

# No Man's Sky

*Brasil*



NO MAN'S SKY

Giulliano Claudino  
Jonnathan Michelato

## 1. Descrição do produto

- O projeto gira em torno do jogo No Man's Sky, um jogo de mundo aberto que promete uma infinidade de planetas, galáxias e formas de vida geradas aleatoriamente (Procedural Content Generation), de forma infinita, a cada vez que jogado. O site é destinado à quem deseja acompanhar o jogo e seus updates, anúncios, além de possuir conteúdo que demonstre o jogo em si.
- O domínio: [www.nomansskybr.com](http://www.nomansskybr.com)

## 2. Objetivos do projeto

- Nosso objetivo é criar um site brasileiro fiel ao jogo e à altura do site oficial. Teremos o desafio de extrair o máximo possível de um jogo mesmo que ele ainda não esteja nas lojas, levando em conta o que ele já representa na história dos videogames pela inovação.
- Queremos que o site represente, de forma compacta, o jogo em si. A infinidade apresentada no jogo será um desafio, mas no fim queremos que o site se torne uma referência no Brasil, com tudo que um fã precisa saber sobre o título.

## 3. Questões guia

Abaixo ficarão listadas as dúvidas e questões que ambos os autores do projeto identificaram durante o processo de idealização do projeto.

### **Básicas:**

- A prototipação de um baixo-wireframe do site.
- A disposição do domínio preferido para o site.
- Como organizar diferentes páginas do projeto.
- Quais as linguagens de programação necessárias para o desenvolvimento do projeto.
- Sites que apresentam conteúdo sobre o jogo tratado.

### **Regulares:**

- Uma base de referência do jogo e suas principais notícias e atualizações.
- O mínimo de contextualização dos conteúdos do jogo e seus derivados.

## Críticas:

- Ter no mínimo conhecimento básico das linguagens de programação que serão usadas no projeto.
- Ter no mínimo um básico conhecimento de ferramentas de edição de imagem para criar o design do projeto.

## Tabela:

Número da questão	Enunciado	Resources	O que você aprendeu?
1	Como organizar as diferentes páginas do meu site?	Iremos buscar referencias em sites que se assemelhem ao que queremos fazer, que servirão de base para o desenvolvimento do projeto.	Os sites brasileiros do jogo possuem um padrão que pode servir de base para nosso projeto, são simples porém completos.
2	Como iremos aprender a parte relacionada a programação para o website?	Utilizaremos os conteúdos expostos em sites, fóruns e comunidades focados no ensino de programação de forma gratuita. Além de vídeos tutoriais relacionados as diferentes linguagens de programação.	Exemplos de sites com conteúdo gratuito: <a href="http://www.codecademy.com/pt">http://www.codecademy.com/pt</a> <a href="https://pt.khanacademy.org/">https://pt.khanacademy.org/</a> <a href="http://tableless.com.br/">http://tableless.com.br/</a> <a href="http://code.org/">http://code.org/</a>
3	De onde tiraremos o conteúdo para o site (notícias,	Usaremos como referência sites de produção especializada	Exemplos de sites: <a href="http://www.baixakijogos.com.br/">http://www.baixakijogos.com.br/</a>

	conteúdo, informações, etc)?	de análises e conteúdos sobre diferentes tipos de jogos. E também usaremos como base as informações oficiais lançadas pela publicadora do jogo.	<a href="http://www.gamevicio.com.br/">http://www.gamevicio.com.br/</a> <a href="http://br.ign.com/">http://br.ign.com/</a> <a href="http://www.kotaku.com.br/">http://www.kotaku.com.br/</a>
4	O que usar para criar um bom wireframe para meu site?	Para o bom planejamento de um site, se faz necessário a criação de um “rascunho”, uma base, na qual o site irá ser estruturado. E existem sites e ferramentas que nos auxiliam nessa etapa.	Sites que nos permitem a criação de wireframes: <a href="https://www.lucidchart.com/">https://www.lucidchart.com/</a> <a href="http://balsamiq.com/">http://balsamiq.com/</a> <a href="http://www.mockflow.com/">http://www.mockflow.com/</a>

## 4. Levantamento de requisitos

### Botão ‘Home’ -

- Ao clicar no botão “HOME” ou na logo do jogo (ambos localizados na parte superior do site), o usuário será redirecionado para a página principal do site, que apresenta alguns tópicos com links para notícias recentes e informações básicas sobre o jogo (informações mais detalhadas são encontradas na página linkada ao botão “SOBRE”), além de links para reviews e para o site oficial do jogo.

*Funcionalidades:* Botão ‘home’ e logo levam à página inicial do site.

### Botões do Menu -

- Os botões do Menu serão em formato de cascata, ou seja, quando o mouse do usuário estiver posicionado no botão uma caixa contendo botões secundários serão exibidos, estes botões se clicados levarão à uma determinada parte do site.
- *Funcionalidades:* Quatro botões principais que quando mouse posicionado sobre revelam botões secundários.

### Botão de compra do jogo -

- No final da página do site poderá encontrar um botão indicando o preço do jogo, e assim que clicado o usuário será redirecionado para o site de compra oficial do jogo.

*Funcionalidades:* Botão que quando clicado leva ao site de compra do jogo.

### **Lista dos posts populares –**

- Ao lado direito da página principal se encontrará uma caixa com os posts mais populares (com mais acessos) do site, listados em ordem.

*Funcionalidades:* Lista de posts populares do site com botões de rápido acesso.

### **Reviews do jogo –**

- Ao lado direito, abaixo do box de posts recentes ficarão os Reviews do jogo, feitos por sites diversos. O nome do site será exibido abaixo de uma imagem na caixa, se clicado redirecionará o usuário ao site e, consequentemente, o Review completo.

*Funcionalidades:* Lista de textos e sites com as principais Reviews que o jogo possuir.

## **5. Pesquisa**

Sites semelhantes ao proposto para o projeto:

- <http://www.baixaki.com.br>
- <http://www.nomansskybrasil.com/>
- <http://www.baixakijogos.com.br/>
- 

Efeitos e cores interessantes para o projeto:

Uma paleta de cores certa é algo extremamente bom para um site, pois são responsáveis pelo que o será passado para o usuário durante a navegação. Em nosso projeto tentaremos utilizar cores que combinem com a temática que o jogo propõe (jogo de exploração), com um visual que fique atrativo para o usuário. Por isso utilizaremos:

- Gradiente
- Cores vivas e chamativas



*Exemplo de gradiente com dupla cor chamativa.*

## Referências de aprendizado:

<http://www.codecademy.com/pt>

<https://pt.khanacademy.org/>

<http://tableless.com.br/>

<http://code.org/>

<http://www.w3schools.com/html/>

<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/81/html-basico.aspx>

<http://pt-br.html.net/>

<http://www.maujor.com/index.php>

<http://www.w3.org/html/>

<http://html.net/>

<http://learn.shayhowe.com/html-css/>

<http://lifehacker.com/5974605/learn-beginner-and-advanced-htmlcss-skills-for-free>

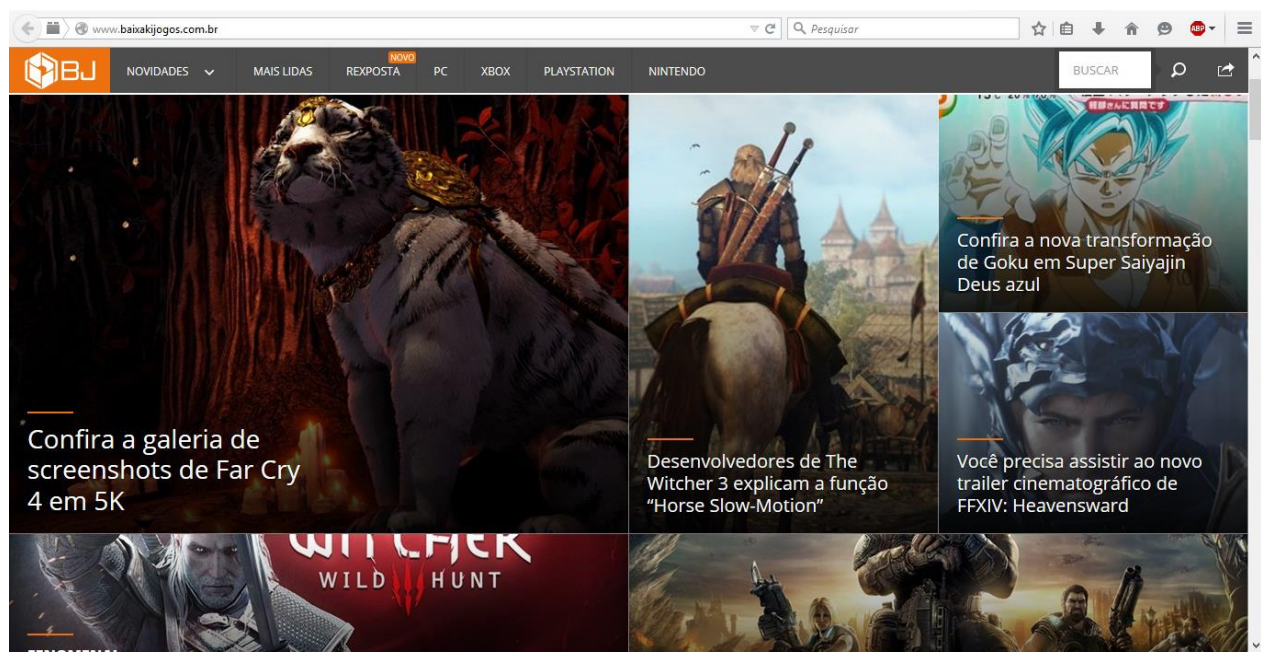
<http://www.digitaltutors.com/>

## Imagens de sites de Referência:

### Baixaki





### Baixaki Jogos:



# No Man's Sky Brasil

[www.nomansskybrasil.com](http://www.nomansskybrasil.com)

HOMEGAMEPEDIA ▾GI



**Planeta Alienígena - Parte 1 - Alien Planet - RTP2**  
Lusitano27BC Docs  
48:52

dailymotion

Influências de Sean #2: Wayne Barlowe

Facebook

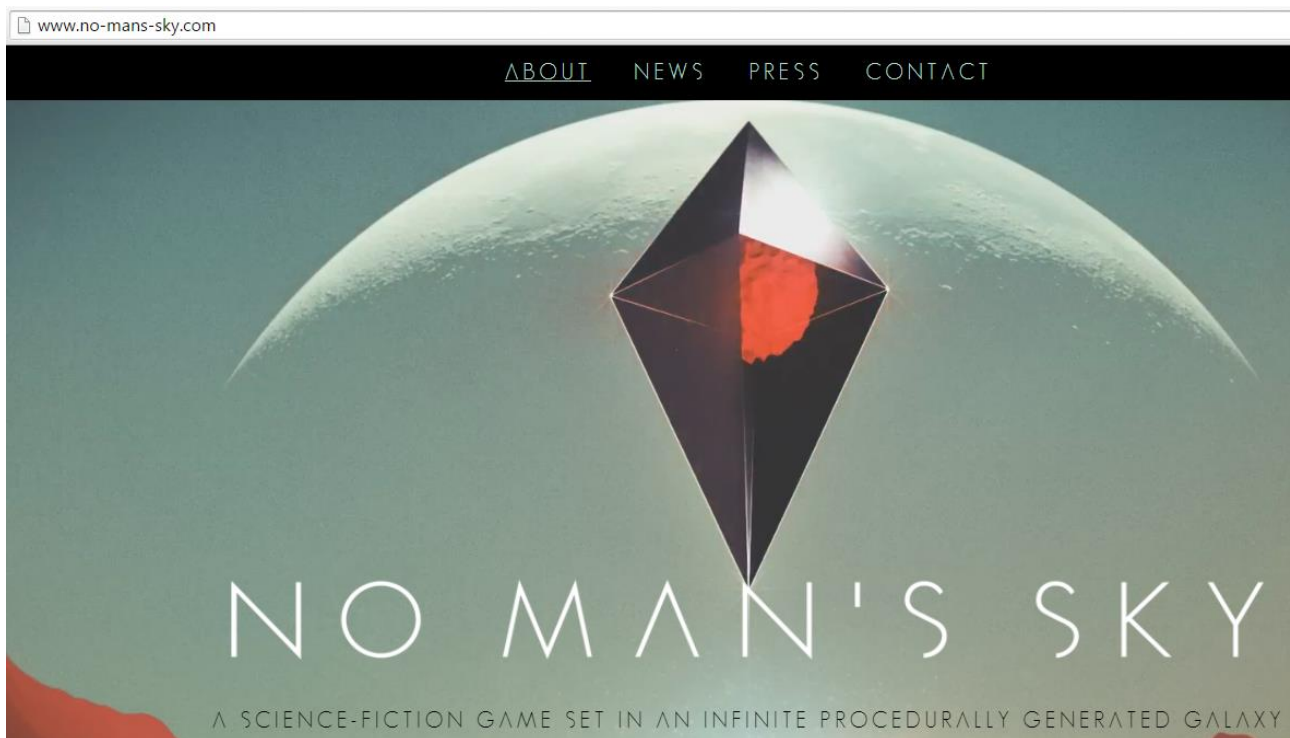
Encontre-nos no I

No M  
f Cu

99 pessoas curtire



## No Man's Sky - Site Oficial



### Ferramentas de interesse:

Ao longo do desenvolvimento do projeto gostaríamos de adquirir amplo conhecimento nas diferentes ferramentas que dizem respeito à criação de um website, tanto na programação do site em si, quanto em questões referentes à criação e desenvolvimento do design. Utilizando esse projeto como uma base para nossos objetivos em adquirir cada vez mais sabedoria e experiência nessas áreas.

Durante o desenvolvimento buscaremos dominar algumas ferramentas, entre elas:

- Foundation
- Develop
- Balsamiq Mockups
- MDN
- GitHub

## 6. Wireframe de baixa fidelidade

