



Brawl Stars:

1. Contexto:

Brawl stars começou a ser desenvolvido em 2014. Idealizado por Jon Franzas, um designer e programador que trabalhava na Supercell, sua ideia inicial era criar um jogo semelhante ao já existente Clash of Clans, lançado 2 anos antes. Franzas inicialmente queria que o projeto tivesse uma temática voltada para um universo de fantasia, pois era algo que os próprios desenvolvedores da empresa já trabalharam antes em jogos como Boom Beach, Hay Day e o próprio Clash of Clans.

A ideia inicial foi toda voltada a uma temática espacial em um universo de ficção científica, e graças a isto, o jogo recebeu o nome de *Project Laser*. Frank Keinburg, principal diretor-chefe do projeto, disse em uma entrevista concedida à Apple que sua equipe pensou nessa hipótese, pois até aquele presente momento a publisher "*nunca havia trabalhado com algo relacionado ao espaço sideral*". "*Queríamos algo que fosse relacionado ao espaço, pois nossa ideia inicial seria criar um ambiente em que você pudesse viajar para vários lugares diferentes*", afirmou Keinburg.

Após um ano inteiro, já em 2015, não havia certeza de qual seria o tema principal do projeto, apesar do tema “espaço sideral” ser muito atrativo, seus desenvolvedores o classificavam como muito “complexo” e por isso a ideia foi descartada.

Todavia era preciso entregar algo novo urgentemente para que o projeto pudesse se iniciar, com isso o tema “velho oeste” surgiu e com ele a idealização de 10 novos personagens que seriam implementados ao jogo futuramente.

Lançado em 12 de dezembro de 2018, Ele combina elementos de jogos de tiro com o estilo battle royale. O principal objetivo é participar de batalhas em diferentes modos de jogo, utilizando uma variedade de personagens denominados Brawlers, cada um com características e habilidades únicas. Durante as partidas, o jogador pode conquistar ou perder troféus conforme seu desempenho, sendo essa pontuação utilizada como medida de habilidade. Além disso, o jogo dispõe de um modo competitivo no qual, em vez de troféus, o jogador acumula pontos para definir sua posição no ranking.

O jogo apresenta diversos modos de partida, sendo alguns permanentes e outros sazonais, que podem ser disputados em equipes compostas por três ou cinco jogadores. De maneira geral, todos os modos possuem o mesmo objetivo: acumular pontos ou troféus, conforme o desempenho dos participantes.

Atualmente, o jogo conta com 96 Brawlers, que são os personagens jogáveis. Cada um deles possui habilidades e funções únicas, desempenhando diferentes papéis nas partidas, como suporte, ataque, tanque, entre outros.

O sistema de ranking é estruturado de duas maneiras. A primeira baseia-se na soma total de troféus acumulados, que correspondem à quantidade de troféus obtidos por cada Brawler individualmente. Em outras palavras, cada personagem possui sua própria pontuação, e essa soma contribui para o ranking geral do jogador.



2. Objetivo:

O desenvolvimento deste projeto tem como principal objetivo criar um site em ambiente local que permita aos usuários realizarem cadastro, login e interagirem com conteúdos exclusivos sobre o tema proposto. A plataforma não se limita apenas ao acesso básico: ela também proporciona uma experiência informativa, permitindo que o usuário explore e conheça melhor o universo do projeto.

Além disso, a aplicação inclui uma página de **dashboard** moderna e intuitiva, onde serão apresentados **KPIs** e gráficos gerados a partir dos votos dos usuários sobre seus brawlers favoritos. Essa interação ocorre por meio de um campo de seleção dentro do site, tornando o processo simples, dinâmico e acessível.

A implementação desses recursos reforça a relevância do projeto ao unir usabilidade, visualização de dados e engajamento do usuário, transformando preferências individuais em insights coletivos apresentados de forma clara e atrativa. Assim, o sistema não só cumpre sua função prática, como também agrupa valor ao oferecer uma visão ampla das escolhas da comunidade.

3. Justificativa:

Escolhi esse tema por fazer parte da minha própria experiência e ter impacto direto na minha vida. A justificativa para essa escolha se baseia na relevância que o jogo possui tanto para meu desenvolvimento ao longo de minha infância e adolescência quanto para a vivência e experiência com amigos que ele me proporcionou. Trabalhar esse conteúdo permite aprofundar reflexões importantes e contribuir para discussões significativas na área estudada.

4. Escopo:

- **Estarão inclusos no projeto:**
 - Um site informativo sobre o tema:
 - Desenvolver uma plataforma clara e acessível, oferecendo conteúdo organizado para que os usuários possam compreender melhor o assunto proposto.
 - Páginas de cadastro e login:
 - Implementar um sistema de autenticação seguro, permitindo que novos usuários se cadastrem e realizem login para acessar as funcionalidades internas do site.
 - Página de Dashboards com gráficos e KPIs:
 - Criar uma área dedicada à visualização de dados, exibindo indicadores, métricas e gráficos gerados a partir das interações e votos dos usuários
 - Banco de dados relacional:
 - Estruturar um banco de dados sólido e eficiente para armazenar informações dos usuários, votos e demais dados necessários ao funcionamento do sistema.
 - Modelagem lógica de negócio:
 - Definir e documentar todos os processos e regras que descrevem como a aplicação deve operar, garantindo clareza e coerência no desenvolvimento.
 - Diagramas de funcionamento técnico e de solução.

- Produzir representações visuais (como fluxogramas e diagramas UML) que detalham a arquitetura, o fluxo de dados e o comportamento técnico da aplicação.
- **Não estarão inclusos no projeto:**
 - Suporte para possíveis falhas e ou travamentos:
 - Realizar o suporte para falhas e ou travamentos após a finalização e implantação do projeto não estarão presentes.
 - Mudanças no escopo inicial do projeto:
 - O projeto não está aberto a mudanças em seu escopo de desenvolvimento devido ao fluxo de organização e produção.

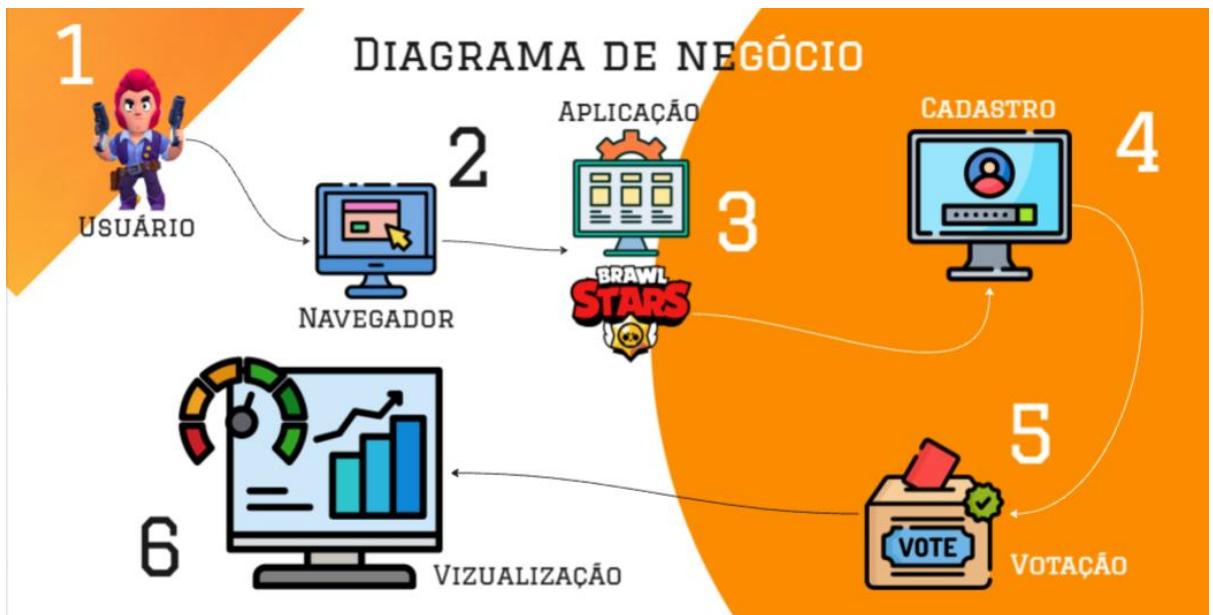
5. Premissas:

- O usuário será capaz de realizar o login e cadastro e navegar pelo site de forma autônoma.
- O usuário terá um dispositivo capaz de acessar a aplicação (notebook ou desktop).
- O projeto será desenvolvido sendo capaz de rodar em rede local.
- O usuário deve fornecer dados válidos no momento do cadastro.
- Assume-se que o usuário comprehende o tema e sabe navegar pelas páginas informativas.
- Todas as decisões do dashboard são baseadas exclusivamente nos votos coletados.
- Os dashboards serão gerados com base nos dados inseridos pelos usuários, sem manipulação manual.

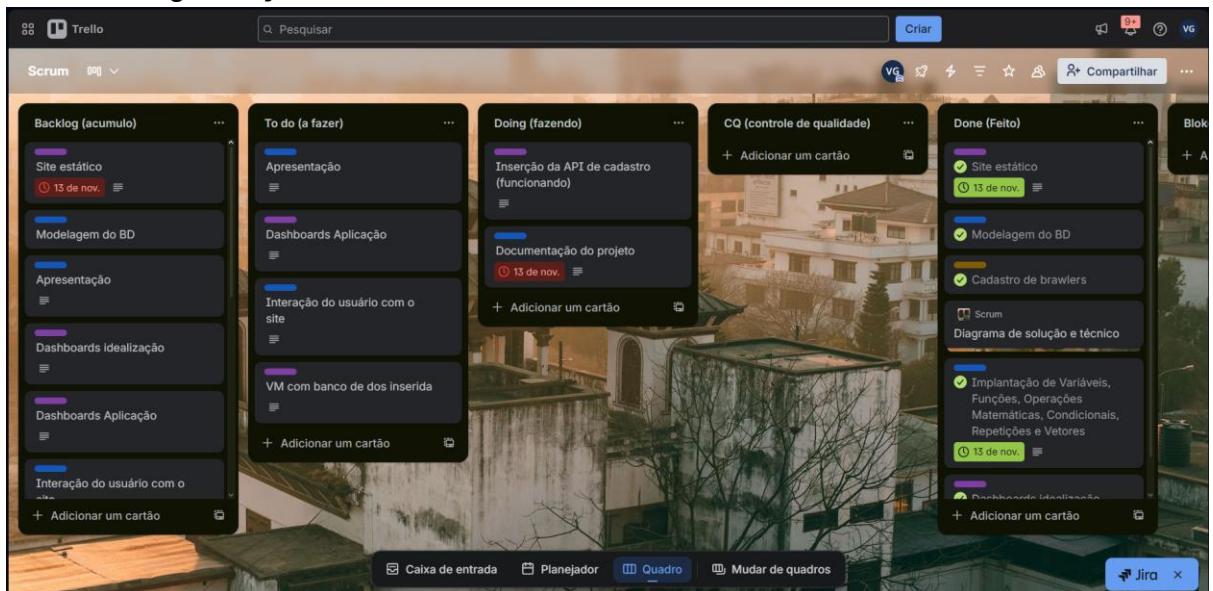
6. Restrições:

- A aplicação funcionará exclusivamente em ambiente local, não havendo deploy online nesta versão.
- O desempenho dos dashboards está limitado à capacidade da máquina local e ao volume de dados armazenados.
- O usuário somente poderá acessar a área interna após autenticação via login.
- A página de dashboards apresentará apenas gráficos e KPIs definidos no escopo atual.

7. Diagrama de negócio:



8. Trello de organização:



9. Diagrama de solução técnica:

