**SPTECH SCHOOL**

GUILHERME DE SOUSA AGOSTINHO

**PROJETO INDIVIDUAL**

**STARDEW VALLEY**

**SÃO PAULO**

**2024**

**CONTEXTO:**

Desde sempre eu tive o costume de jogar de tudo, jogos de luta, tiro, RPG, jogos online e outros. Mesmo com tantos tipos de jogos, eu sempre gostei de todos. Comecei jogando jogos de futebol e com um dos meus jogos favoritos na época, o ‘Skylanders’ em um XBOX 360 que eu tinha em casa com aproximadamente 10 anos.

Aos 15 anos, inicio da pandemia da COVID-19 eu estava em uma época conturbada da mina vida e com a pandemia a tendência era piorar, no início eu jogava todos os jogos de modo história que eu tinha, a fim de passar o tempo, mas depois de alguns meses trancado dentro de casa eu comecei a ficar cada vez mais doente mentalmente até quando meus antigos amigos me convidaram para jogar um jogo online com eles, o Fortnite, hoje vejo que esse jogo foi a salvação que tivemos nesse tempo de pandemia, ficávamos todos os dias, o dia inteiro jogando e conversando, mas não fazíamos isso necessariamente pelo jogo, mas sim pela companhia que fazíamos um ao outro. E foi um pouco depois, nessa mesma época de pandemia onde conheci o ‘Stardew Valley’, foi um jogo que me ajudou muito em diversos momentos da minha vida, já que várias vezes eu estava triste e não queria ficar conversando com ninguém e era com esse jogo que eu distraia a minha mente, realmente posso dizer que os jogos salvaram a minha vida durante a pandemia.

De um tempo para cá, eu tenho tido menos tempo para jogar, devido à faculdade e outras responsabilidades, mas, sempre que estou para baixo e não quero conversar com ninguém sobre isso, eu tento jogar pelo menos um pouco para me distrair.

A escolha para a realização do projeto é o jogo Stardew Valley, um jogo RPG criado por Eric Barone, também conhecido pelo pseudônimo ConcernedApe, onde ele desenvolveu o jogo praticamente sozinho e demorou quase 4 anos para conseguir finalizar a primeira versão e hoje já conta com mais de 10 milhões de cópias vendidas. O jogo conta sobre a história de você, o jogador, que perde o seu avô e decide que vai cuidar da fazenda deixada por ele. A escolha desse jogo veio pelo fato dele já ter me ajudado muito em boas partes da minha vida e me acompanha até hoje quando estou me sentindo confuso, triste ou com raiva.

**OBJETIVO**

O objetivo da criação deste site é fazer com que as pessoas possam ter a mesma ajuda que senti que tive com esse jogo, onde eu introduzo a pessoa ao jogo pelo site e mostro para elas oque elas podem fazer, com algumas outras ferramentas que vão ajudar cada pessoa ter uma jornada mais tranquila em Stardew Valley.

**JUSTIFICATIVA**

Stardew Valley é um jogo que traz diversos assuntos atuais e problemáticos de nossa geração com uma abordagem leve, como o alcoolismo do personagem Shane, a solidão o Sebastian sente dentre de sua própria casa, o modo em que Linus se sente excluído por sua família e pela Vila ou o modo de trabalho do Mercado Joja onde mostra a realidade de muitas pessoas hoje em dia, trabalham muito para receber o mínimo, o famoso trabalho para sobreviver. Por conta disso, Stardew Valley mostra críticas na nossa sociedade como um todo, mesmo sendo um jogo sobre fazenda.

Um dos motivos que me motivou a escolher esse tema foi o impacto que o jogo teve na minha vida. Ao longo da vida, tive muitos altos e baixos e, na maioria das vezes, eu distraia a minha mente com esse jogo e ‘esquecia’ dos problemas.

Além disso, Stardew Valley me trouxe de início uma pequena curiosidade sobre a area da programação, gostava de pesquisar a linguagem utilizada para fazer o jogo, que me levava para pesquisar sobre outras linguagens Back-End, mesmo que eu não estivesse entendendo nada do que eu estava pesquisando eu no fundo, sabia que eu estava gostando.

**OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL – ONU**

Escolhi o tópico 2, ‘Fome zero e agricultura sustentável’, dos objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU.

Claramente um jogo onde o seu foco principal são o cuidado que você terá com a sua fazenda ajuda no meio ambiente, já que no jogo você planta diversas árvores e faz uma imensa plantação das mais diversas plantas e frutas sem nenhum tipo de agrotóxico ou maquinário poluente, com certeza se todos fizessem isso ajudaria a acabar ou diminuir com a fome no mundo e ainda mais traria uma agricultura sustentável para o mundo e para a pessoa que esta fazendo a plantação, já que você estaria livre das plantações ‘envenenadas’ que temos atualmente para vender.

**ESCOPO**

* Serão utilizadas as linguagens HTML, CSS, JavaScript e SQL para o desenvolvimento do projeto;
* As plataformas utilizadas para o desenvolvimento serão MySQL Workbench, Vscode e Virtual Box;
* Utilização do OneDrive para armazenamento de material do projeto;
* Terão dois jogos que remetem à Stardew Valley, o primeiro será “Whack a Junimo”, onde você precisa clicar quantas vezes conseguir no Junimo, mas sem clicar nos Krobus e o segundo será o “Stardew Crush”, nele terá junimos das mais diversificadas cores e seu objetivo é juntar o máximo deles por cor;
* A primeira dashboard será estática, mostrando o preço de cada semente e quando ela irá te retornar de lucro no final da estação, sendo um gráfico para cada estação, totalizando quatro;
* A segunda dashboard será feita com os dados coletados do jogo “Whack a Junimo”, sendo esses dados o tempo e os pontos totais de cada rodada;
* A terceira dashboard será feita com os dados coletados do jogo “Stardew Crush”, que será separada em duas abas, a primeira mostra a quantidade de junimos que você juntou, mas separados por cor. Já na segunda aba mostrará a quantidade total de junimos juntados.
* Aplicação em servidor local através do Oracle Virtual Box onde os dados serão armazenados;
* Uso de distribuição Linux – Ubuntu;
* Utilização do GitHub como ferramenta organizacional e de versionamento de códigos;
* Uso da API web-data-viz para integração dos dados captados com demais sistemas;
* Uso da API Gemini para acontecer a interação com a inteligência artificial.

**PREMISSAS**

* O usuario precisa ter acesso a um computador para acessar a aplicação;
* Para que o site seja acessado, é necessário que o usuário possua conexão com internet.

**RESTRIÇÕES**

* O site será desenvolvido apenas para Desktop, não sendo responsivo;
* Nenhum usuário poderá alterar alguma informação do site;
* O site será finalizado até o fim de Junho.
* A inteligência artificial não poderá responder nada que não seja sobre Stardew Valley

**FERRAMENTA DE GESTÃO DE TAREFAS (METODOLOGIA KANBAN)**

A screenshot of a computer

Description automatically generated