referências

Introdução

Problema

..... É perceptível que com o retorno das atividades presenciais desde a pandemia de COVID-19 as pessoas tendem a procurar cada vez mais o contato físico novamente e, conseqüentemente, os esportes. Nesse sentido, percebemos a necessidade e a dificuldade que as pessoas tem para achar métodos de se encontrarem e conseguir pessoas para praticar esportes. Além disso, existem algumas complicações como disponibilidade de quadras e horários, busca por jogadores, variedade de esportes, frequência a ser jogada, entre outros.

Nesse momento você deve apresentar o problema que a sua aplicação deve resolver. No entanto, não é a hora de comentar sobre a aplicação. Descreva também o contexto em que essa aplicação será usada, se houver: empresa, tecnologias, etc. Novamente, descreva apenas o que de fato existir, pois ainda não é a hora de apresentar requisitos detalhados ou projetos.

Nesse momento, o grupo pode optar por fazer uso de ferramentas como Design Thinking, que permite um olhar de ponta a ponta para o problema.

Links Úteis:

- Objetivos, Problema de pesquisa e Justificativa (<https://medium.com/@versioparole/objetivos-problema-de-pesquisa-e-justificativa-c98c8233b9c3>).
- Matriz Certeza, Suposições e Dúvidas (<https://medium.com/educa%C3%A7%C3%A3o-fora-da-caixa/matriz-certeza-suposi%C3%A7%C3%B5es-e-d%C3%BAvidas-fa2263633655>).
- Brainstorming (<https://www.euax.com.br/2018/09/brainstorming/>).

Objetivos

..... Nosso trabalho consiste em um software que tem como intuito simplificar e melhorar os métodos de marcar encontros esportivos. Nesse sentido, visamos que conseguir juntar o máximo de pessoas possíveis na plataforma, por meio da entrega de diversas modalidades esportivas em uma só plataforma, visto que a maioria dos brasileiros gostam ou praticam mais de um esporte em específico, logo, uma plataforma que conseguisse unir mais de uma modalidade conseguiria também unir mais pessoas. Dessa forma, percebe-se também a relação do esporte com a saúde mental e física da população, assim, conforme o crescimento e popularização desse software será possível ver uma melhora indireta na saúde brasileira, considerando os inúmeros benefícios esportivos sob esse âmbito. Com isso em mente, temos como desafios descobrir todavia alguns problemas específicos, como:

1- se os problemas ao marcar encontros esportivos são apenas a falta de pessoas disponíveis; 2- será que as pessoas em geral realmente se importam com os fatores de nivelamento de habilidade ao marcarem encontros esportivos; 3- qual exatamente é o público alvo mais denso e quais os principais esportes que deverão ser relevantes no software.

Aqui você deve descrever os objetivos do trabalho indicando que o objetivo geral é desenvolver um software para solucionar o problema apresentado acima. Apresente também alguns (pelo menos 2) objetivos específicos dependendo de onde você vai querer concentrar a sua prática investigativa, ou como você vai aprofundar no seu trabalho.

Links Úteis:

- Objetivo geral e objetivo específico: como fazer e quais verbos utilizar (<https://blog.mettzer.com/diferenca-entre-objetivo-geral-e-objetivo-especifico/>).

Justificativa

..... Percebemos que muitas pessoas também são apaixonadas por esportes porém não os conseguem praticar devido à complicações para marcar encontros esportivos, por qualquer motivo já citado anteriormente. Pensando nisso, buscamos criar um método que une os amantes de esportes em uma plataforma para que possam com facilidade estarem interagindo e participando de eventos esportivos, sejam eles com intuito de se divertir, ou de forma mais séria para participar de campeonatos.

Descreva a importância ou a motivação para trabalhar com esta aplicação que você escolheu. Indique as razões pelas quais você escolheu seus objetivos específicos ou as razões para aprofundar em certos aspectos do software.

O grupo de trabalho pode fazer uso de questionários, entrevistas e dados estatísticos, que podem ser apresentados, com o objetivo de esclarecer detalhes do problema que será abordado pelo grupo.

Links Úteis:

- Como montar a justificativa (<https://guiadamonografia.com.br/como-montar-justificativa-do-tcc/>).

Público-Alvo

..... Nosso público alvo são praticantes de esportes ou e-sports. Como citado anteriormente, temos como objetivo trazer o máximo de pessoas possíveis, independentemente do gênero, qual esporte pratica, idade, nível de habilidade, etc. Nossa plataforma vai providenciar um sistema de nivelamento próprio para que as pessoas possam se dividir entre si, dentro de uma variedade de opções.

Descreva quem serão as pessoas que usarão a sua aplicação indicando os diferentes perfis. O objetivo aqui não é definir quem serão os clientes ou quais serão os papéis dos usuários na aplicação. A ideia é, dentro do possível, conhecer um pouco mais sobre o perfil dos usuários: conhecimentos prévios, relação com a tecnologia, relações hierárquicas, etc.

Adicione informações sobre o público-alvo por meio de uma descrição textual, ou diagramas de personas, mapa de stakeholders, ou como o grupo achar mais conveniente.

Links Úteis:

- Público-alvo: o que é, tipos, como definir seu público e exemplos (<https://klickpages.com.br/blog/publico-alvo-o-que-e/>).
- Qual a diferença entre público-alvo e persona? (<https://rockcontent.com/blog/diferenca-publico-alvo-e-persona/>).

Especificações do Projeto

..... Ao terminar de fazer uma espécie de protótipo do site, temos uma noção concreta de como funcionará e como vamos abordar o desenvolvimento do software. Protótipo esse que foi desenvolvido baseado nas entrevistas e no que julgamos essenciais para atender as necessidades de cada persona que fizemos. Dessa forma, fomos capazes de ter uma ótima visão geral do que é importante e o que é essencial para a produção do melhor software exequível.

Apresente uma visão geral do que será abordado nesta parte do documento, enumerando as técnicas e/ou ferramentas utilizadas para realizar as especificações do projeto

Personas, Empatia e Proposta de Valor

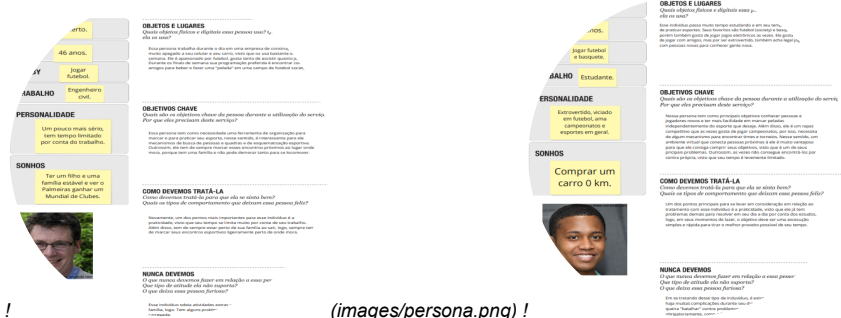
Relacione as personas identificadas no seu projeto, os respectivos mapas de empatia e mapas da proposta de valor. Lembre-se que você deve ser enumerar e descrever precisamente e de forma personalizada todos os principais envolvidos com a solução almeja.

Para tanto, baseie-se tanto nos documentos disponibilizados na disciplina e/ou nos seguintes links:

Links Úteis:

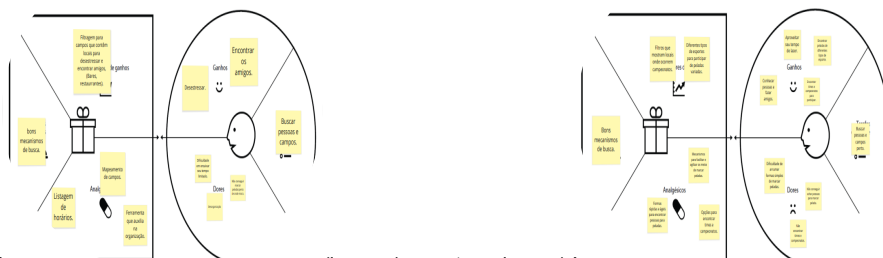
- [Persona x Público-alvo \(https://flammo.com.br/blog/persona-e-publico-alvo-qual-a-diferenca/\)](https://flammo.com.br/blog/persona-e-publico-alvo-qual-a-diferenca/)
- [O que é persona? \(https://resultadosdigitais.com.br/blog/persona-o-que-e/\)](https://resultadosdigitais.com.br/blog/persona-o-que-e/)
- [Rock Content \(https://rockcontent.com/blog/personas/\)](https://rockcontent.com/blog/personas/)
- [Hotmart \(https://blog.hotmart.com/pt-br/como-criar-persona-negocio/\)](https://blog.hotmart.com/pt-br/como-criar-persona-negocio/)
- [Mapa de Empatia \(https://resultadosdigitais.com.br/blog/mapa-da-empatia/\)](https://resultadosdigitais.com.br/blog/mapa-da-empatia/)
- [Como fazer um mapa de empatia - Vídeo \(https://www.youtube.com/watch?v=JIKHGpVoA2Y\)](https://www.youtube.com/watch?v=JIKHGpVoA2Y)
- [Canvas da Proposta de Valor \(https://analistamodelosdenegocios.com.br/canvas-da-proposta-de-valor/\)](https://analistamodelosdenegocios.com.br/canvas-da-proposta-de-valor/)

Exemplo de Persona



(images/persona.png) !

Fonte: [Como criar uma pessoa para o seu negócio \(https://raissaviegas.com.br/como-criar-uma-pessoa/\)](https://raissaviegas.com.br/como-criar-uma-pessoa/)



Exemplo de Proposta de Valor !

(images/proposta_valor.png) !

Histórias de Usuários

Com base na análise das personas foram identificadas as seguintes histórias de usuários:

EU COMO... Felipe/Roberto	QUERO/PRECISO ... simplicidade e praticidade	PARA ... marcar pedadas
Usuário do sistema	Registrar minhas tarefas	Não esquecer de fazê-las
Administrador	Alterar permissões	Permitir que possam administrar contas

Apresente aqui as histórias de usuário que são relevantes para o projeto de sua solução. As Histórias de Usuário consistem em uma ferramenta poderosa para a compreensão e eliciação dos requisitos funcionais e não funcionais da sua aplicação. Se possível, agrupe as histórias de usuário por contexto, para facilitar consultas recorrentes à essa parte do documento.

Links Úteis:

- [Histórias de usuários com exemplos e template \(https://www.atlassian.com/br/agile/project-management/user-stories\)](https://www.atlassian.com/br/agile/project-management/user-stories).
- [Como escrever boas histórias de usuário \(User Stories\) \(https://medium.com/vertice/como-escrever-boas-users-stories-hist%C3%B3rias-de-usu%C3%A1rios-b29c75043fac\)](https://medium.com/vertice/como-escrever-boas-users-stories-hist%C3%B3rias-de-usu%C3%A1rios-b29c75043fac).

Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF-001	Esportes variados	ALTA
RF-002	Mapeamento de locais	ALTA
RF-003	Espaço de postagens	MÉDIA
RF-004	Chat	BAIXA
RF-005	Perfis	MÉDIA
RF-006	Listamento de horários	BAIXA

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O sistema deve ser responsivo para rodar em um dispositivos móvel	MÉDIA
RNF-002	Deve processar requisições do usuário em no máximo 3s	BAIXA

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-003	Deve ser capaz de ver acessar a localização do usuário	BAIXA
<p>Com base nas Histórias de Usuário, enumere os requisitos da sua solução. Classifique esses requisitos em dois grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Requisitos Funcionais (RF)</u> (https://pt.wikipedia.org/wiki/Requisito_funcional): correspondem a uma funcionalidade que deve estar presente na plataforma (ex: cadastro de usuário). • <u>Requisitos Não Funcionais (RNF)</u> (https://pt.wikipedia.org/wiki/Requisito_n%C3%A3o_funcional): correspondem a uma característica técnica, seja de usabilidade, desempenho, confiabilidade, segurança ou outro (ex: suporte a dispositivos iOS e Android). <p>Lembre-se que cada requisito deve corresponder à uma e somente uma característica alvo da sua solução. Além disso, certifique-se de que todos os aspectos capturados nas Histórias de Usuário foram cobertos.</p> <p>Links Úteis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>O que são Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais?</u> (https://codificar.com.br/requisitos-funcionais-nao-funcionais/) • <u>O que são requisitos funcionais e requisitos não funcionais?</u> (https://analisederequisitos.com.br/requisitos-funcionais-e-requisitos-nao-funcionais-o-que-sao/) 		

Restrições

O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir.

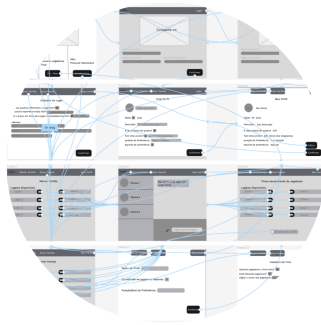
ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
<p>Enumere as restrições à sua solução. Lembre-se de que as restrições geralmente limitam a solução candidata.</p> <p>Links Úteis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>O que são Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais?</u> (https://codificar.com.br/requisitos-funcionais-nao-funcionais/) • <u>O que são requisitos funcionais e requisitos não funcionais?</u> (https://analisederequisitos.com.br/requisitos-funcionais-e-requisitos-nao-funcionais-o-que-sao/) 	

Projeto de Interface

..... As interfaces da solução foram desenvolvidas baseadas e pensadas em atender o principal problema que nossas personas desejam, que é a praticidade. Para isso, selecionamos um métodos de acesso rápido aos perfis próprios e dos outros jogadores para que estejam sempre atentos a quem estará presente e um acesso rápido para acessar cada funcionalidade que o site entrega para marcar os encontros esportivos.

Apresente as principais interfaces da solução. Discuta como foram elaboradas de forma a atender os requisitos funcionais, não funcionais e histórias de usuário abordados nas Especificações do Projeto.

User Flow




Fluxo de usuário (User Flow) é uma técnica que permite ao desenvolvedor mapear todo fluxo de telas do site ou app. Essa técnica funciona para alinhar os caminhos e as possíveis ações que o usuário pode fazer junto com os membros de sua equipe.

Links Úteis:

- User Flow: O Que É e Como Fazer? (<https://medium.com/7bits/fluxo-de-usu%C3%A1rio-user-flow-o-que-%C3%A9-como-fazer-79d965872534>).
- User Flow vs Site Maps (<http://designr.com.br/sitemap-e-user-flow-quais-as-diferencas-e-quando-usar-cada-um/>).
- Top 25 User Flow Tools & Templates for Smooth (<https://www.mockplus.com/blog/post/user-flow-tools>).

Exemplo:

 Exemplo de UserFlow

Wireframes



Wireframes são protótipos das telas da aplicação usados em design de interface para sugerir a estrutura de um site web e seu relacionamentos entre suas páginas. Um wireframe web é uma ilustração semelhante ao layout de elementos fundamentais na interface.

Links Úteis:

- [Ferramentas de Wireframes \(https://rockcontent.com/blog/wireframes/\)](https://rockcontent.com/blog/wireframes/)
- [Figma \(https://www.figma.com/\)](https://www.figma.com/)
- [Adobe XD \(https://www.adobe.com/br/products/xd.html#scroll\)](https://www.adobe.com/br/products/xd.html#scroll)
- [MarvelApp \(https://marvelapp.com/developers/documentation/tutorials/\)](https://marvelapp.com/developers/documentation/tutorials/)

Exemplo:



Metodologia

..... Realizamos o processo de Design Thinking quase todo no site "miro", com exceção do projeto de interface que foi realizado no figma



Divisão de Papéis

.....

Scrum Master - Pedro Rodrigues Alves Dev Team - Vitor Augusto Viana Azevedor Dev Team - Gabriel Reis Villela - Arthur Bernardo Santos Marques

.....

Apresente a divisão de papéis e tarefas entre os membros do grupo.

Links Úteis:

- [11 Passos Essenciais para Implantar Scrum no seu Projeto \(https://mindmaster.com.br/scrum-11-passos/\)](https://mindmaster.com.br/scrum-11-passos/)
- [Scrum em 9 minutos \(https://www.youtube.com/watch?v=XfvQWnRgxG0\)](https://www.youtube.com/watch?v=XfvQWnRgxG0)

Ferramentas

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO - SIGA O EXEMPLO DA TABELA ABAIXO

Ambiente		Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design	Thinkgin	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVMY8ZICk= (https://miro.com/app/board/uXjVMY8ZICk=)
		GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/ti-1-pmg-cc-t-20231-grupo-de-peladas (https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/ti-1-pmg-cc-t-20231-grupo-de-peladas)
Repositório de código	Figma		https://www.figma.com/file/YUHpaGa34qoclB0hB2kzjU/Wireframes-Kit-%5BFree%5D-(Community)?node-id=50-1963&t=ScjF03tfCuvuKpE6-0 (https://www.figma.com/file/YUHpaGa34qoclB0hB2kzjU/Wireframes-Kit-%5BFree%5D-(Community)?node-id=50-1963&t=ScjF03tfCuvuKpE6-0)
		Protótipo Interativo	

As ferramentas empregadas no projeto são:

- Ferramentas de diagramação
- Ferramentas de comunicação
- Ferramenta de hospedagem

Controle de Versão

.....

A ferramenta de controle de versão adotada no projeto foi o [Git](https://git-scm.com/) (<https://git-scm.com/>), sendo que o [Github](https://github.com) (<https://github.com>) foi utilizado para hospedagem do repositório `ti-1-pmg-cc-t-20231-grupo-de-peladas`.

Discuta como a configuração do projeto foi feita na ferramenta de versionamento escolhida. Exponha como a gerência de tags, merges, commits e branches é realizada. Discuta como a gerência de issues foi realizada.

O projeto segue a seguinte convenção para o nome de branches:

- *master*: versão estável já testada do software
- *unstable*: versão já testada do software, porém instável
- *testing*: versão em testes do software
- *dev*: versão de desenvolvimento do software

Quanto à gerência de issues, o projeto adota a seguinte convenção para etiquetas:

- *bugfix*: uma funcionalidade encontra-se com problemas
- *enhancement*: uma funcionalidade precisa ser melhorada
- *feature*: uma nova funcionalidade precisa ser introduzida

Links Úteis:

- Tutorial GitHub (<https://guides.github.com/activities/hello-world/>)
- Git e Github (https://www.youtube.com/playlist?list=PLHz_AreHm4dm7ZULPAmadvNhH6vk9oNZA)
- 5 Git Workflows & Branching Strategy to deliver better code (<https://zepel.io/blog/5-git-workflows-to-improve-development/>)

Exemplo - GitHub Feature Branch Workflow:



SPRINT 1 ACABA

AQUI

Projeto da Solução

..... Ao realizar entrevistas com diversas pessoas encontramos coisas em comum entre elas e a dificuldade em achar pessoas para realizar peladas e ter apenas o futebol com um grande foco nas peladas. Por esses motivos criamos um site para marcar peladas de diversos tipos de esporte assim, resolvendo ambos problemas encontrados. Nosso site permite criar um perfil para as pessoas te conhecerem, marcar peladas de forma simples e fácil, para isso você pode criar uma pelada ou então encontrar uma que tenha as características que você busca e entrar nela para jogar, assim conhecendo novas pessoas e se divertindo.

Tecnologias Utilizadas

..... As principais tecnologias utilizadas foram o HTML, CSS e o JavaScript, porém também utilizamos bibliotecas e Api como a do google maps, que permite que tenhamos um mapa no nosso site para que você localize quadras e locais para marcar peladas, utilizamos uma local storage para armazenar os dados que as pessoas cadastram para criar a pelada e elas aparecem em outra pagina com todas as informações.

1-página inicial tem 3 botões que levam para páginas diferentes.
(docs/relatorio/images/1.png)

2-página de perfil, mostra seus dados que você colocar, pode colocar uma foto de perfil também.
(docs/relatorio/images/2.png)

3-página de criação das peladas, ela te dá várias opções de diferentes esportes para criar sua pelada.
(docs/relatorio/images/3.png)

4-página de peladas é onde as peladas que você criou são postadas.
(docs/relatorio/images/4.png)

5-cada pelada criada ao clicar nela, te leva para uma página com um chat para conversar com outras pessoas e decidirem coisas das peladas.
(docs/relatorio/images/5.png)

Descreva aqui qual(is) tecnologias você vai usar para resolver o seu problema, ou seja, implementar a sua solução. Liste todas as tecnologias envolvidas, linguagens a serem utilizadas, serviços web, frameworks, bibliotecas, IDEs de desenvolvimento, e ferramentas. Apresente também uma figura explicando como as tecnologias estão relacionadas ou como uma interação do usuário com o sistema vai ser conduzida, por onde ela passa até retornar uma resposta ao usuário.


Inclua os diagramas de User Flow, esboços criados pelo grupo (storyboards), além dos protótipos de telas (wireframes). Descreva cada item textualmente comentando e complementando o que está apresentado nas imagens.

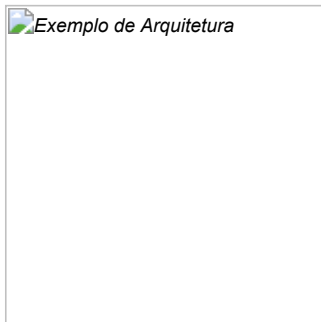
Arquitetura da solução

..... O usuário vai entrar se cadastrar, escolher uma pelada para participar ou então encontrar uma pelada que atende melhor o que ele busca, as tecnologias que fazem parte é,html,css, javascript, usamos local storage para guardar os dados das peladas.

Inclua um diagrama da solução e descreva os módulos e as tecnologias que fazem parte da solução. Discorra sobre o diagrama.

Exemplo do diagrama de Arquitetura:

 Exemplo de Arquitetura



Avaliação da Aplicação

..... Os testes foram realizados com as páginas e queríamos que quando criassem as peladas elas iriam aparecer em uma tela de peladas onde a pessoa pode clicar e entrar para pelada, dentro dessa funcionalidade tudo ocorreu do jeito correto, testamos diversas vezes com esportes,hora,dia,quantidade de pessoas e tudo funcionou. (docs/relatorio/images/3.png) (docs/relatorio/images/4.png)

Apresente os cenários de testes utilizados na realização dos testes da sua aplicação. Escolha cenários de testes que demonstrem os requisitos sendo satisfeitos.

Plano de Testes

..... Primeira pagina: tem as opções para criar a partida, ver elas e o seu perfil. Ao clicar em "criar jogos" você vai para uma pagina onde mostra as opções para criar uma pelada. Após adicionar as opções do jeito desejado elas vão para a página de postagem onde outras pessoas conseguem visualizar as peladas. Ao clicar na pelada as pessoas vão para página da pelada onde tem o chat para conversar e mostra quantas pessoas estão na pelada.

Enumere quais cenários de testes foram selecionados para teste. Neste tópico o grupo deve detalhar quais funcionalidades avaliadas, o grupo de usuários que foi escolhido para participar do teste e as ferramentas utilizadas.

Links Úteis:

- *IBM - Criação e Geração de Planos de Teste* (https://www.ibm.com/developerworks/br/local/rational/criacao_geracao_planos_testes_software/index.html).
- *Práticas e Técnicas de Testes Ágeis* (<http://assiste.serpro.gov.br/serproagil/Apresenta/slides.pdf>).
- *Teste de Software: Conceitos e tipos de testes* (<https://blog.onedaytesting.com.br/teste-de-software/>).

Ferramentas de Testes (Opcional)

..... Realizamos os testes, testando a usabilidade e a capacidade de resposta do site e foi muito útil para nosso aprendizado e para melhorar nosso site.

Comente sobre as ferramentas de testes utilizadas.

Links Úteis:

- *Ferramentas de Test para Java Script* (<https://geekflare.com/javascript-unit-testing/>).
- *UX Tools* (<https://uxdesign.cc/ux-user-research-and-user-testing-tools-2d339d379dc7>).

Registros de Testes

..... Feito os testes os resultados mostraram que algumas funcionalidades ocorreram alguns erros e as vezes demora mais a carregar do que o site e com os testes conseguimos consertar esses erros.

Discorra sobre os resultados do teste. Ressaltando pontos fortes e fracos identificados na solução. Comente como o grupo pretende atacar esses pontos nas próximas iterações. Apresente as falhas detectadas e as melhorias geradas a partir dos resultados obtidos nos testes.

Referências

.....
<https://www.figma.com/> (<https://www.figma.com/>) <https://trello.com/> (<https://trello.com/>) <https://miro.com/> (<https://miro.com/>)
<https://console.cloud.google.com/google/maps-apis/home?project=aerobic-polygon-391620> (<https://console.cloud.google.com/google/maps-apis/home?project=aerobic-polygon-391620>)
[apis/home?project=aerobic-polygon-391620](https://console.cloud.google.com/google/maps-apis/home?project=aerobic-polygon-391620))

Inclua todas as referências (livros, artigos, sites, etc) utilizados no desenvolvimento do trabalho.

Links Úteis:

- *Formato ABNT* (<https://www.normastecnicas.com/abnt/trabalhos-academicos/referencias/>).
- *Referências Bibliográficas da ABNT* (<https://comunidade.rockcontent.com/referencia-bibliografica-abnt/>).