

SÃO PAULO TECH SCHOOL
BACHAREL EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
PROJETO INDIVIDUAL

GUILHERME SILVA DE OLIVEIRA

PROJETO INDIVIDUAL: GOD OF WAR RAGNAROK

Site Informativo referente ao jogo God of War Ragnarok

SÃO PAULO

2025

1CCOB

GUILHERME SILVA DE OLIVEIRA

PROJETO INDIVIDUAL: GOD OF WAR RAGNAROK

Site Informativo referente ao jogo God of War Ragnarok

SÃO PAULO

2025

RESUMO

O site foi idealizado com o tema de God of War Ragnarok, apresentando a importância da **relação** de Kratos e seu filho Atreus durante um grande confronto na terra Nórdica, me conectei ao **contexto** do jogo devido ao fato do meu relacionamento com meu **pai**, sob as questões de confiança, comprometimento e grande amizade, mais que pai e **filho**, guerreiros, amigos fiéis, ambos se protegem durante sua jornada. O fato está principalmente atrelado à questão da forma como a qual o Kratos tenta se conectar ao filho, Kratos, assim como meu pai, passam a sensação de **confiança**, controle e **tranquilidade** à seus filhos, bem como conselhos em situações minuciosas dos quais seus filhos levam por toda a vida.

Palavras-Chave: Relação - Contexto – Pai – Filho - Confiança - Tranquilidade

ABSTRACT

The website was designed with the theme of God of War Ragnarök, presenting the importance of the **relationship** between Kratos and his son Atreus during a major conflict in the Norse lands. I connected with the game's **context** because of my relationship with my **father**, especially regarding trust, commitment, and strong friendship — more than just father and **son**, we are like warriors and loyal friends who protect each other throughout the journey. This is mainly linked to the way Kratos tries to connect with his son. Kratos, much like my father, conveys a sense of **trust**, control, and **calmness** to his children, as well as giving advice in delicate situations that stay with them for a lifetime.

Keywords: Relationship – Context – Father – Son – Trust – Calmness

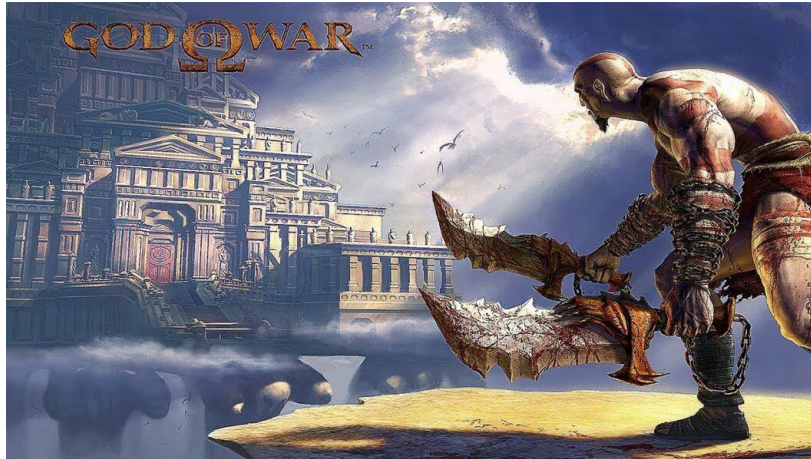
SUMÁRIO

CONTEXTO	5
----------------	---

OBJETIVO	9
JUSTIFICATIVA	9
ESCOPO.....	10
PREMISSAS, RESTRIÇÕES, RISCOS	11
Premissas	11
Restrições	11
Riscos	12
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	12

CONTEXTO

A trilogia do Deus da Guerra Grego Kratos se inicia em God of War (2005), do qual nos apresenta um personagem de pele pálida, uma marca vermelha por todo o corpo e suas famosas “Lâminas do Caos”. O primeiro jogo da saga apresenta um personagem violento, impiedoso e sua sede inacabável por vingança ao deus Ares, que enviou Kratos em uma missão para destruir uma cidade grega, no qual, sem o conhecimento de Kratos, estava a sua família.



Capa do Jogo God of War (2005)

Após Kratos perder sua família, as cinzas dos mesmos se juntaram à sua pele, trazendo sua característica mais marcante, sua pele pálida e um apelido que carregaria por toda a sua vida, “Fantasma de Esparta”, o ciclo de vingança de Kratos se estende até o título God of War 3 (2010), no qual Kratos ataca o Olimpo e em consequência destrói toda a Grécia, porém em uma tentativa de esperança aos remanescentes, Kratos se sacrifica e posteriormente viaja para uma terra distante, na qual habitava a Mitologia Nórdica.



God of War 3 (2010)

Em busca de um recomeço, Kratos viaja para a Mitologia Nórdica, no qual constrói uma família com sua esposa Laufey e seu filho Atreus. Sua esposa esconde Kratos das divindades da região, porém guarda um segredo tão grande quanto, pois portava

o indivíduo responsável por acabar com o reinado de Odin e a soberania de Asgard, e este indivíduo era seu filho Atreus, metade gigante e metade deus.

God of War 4 (2018) se inicia com falecimento de Laufey, e a jornada de Kratos e Atreus para levar suas cinzas até o monte mais alto de todos os reinos, porém, mais que um desafio de atravessar todos os reinos e adentrar um até então isolado à mais de 100 invernos, Kratos e Atreus tinham um relacionamento superficial, pai e filho desconhecidos, neste ponto, minha história se relaciona com o jogo, no qual, ao me mudar para a casa de meu pai, tínhamos uma conexão adorável, porém não conhecíamos um ao outro, devido à quase 5 anos distantes, assim como Kratos e Atreus, meu pai e eu vivenciamos nossa jornada, em busca de cumprir vários objetivos, porém o maior desafio ao caminho seria conhecer um ao outro, e consequentemente, a maior gratificação. O objetivo final do jogo, segundo Laufey, não era somente sua alma em paz, mas sim, pai e filho unidos e verdadeiramente uma família.



God of War 4 (2018)

Com a jornada supostamente encerrada, ambos retornam à sua casa, quando são atacados pelo Deus do Trovão Thor e o Pai de Todos Odin, entre ameaças e intrigas, Kratos e Atreus são forçados a retomar vínculos passados com Týr e Freya, e enfrentar o Ragnarok. Durante toda a jornada, lutam em busca de fugir de uma profecia de morte e vingança durante o grande recomeço dos nove reinos, do qual previa o falecimento de Kratos. O jogo God of War Ragnarok representa a principal relação que tenho com meu pai, em questão da confiança, amizade e o fato de Atreus fazer de tudo pela vida de seu pai, no qual Kratos passa toda a jornada ensinando e tornando Atreus capaz de sobreviver sozinho e carregar os ensinamentos de seu pai.



God of War Ragnarok (2022)

Neste jogo, Kratos e Atreus enfrentam desafios relacionados à confiança e principalmente sobre o amadurecimento de Atreus. Relacionado ao meu contexto, os eventos deste jogo descrevem de maneira simbólica o período no qual meu pai me preparou para enfrentar as dificuldades cotidianas, a paciência e sabedoria em momentos de raiva, o companheirismo aos que são verdadeiramente amigos. Verdade a todo o momento, é o termo que tanto o personagem quanto meu pai, passam à seus filhos, do qual levo por toda a minha vida, não somente este, mas também aqueles que foram transmitidos em momentos descontraídos e momentos difíceis.



“Sem desculpas Pai, só melhor”

OBJETIVO

Desenvolver um site informativo, questionário, cadastro e login, e dashboard, em relação ao jogo God of War Ragnarok e os respectivos valores sobre minha pessoa. Ademais, apresentar o universo cinematográfico do jogo, relacionado à detalhes de personagens e ambientes pelo qual a história se passa, bem como incentivar pessoas à passarem por essa experiência de adentrar a história dos personagens e da mitologia nórdica.

JUSTIFICATIVA

A criação de um site sobre God of War Ragnarök se justifica pela forte identificação pessoal com a relação entre Kratos e Atreus, que reflete valores importantes na minha própria vida. Assim como no jogo, a confiança, a parceria e o apoio mútuo entre pai

e filho são aspectos fundamentais da minha relação com meu pai. Desenvolver esse site é uma forma de homenagear essa conexão, mostrando como histórias ficcionais podem refletir sentimentos reais e inspirar o fortalecimento de laços familiares. Além disso, o projeto permite explorar como os temas de amizade, respeito e crescimento pessoal são universais e atemporais.

ESCOPO

Nº Tarefa	Descrição
	Desenvolvimento do site do projeto com as seguintes telas: Informações do projeto, Login (campos para fornecer o usuário e a senha, e um botão de entrar), Cadastro (campos para fornecer o nome, o e-mail e a senha), Gerenciamento do

Desenvolver Site Informativo	controle de evasão de óleo (tela responsável por mostrar gráficos com as informações salvas no banco de dados). Utilizaremos o VSCode como IDE para desenvolvimento; e HTML e CSS para criação e estilização do site.
Desenvolvimento Back-End	Para buscar informações no banco de dados, tratá-las e representá-las nos gráficos, utilizaremos como linguagem de programação o JavaScript. Para o desenvolvimento dessa etapa, também utilizaremos o VSCode como IDE.
Criação Banco de Dados	Criação do banco de dados para armazenar as informações vindas do Arduino e distribuí-las ao site. Utilizaremos como software para criação de tabelas e execução de scripts de consultas o MySQL.
Ferramenta de Gerenciamento	Para gerenciar o desenvolvimento do projeto e manter as boas práticas, utilizaremos o GitHub para versionamento e controle de execução; e o Trello para gerenciar o desenvolvimento das tarefas da equipe.

PREMISSAS, RESTRIÇÕES, RISCOS

Premissas

- Os usuários possuem conhecimento prévio sobre a história de Kratos e da saga God of War.
- Os usuários possuem meios para adquirir e experimentar o jogo.
- Os usuários tenham conhecimento prévio sobre a mitologia nórdica.

Restrições

- O site só pode ser visualizado via Web, não possui responsividade para demais dispositivos.

- Os usuários não possuem um dispositivo ou ambiente para experimentar o jogo.

Riscos

- Os usuários não possuem conhecimento tanto em relação à saga God of War, quanto à mitologia nórdica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[sem desculpas só melhore kratos - Pesquisar](#)

[kratos e atreus god of war ragnarok - Pesquisar](#)

[god of war 4 jottunhein - Pesquisar](#)

[Category:God of War Ragnarök Characters | God of War Wiki | Fandom](#)

[A história de Kratos, o Deus da Guerra de God of War](#)