**SÃO PAULO TECH SCHOOL – SPTECH**

 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

**PROJETO – TEMA: PROGRAMAÇÃO**

**CodeCraft**

**SÃO PAULO**

**2023**

**ALUNO**

**Igor Anthony de Jesus Maciel**

**RA -** 01232107

**SUMÁRIO**

CONTEXTO............................................................................................................................. 4

JUSTIFICATIVA...................................................................................................................... 5

OBJETIVOS.............................................................................................................................. 5

ESCOPO.................................................................................................................................... 6

CONTEXTO

A tecnologia em geral esteve muito presente na minha vida, me interessei por computadores, celulares e jogos, mas isso foi ruim para a minha infância, pois só tinha interesse em ficar jogando e assistindo.

Após alguns anos, minha irmã me inscreveu para fazer a prova da ETEC com o curso de INFORMÁTICA PARA INTERNET. Quando contou eu não sabia qual eram as matérias desse curso, fui pesquisar sobre. O curso ensina programação, e descobri que: segundo o site INFOESCOLA, as linguagens de programação são ferramentas essenciais para estabelecer a comunicação entre humanos e computadores. Elas consistem em conjuntos de comandos que, quando empregados adequadamente, desencadeiam ações específicas. A história da programação em computadores não possui um ponto de origem definido, mas teve seus primeiros passos na década de 1930, com a invenção dos primeiros computadores elétricos. Em 1948, Konrad Zuse apresentou ao mundo a linguagem de programação Plankalkül, embora, na época, ela ainda não tenha ganhado ampla utilidade e tenha sido posteriormente esquecida. Antes da transição para a programação de computadores, os programadores utilizavam cartões de papel perfurados para criar códigos. E hoje em dia, a tecnologia avançou consideravelmente. As linguagens de programação evoluíram para se tornarem mais amigáveis e poderosas, permitindo uma variedade de aplicações em áreas como inteligência artificial, aprendizado de máquina, desenvolvimento web, jogos e muito mais. Programadores de todo o mundo têm a capacidade de criar software complexo e inovador com relativa facilidade.

Após a conclusão da prova consegui a vaga, 2 meses se passaram e iniciei os estudar na ETEC. Uma semana depois tive que me ausentar da escola para fazer uma cirurgia de apêndice, fiquei 18 dias internado, quando eu iria voltar começou a pandemia do covid-19, como consequência dessa pandemia tive que ficar 1 ano e meio sem ir à escola, voltei no final do segundo grau. Quando finalmente tudo se tranquilizou as aulas técnicas da ETEC me desenvolveu um interesse muito grande pela parte de FRONT-END, e comecei a estudar por fora, mas sentia muita dificuldade em achar conteúdos de qualidade com baixo custo.

Com isso nasce a oportunidade, de criar uma plataforma que tem como objetivo, desenvolver um ambiente que apaixonados por tecnologia possam tirar as suas dúvidas, e adquirir mais conhecimento sobre assuntos de programação web sem pagar nada para acessar a plataforma, se encaixando na quadra da ONU “Organização das Nações Unidas” educação de qualidade.

JUSTIFICATIVA

OBJETIVOS

* Entregar em 58 dias um website para programadores sanarem as dúvidas e adquirirem conhecimento extra.
* Incluir em serviços do website dashboards contendo dados do quis com visualização em gráficos e entregue junto ao website.

ESCOPO

* **Descrição:** Uma aplicação com o tema programação. Feito por meio de um website institucional com cadastro, login, perfil, quis, sobre nós, home, programação. O site utilizara informações que serão pegados de sites confiáveis de programação.
* **Responsáveis:**

Equipe de Projeto:

- Igor Anthony de Jesus Maciel

* **Partes interessadas:**

- Programadores

**-** Empresas de tecnologia

-Estudantes

* **Recursos:**

- Desenvolvedores web para criação do site

- Desenvolvedor front-end

- Desenvolvedor back-end

- Designer UI e UX

- Serviço de hospedagem online.

* **Resultados esperados:** Uma aplicação onde os usuários poderão sanar as suas dúvidas e adquirir novos conhecimentos.
* **Macro Cronograma – Total de 58 dias:**

O projeto será feito do dia 21 de Outubro até 27 Novembro.

- Levantamento de requisitos: 8 dias

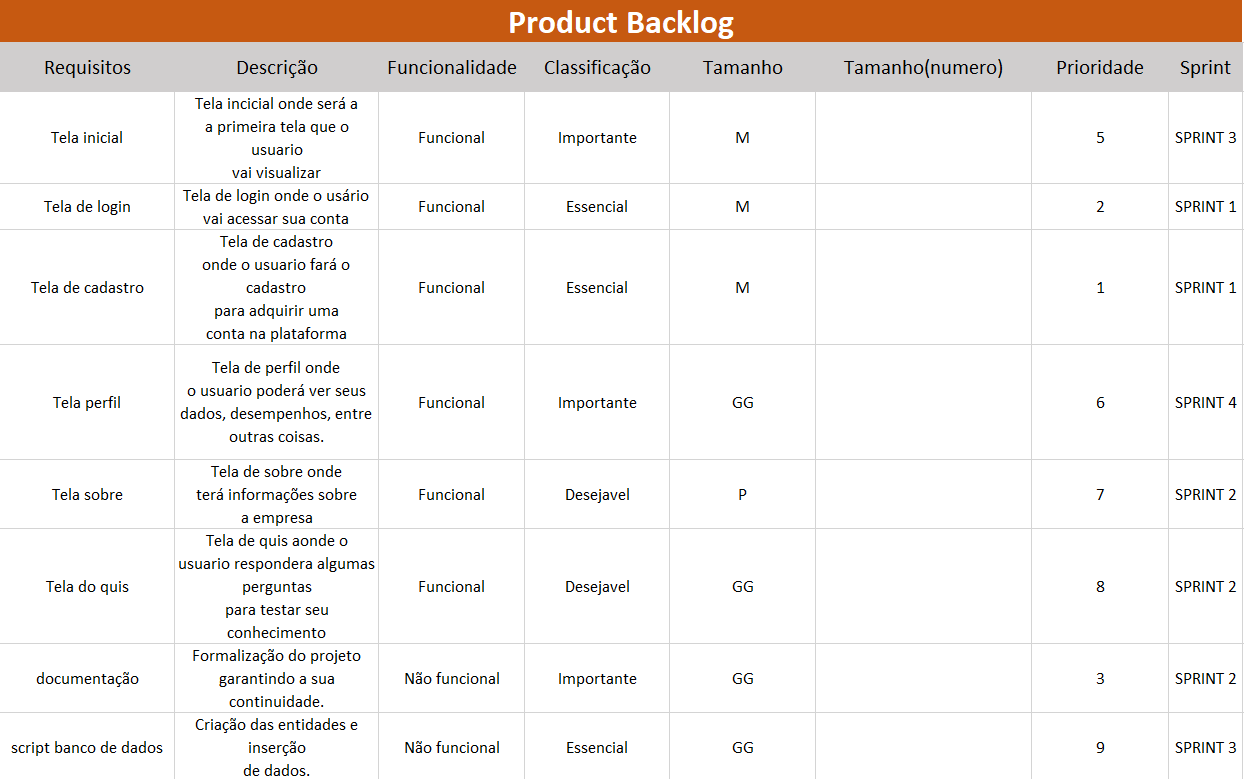
- Desenvolvimento: 30 dias

- Teste e homologação: 10 dias

- Implantação: 5 dias

- Acompanhamento 5 dias.

REQUISITOS





PREMISSAS

* Disponibilidade de rede de dados WiFi ou 3/4G.
* Computador.
* Lugar para estudar
* Os usuários saberem manusear um dispositivo desktop.
* Os agricultores irão adquirir sensores do tipo DHT11.
* Os usuários saibam utilizar de forma correta e eficaz o sistema.

RESTRIÇÕES

* O a aplicação será possível acessar apenas através do website, apenas para desktop.
* O perfil só poderá ser acessado por quem se cadastrar.
* O website só terá:

- Versão em português

- Rolagem vertical

- Versão desktop

* O sistema poderá ser acessado apenas pela internet.
* Nosso website será compatível com Google Chrome, Microsoft Edge, Safari, Mozilla Firefox, Opera.
* Todas as atividades e despesas do projeto serão mantidas dentro do orçamento definido.
* Necessário conexão de internet maior que 30 mbps.