**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**TECNÓLOGO EM ANÁLISE DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO INDIVIDUAL: SITE & FÓRUM POUND**

**POR: GABRIEL NOGUEIRA CARVALHO | RA : 01241173**

**1º ADS C**

Projeto individual apresentado ao curso de tecnólogo

em Análise e desenvolvimento de sistemas da instituição

São Paulo Tech School, como um dos requisitos para

menção final do semestre.

SUMÁRIO

1. **Introdução................................................................................................4**

2. **Contexto...................................................................................................4**

3. **Escopo do Projeto...................................................................................4**

3.1. Página de Login e Cadastro  
3.2. Banco de Dados de Usuários  
3.3. Fórum de Jogos  
3.4. Gráficos de Pesquisa  
3.5. Filtragem de Jogos Favoritos  
3.6. Dashboards

4. **Justificativa...............................................................................................5**

5. **Premissas.................................................................................................5**

6. **Restrições.................................................................................................6**

7. **Product Backlog** **......................................................................................6**

7.1. Login e Cadastro  
7.2. Banco de Dados de Usuários  
7.3. Fórum de Jogos  
7.4. Gráficos de Pesquisa  
7.5. Filtragem de Jogos Favoritos  
7.6. Dashboards

8. **Conclusão...................................................................................................7**

1. **Introdução**

O projeto individual se resume a basicamente juntarmos toda nossa expertise que adquirimos durante as três sprints que foram passadas neste semestre, assim criando um site com o auxílio que foi e está sendo dado pelos professores e toda sua equipe, tendo isso em mente o projeto Pound vai ser documentado seguindo toda a proposta vigente de documentação que foi instruída pela instituição São Paulo Tech School de Contexto, escopo, premissas e restrições, backlogs, entre outros.

1. **Contexto**

O Projeto Pound é um site interativo voltado para a comunidade de jogadores, oferecendo um fórum de discussão sobre jogos, funcionalidades de pesquisa e análise de preferências de jogos. O site busca criar um ambiente envolvente onde os usuários possam compartilhar suas experiências, opiniões e descobertas sobre o universo dos jogos. Este projeto faz parte do projeto individual do primeiro semestre na SPTECH, e visa demonstrar habilidades adquiridas durante o decorrer do curso como análise de dados, banco de dados, algoritmos, Tecnologia da informação, Governança de TI, entre outros.

**3. Escopo do Projeto**

* 1. **Página de Login e Cadastro**
  + **Cadastro:** Formulário para novos usuários criarem uma conta fornecendo nome, email, e uma senha segura.
  + **Login:** Formulário para usuários existentes entrarem em suas contas utilizando email e senha.
  + **Autenticação:** Validação de credenciais e gerenciamento de sessões de usuário.
  1. **Banco de Dados de Usuários:**
  + **Armazenamento:** Local para salvar credenciais (nome de usuário, email e senha) e preferências de jogos.
  + **Segurança:** Implementação de medidas de segurança, como hashing de senhas, para proteger os dados dos usuários.
  1. **Fórum de Jogos:**
  + **Criação de Tópicos:** Usuários autenticados podem criar novos tópicos de discussão sobre diversos jogos.
  + **Comentários/Respostas:** Usuários podem comentar em tópicos existentes, permitindo uma troca rica de informações e opiniões.
  1. **Gráficos de Pesquisa:**
  + **Preferências de Jogos:** Coleta de dados sobre os jogos favoritos dos usuários através de pesquisas no cadastro.
  + **Visualização:** Gráficos interativos mostrando tendências e preferências dos usuários sobre diferentes jogos.
  + **Atualização em Tempo Real:** Dados dos gráficos atualizados em tempo real conforme novos dados são inseridos.
  1. **Filtragem de Jogos Favoritos:**
  + **Personalização:** Permite que usuários filtrem o conteúdo do fórum baseado nos jogos que selecionaram como favoritos durante o cadastro.
  + **Recomendação:** Sugestões de tópicos e discussões baseadas nas preferências de cada usuário.
  1. **Dashboards:**
  + **Acesso a Fóruns:** Interface para navegação fácil entre diferentes fóruns e tópicos.
  + **Análise de Dados:** Dashboards com visualizações de dados em tempo real, permitindo aos usuários analisar as tendências e discussões mais populares.

1. **Justificativa**

O desenvolvimento do Projeto Pound reside na necessidade de aplicação prática e integração dos conhecimentos adquiridos ao longo do semestre na São Paulo Tech School. A criação de um site interativo voltado para a comunidade de jogadores possibilita a demonstração das habilidades desenvolvidas em áreas como análise de dados, banco de dados, algoritmos, tecnologia da informação, governança de TI, entre outros.

1. **Premissas**

As premissas do Projeto Pound são os fatores considerados verdadeiros para o desenvolvimento do projeto, sem os quais a sua execução pode ser comprometida. As principais premissas são:

* Os usuários do site terão acesso a um dispositivo com conexão à internet para se cadastrar e utilizar as funcionalidades do fórum.
* O projeto será desenvolvido utilizando as tecnologias e ferramentas apresentadas durante o curso.
* O suporte e orientação dos professores e da equipe da SPTECH estarão disponíveis durante todo o desenvolvimento do projeto.
* Os dados dos usuários serão tratados com segurança, seguindo as melhores práticas de proteção de dados.

1. **Restrições**

As restrições do Projeto Pound são os fatores que limitam o escopo, tempo, custos ou outros aspectos do projeto. As principais restrições são:

* O fórum funcionará apenas localmente, ou seja, não será acessível remotamente. Esta restrição é definida para focar no desenvolvimento das funcionalidades principais sem a complexidade adicional de configurar servidores remotos.
* O projeto deve ser concluído dentro do prazo estabelecido pelo cronograma do curso, sem extensões de prazo.
* As funcionalidades implementadas devem estar de acordo com os requisitos mínimos estabelecidos pelo curso e atender às expectativas dos professores e avaliadores.
* Os recursos disponíveis para o projeto, incluindo software e hardware, serão limitados às ferramentas e equipamentos fornecidos pela instituição ou disponíveis gratuitamente para os alunos.

1. **Product Backlog**
   1. **Login e Cadastro**
   * Formulário de Cadastro
   * Validação de Dados do Cadastro
   * Formulário de Login
   * Autenticação de Usuário
   * Gerenciamento de Sessões
   1. **Banco de Dados de Usuários**
   * Estrutura do Banco de Dados
   * Armazenamento de Preferências de Jogos
   1. **Fórum de Jogos**
   * Criação de Tópicos
   * Comentários e Respostas
   1. **Gráficos de Pesquisa**
   * Coleta de Dados de Preferências
   * Implementação de Gráficos Interativos
   * Atualização em Tempo Real
   1. **Filtragem de Jogos Favoritos**
   * Implementação de Filtros Personalizados
   * Algoritmo de Recomendação
   1. **Dashboards**
   * Interface de Navegação de Fóruns
   * Visualizações de Dados em Tempo Real

**8. Conclusão**

O Projeto Pound tem como objetivo integrar os conhecimentos adquiridos durante o semestre, proporcionando um ambiente interativo para a comunidade de jogadores. A documentação detalhada do projeto, incluindo contexto, escopo, justificativa, premissas, restrições e backlogs, assegura que o desenvolvimento ocorra de maneira estruturada e organizada, atendendo aos requisitos do curso e demonstrando as habilidades técnicas.