

APLICAÇÃO DO JOGADOR

ALEXANDRE TOMMASI

SILAS RODRIGUES

GABRIEL PIVOTO

LUIZ HENRIQUE PINA

MATHEUS AUGUSTO DE FARIA

Objetivo do Projeto

- Interface para jogadores:
Desenvolvimento de uma interface amigável
- Exibição de histórico de partidas:
Visualização dinâmica do histórico de partidas
- Pontuação e Ranking:
Apresentação clara da pontuação e da posição no ranking do jogador

Propriedades e Princípios de Desenvolvimento de Software

Por que escolhemos Unity?

- Facilidade na criação de protótipos interativos:
Permite rápido desenvolvimento e visualização de interfaces
- Foco no front-end:
Ferramentas eficientes para construir a parte visual e interativa do projeto
- Interface amigável para desenvolvimento:
Ambientes visuais que facilitam o design e a interação

Arquitetura Escolhida

Por que escolhemos SPA?

- Maior velocidade e desempenho:

O conteúdo da página é carregado sem a necessidade de recarregar a página inteira, a experiência do usuário é mais rápida.

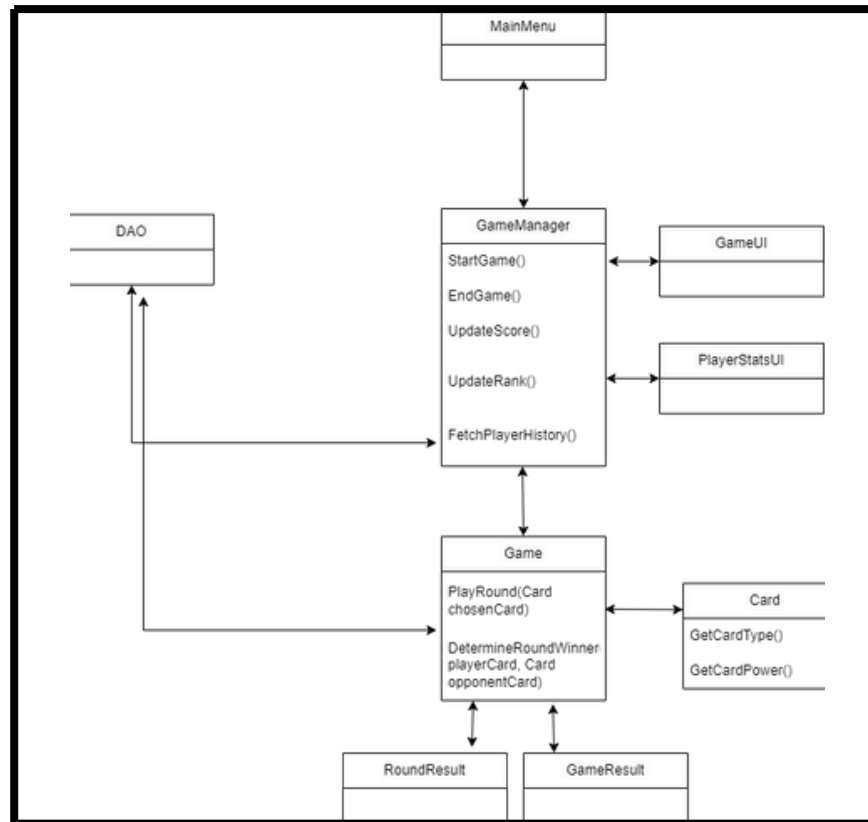
- Experiência do usuário aprimorada:

Como não há necessidade de recarregar a página. Isso oferece uma sensação mais fluida e dinâmica.

- Redução de carga no servidor:

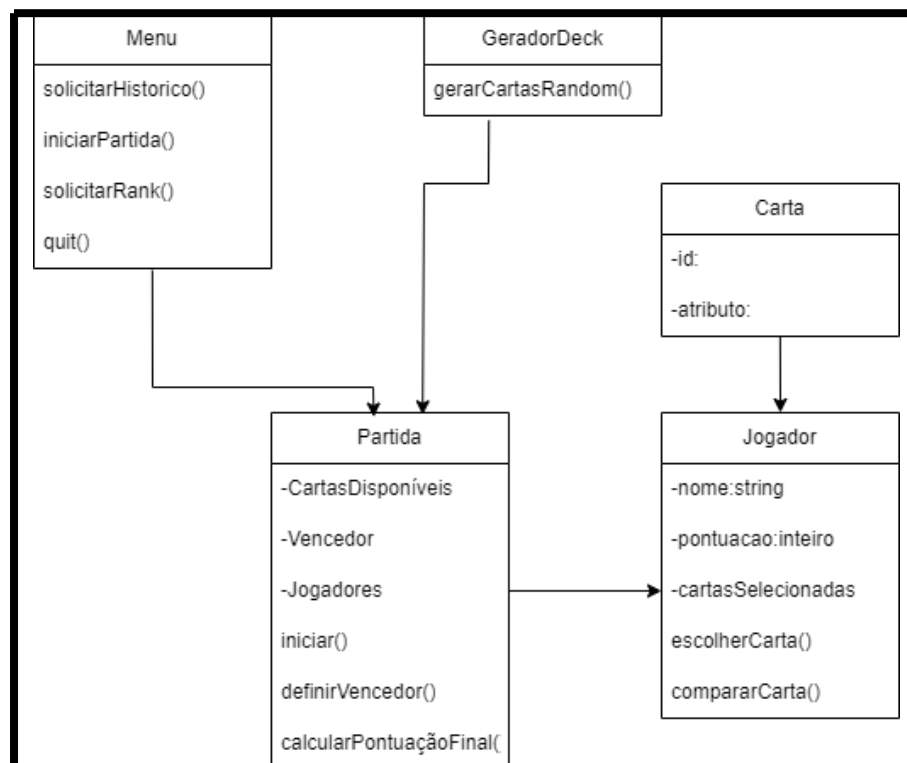
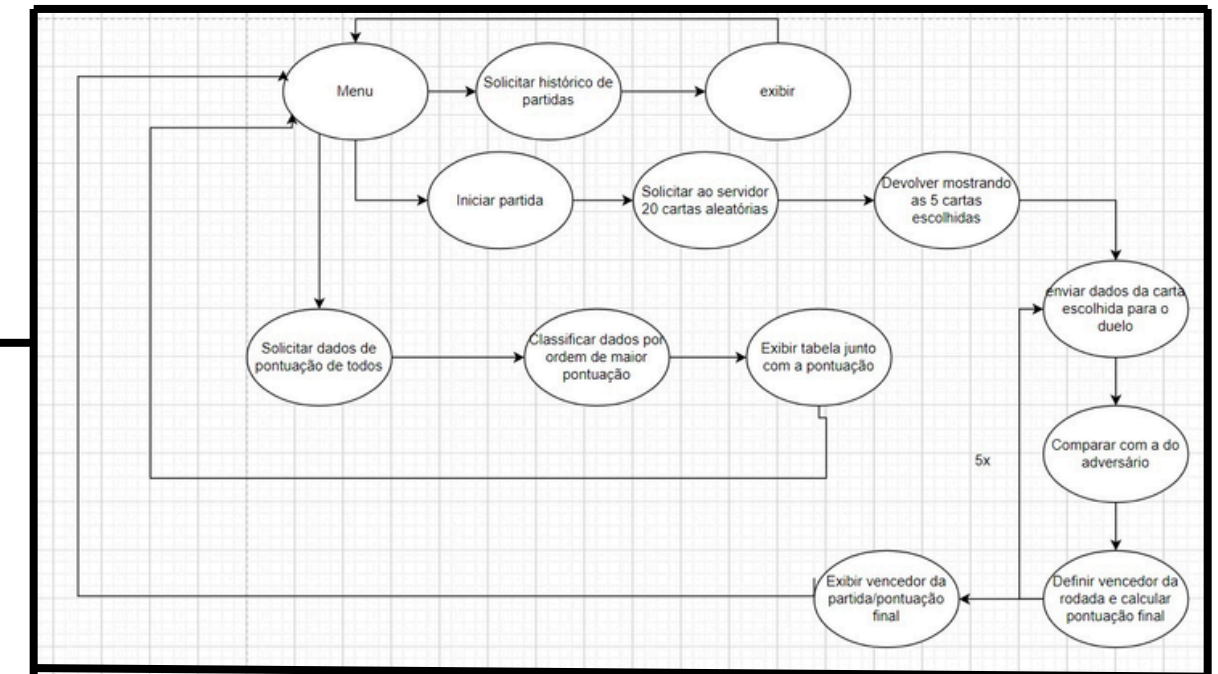
Em vez de recarregar a página inteira do servidor para cada ação do usuário, as SPAs fazem apenas pequenas solicitações de dados

Modelos Criados



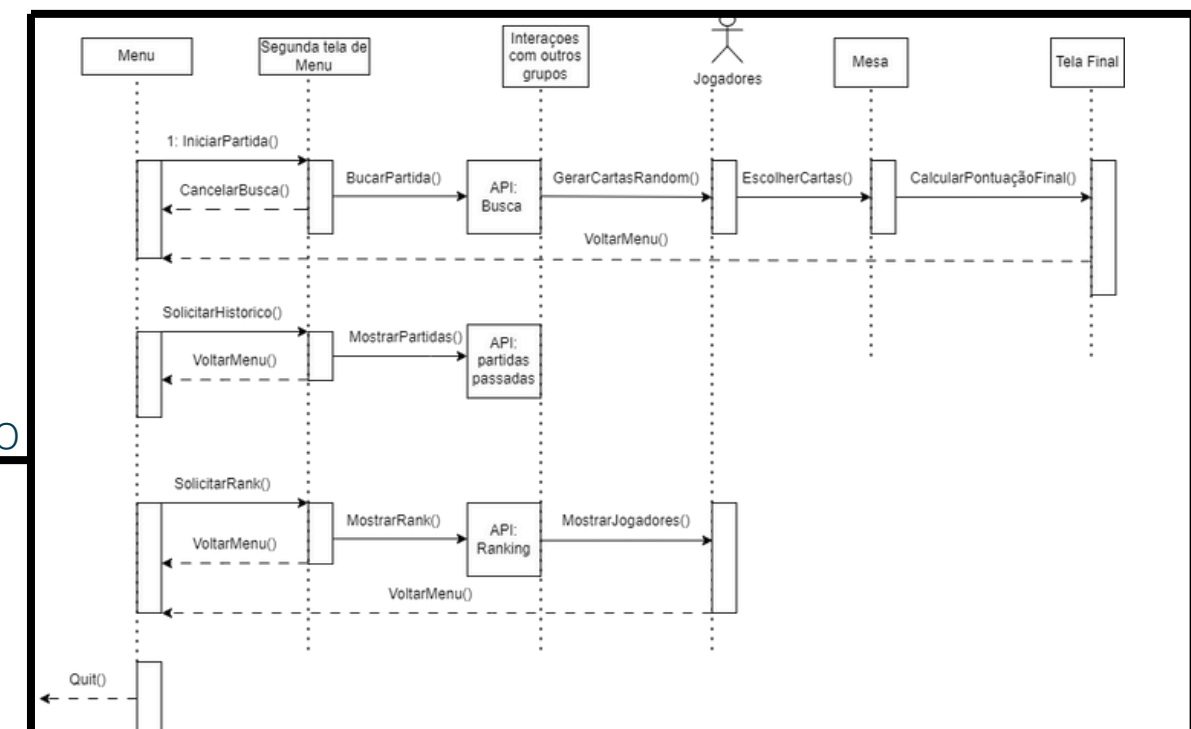
Primeiro UML

UML comportamental

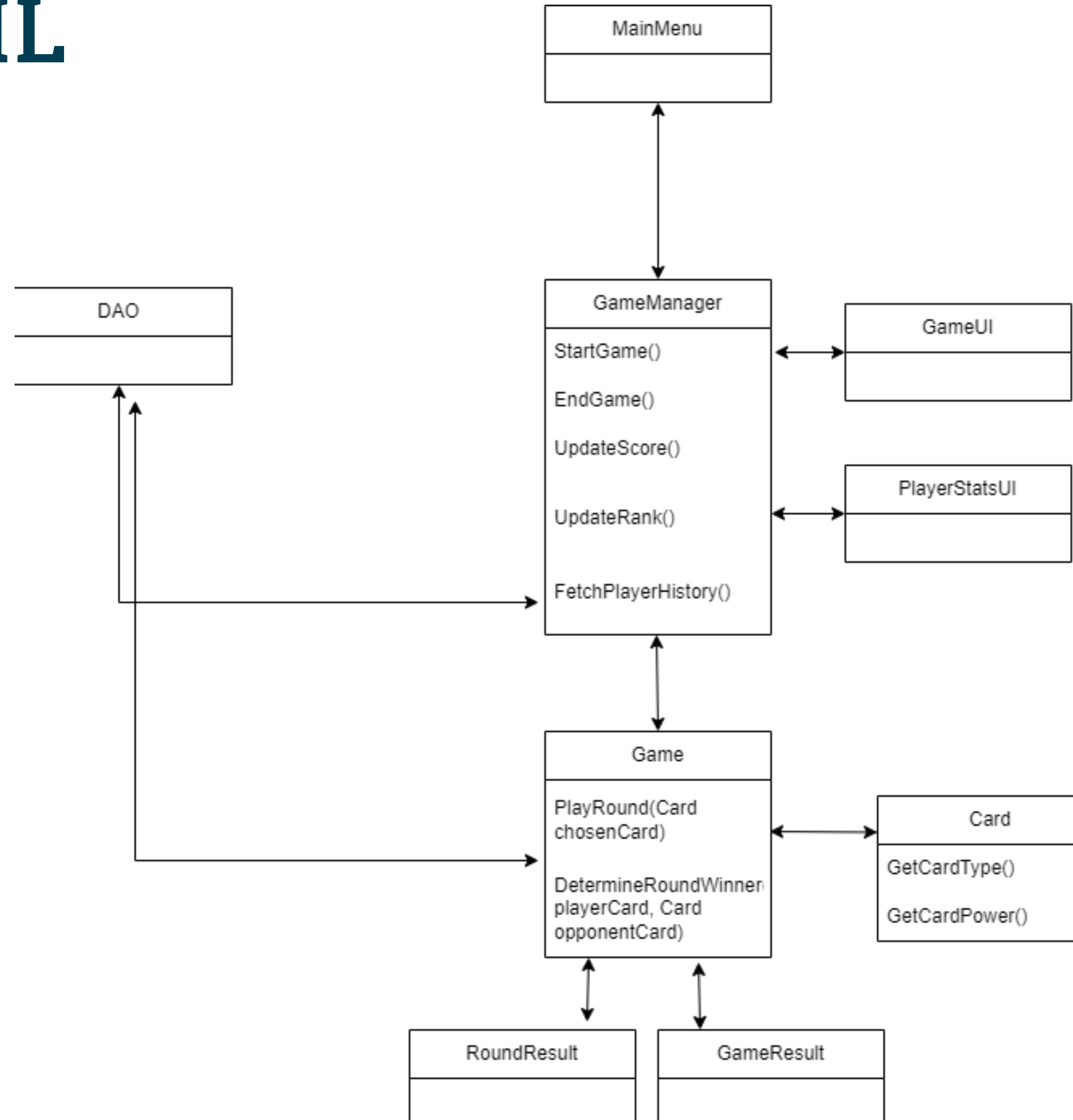


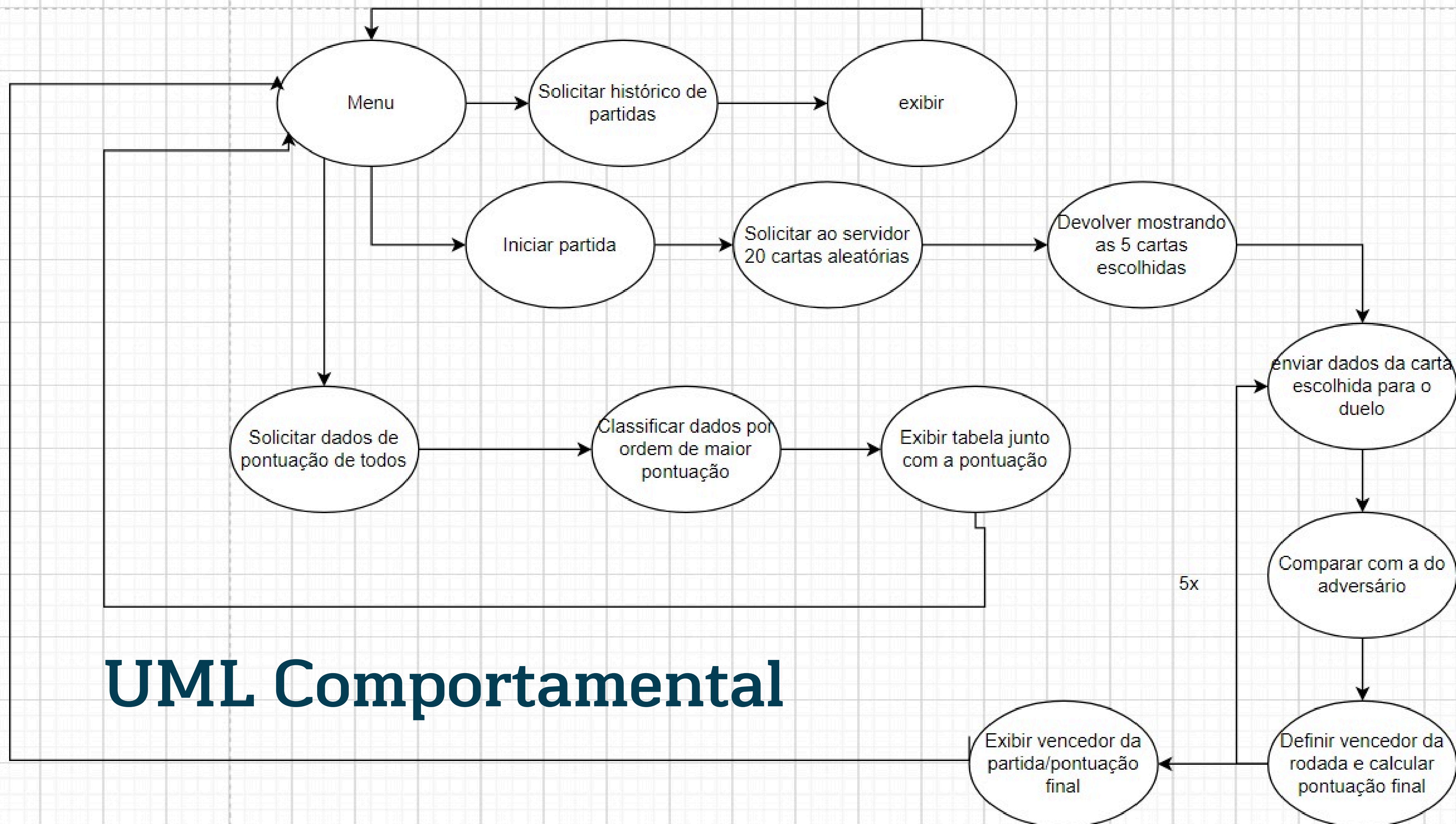
UML estrutural

UML diagrama de tempo



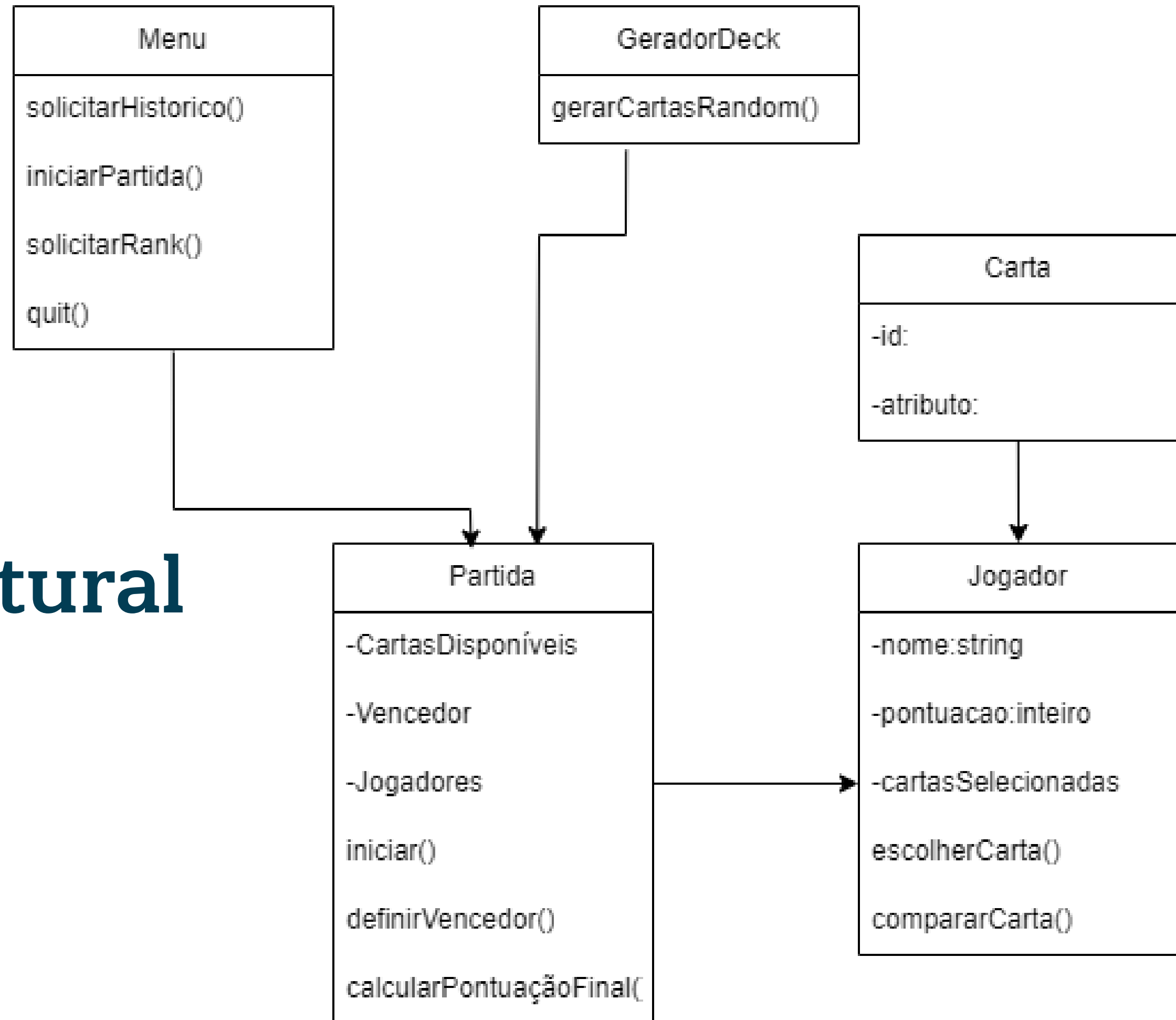
Primeiro UML





UML Comportamental

Modelo Estrutural



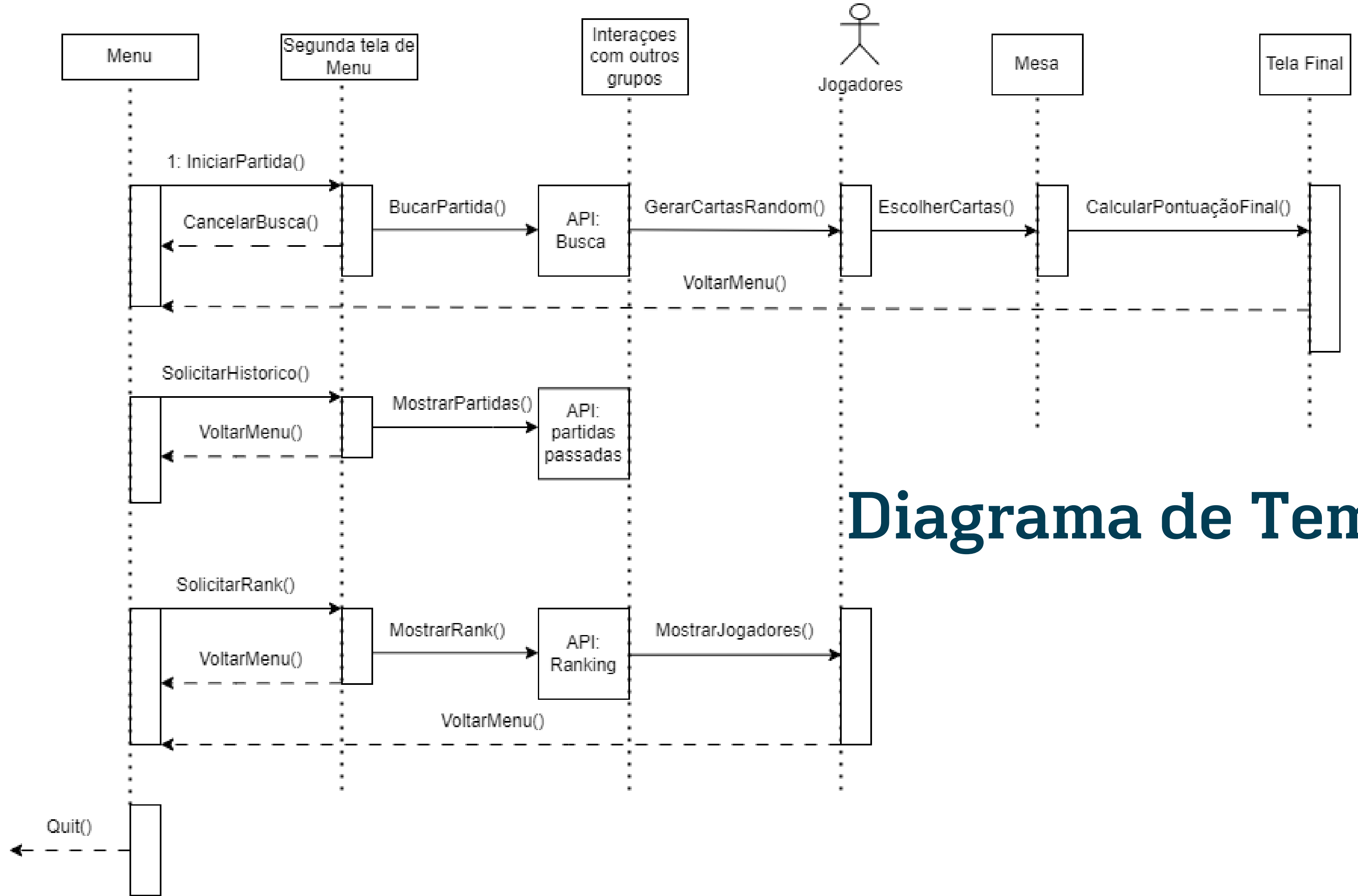


Diagrama de Tempo

Funcionalidades Implementadas

Jogar

Histórico

Classificação

Integração com Outros Projetos

- Conexão com back-ends de diferentes projetos:

Integração com os sistemas back-end de cada projeto envolvido.

- Troca de dados entre sistemas:

Comunicação eficiente para compartilhar informações entre os diferentes módulos (pontuação, histórico, etc.)

- Sincronização de funcionamento:

Alinhamento entre a mecânica de cada projeto para garantir uma experiência integrada.

Conclusão

- Plataforma Interativa e Amigável:

Foco em uma interface eficiente para jogadores

- Facilidade de Prototipação com Unity:

Rapidez no desenvolvimento de front-end com protótipos interativos

- Integração Eficiente com Outros Projetos:

Arquitetura modular que se comunica bem com diferentes sistemas

- Foco no Front-End:

Desenvolvimento priorizando a experiência visual e interativa do usuário



MUITO OBRIGADO!