

# PROJETO A3

**Usabilidade, Desenvolvimento WEB, Mobile e Jogos**

**INTEGRANTES:** CARLOS HENRIQUE DA SILVA REIS  
FERNANDO CÉSAR SANTANA DIAS ROCHA  
LEONARDO DIAS PINHEIRO

**FERNANDO CÉSAR**

**CARLOS HENRIQUE SILVA**

**LEONARDO DIAS**

**RELATÓRIO DE PROJETO**

**APLICAÇÃO WEB**



**Este projeto tem como objetivo realização criar uma aplicação WEB para gerenciar catálogo de jogos de um usuário. Com objetivo de obtenção de nota para a AV3.**

**SALVADOR**

**2023**

# Sumário

1. Introdução .....
2. Objetivo e Wireframes .....
3. Metodologia Aplicada .....
4. Conclusão .....



| UNIFACS

# 1. INTRODUÇÃO

A aplicação web que estamos a desenvolver não é apenas um portal de jogos, mas sim um ecossistema dinâmico que reúne alguns jogadores de todo o mundo. Ao explorar uma variedade de gêneros, desde estratégia até jogos de ação, nosso objetivo é criar um espaço virtual que transcenda os limites físicos e proporcione uma comunidade vibrante e envolvente. Este projeto não é apenas sobre entretenimento; é sobre construir laços, criar competições saudáveis e fornecer uma plataforma onde a paixão pelos jogos possa florescer.

Prepare-se para mergulhar em uma experiência única, onde a qualidade gráfica se encontra com uma jogabilidade envolvente, e a comunidade é celebrada tanto quanto os próprios jogos. Estamos comprometidos em nosso futuro.

## 2. OBJETIVO E WIREFRAMES

O objetivo dessa página é trazer ao usuário uma emocionante experiência no mundo dos games, onde a adrenalina e a diversão se encontram na ponta dos dedos. Este projeto representa a visão inovadora de trazer entretenimento interativo para sua tela por meio de uma aplicação web dedicada a jogos. Em um cenário onde a conectividade digital molda a forma como vivemos e nos relacionamos, nossa proposta é proporcionar uma experiência envolvente e cativante, redefinindo a maneira como os amantes de jogos interagem com seus títulos favoritos.

Neste relatório iremos apresentar um projeto de aplicação WEB para gerenciar catálogo de jogos, demonstrando todas as páginas e aplicações, login, cadastro, jogos, registro e outros, mostrando as principais funcionalidades da aplicação e sua usabilidade.

Antes de embarcar no processo de desenvolvimento, foram estabelecidos requisitos cruciais para garantir o sucesso da aplicação web, sem erros, e que tragam melhor fluidez e usabilidade ao usuário. Esses requisitos são fundamentais para criar uma experiência envolvente para os clientes. A seguir, levantamos os elementos-chave que nortearam o desenvolvimento desta plataforma de jogos:

O primeiro requisito vital é garantir que o layout da aplicação seja totalmente limpo e fácil de utilizar, adaptando-se de maneira do usuário, com a ideia de uma ampla gama dos mesmos, pensando nas diferentes resoluções de tela, afim de garantir que os usuários possam aproveitar a experiência do jogo sem sacrificar a qualidade visual, independentemente da resolução que estão utilizando.

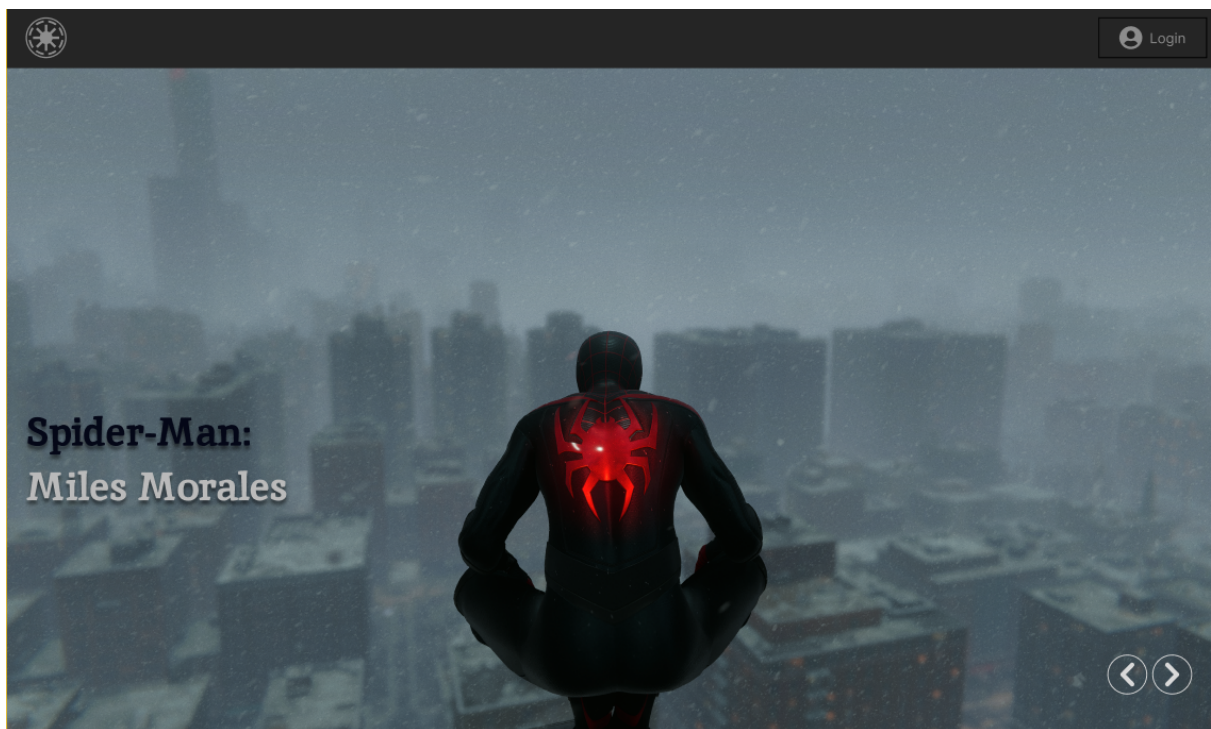
Em seguida, a nossa página Web necessitava de fluidez e fácil manuseio, e devido a isso, o desenvolvimento incluiu a criação de páginas web distintas, cada uma das páginas são projetadas para desempenhar um papel específico na experiência do usuário. Estas incluem:

- Página Index
- Página de Login
- Página de Cadastro
- Página Home
- Página de Listagem
- Página de Informações do jogo
- Página de agradecimento

Abaixo seguem os protótipos dos sites realizado no figma, a fim de trazer uma prévia das páginas do nosso HTML, CSS e JavaScript com as telas a serem utilizadas:

## Tela Index

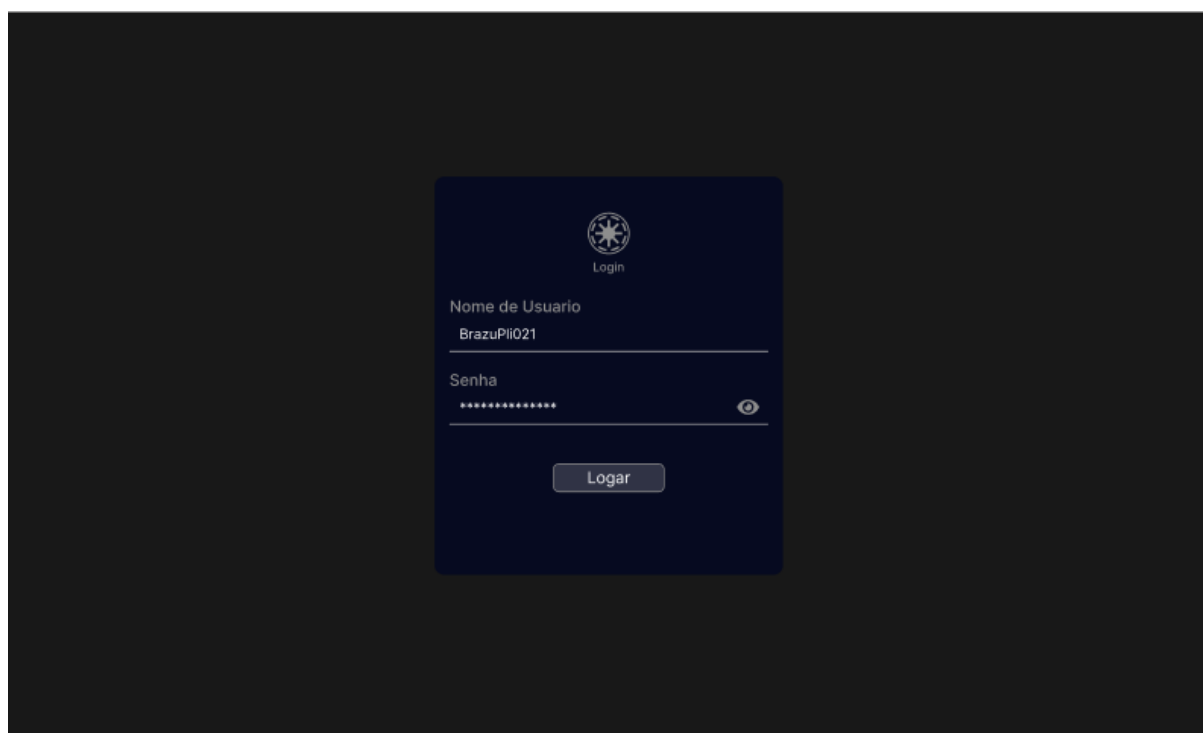
Sendo a tela inicial do nosso site, nela ficarão a mostra jogos que estão em destaque, ou seja aqueles populares entre a galera, contendo o nome do jogo, a imagem dele e os botões de {next / prev}, além de ter uma barra navegação no topo do site onde lá ele vai poder se logar.



Como mostra na imagem, optamos por um layout bem minimalista, mais sofisticado e moderno, onde se torna agradável de olhar.

# Tela de Login


Utilizando-se do princípio de consistência e padrões, fizemos uma tela simples, no qual o usuário não terá divergência de informações e terá a privacidade de digitar sua senha, com a opção de deixar visível caso desejar. Tela desenvolvida na plataforma Figma com o intuito de otimizar a experiência de criação de sistemas.





# Tela de Cadastro

Ainda utilizando do princípio de consistência e padrões, decidimos manter um layout bem parecido com a tela de login, também optamos por uma validação externa onde irá auxiliar o usuário na hora de fazer seu cadastro, nos campos de cadastro foram desenvolvidos com uma função onde ele irá mudar de cor caso o campo seja validado, ou caso tenha algo de errado, podendo assim mudar seu entorno e sua label para as cores verde ou vermelha.



The image shows a user registration form titled "Cadastrar Usuario" with a circular logo at the top. The form is set against a dark background. It contains several input fields with labels and a "Continuar" button at the bottom.

Nome	Sobrenome
Fly	Company

Nome de exibição  
BrazuPli021

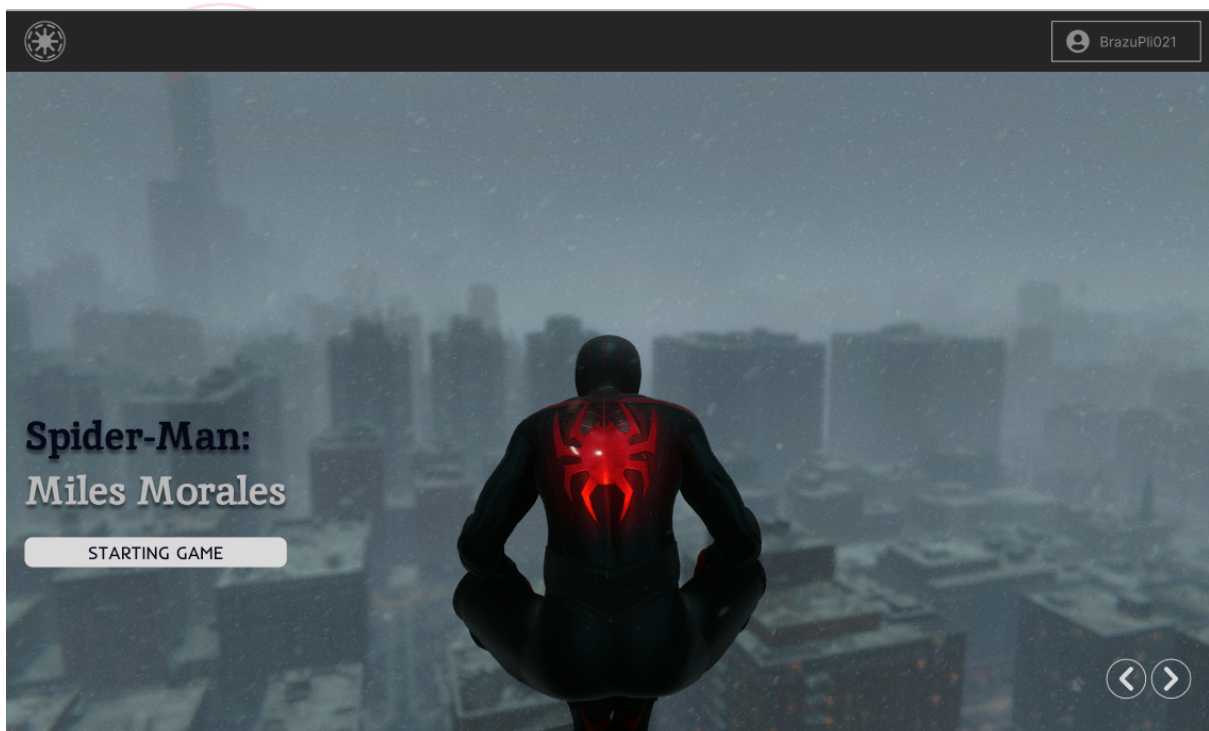
Email  
Flycompany@fly.net

Senha	Repertir Senha
*****	*****

Continuar


## Tela de Home


Seguindo para nossa tela de home, temos uma tela bem parecida com a tela inicial, mas com algumas informações a mais, como por exemplo o nome do usuário no topo, acompanhado por dois outros componentes, sendo um deles o botão de Logout / Sair e o outro o botão de listagem, cujo tem a função de levar pra tela de listagem. Também podemos ver logo abaixo do texto um botão onde levará nosso usuário para mais informações sobre aquele determinado jogo.



# Tela de Listagem

Na tela de listagem, além do usuário encontrar as informações dos jogos presentes na tela principal, ele pode fazer o cadastro de novos jogos, utilizando ainda do princípio de consistência e padrões, as cores usadas na tela seguem o padrão das cores usadas em todo o site.

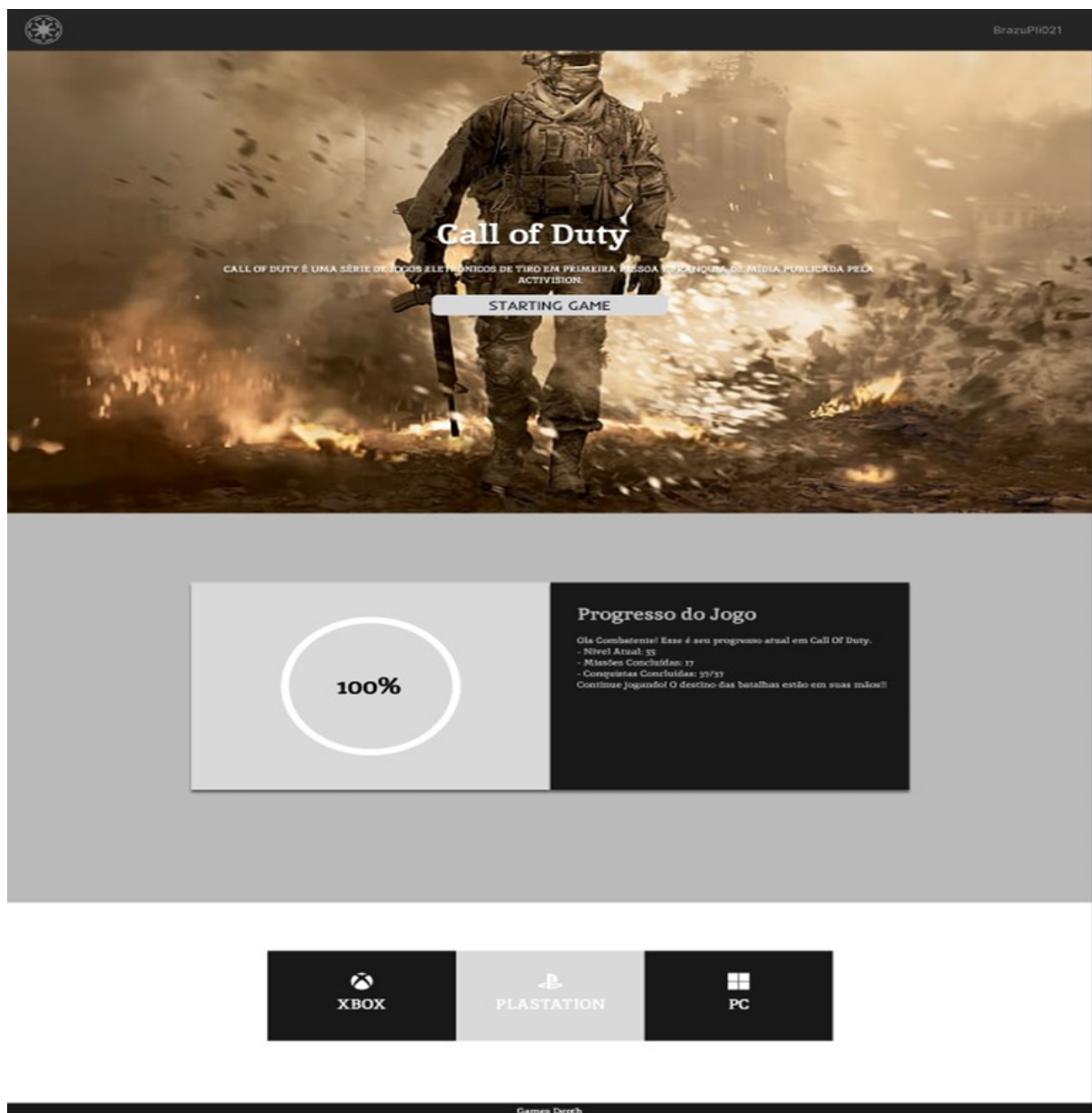


Home    Teste    

ID	Nome	Status	Plataforma
1	Spider-Man Miles Morales	Zerando	Xbox / Playstation / PC
2	Gran Turismo	Zerando	Xbox / Playstation / PC
3	The Witcher 3	Zerando	Xbox / Playstation / PC
4	Call of Duty	Zerado	Xbox / Playstation / PC
5	Street Figther	Não Recomendado	Xbox / Playstation / PC

## Tela de Informações do jogo

Nessa tela ficará visível as informações dos jogos cadastrados pelo usuário, podendo ele selecionar o jogo de sua preferência, visualizando também suas conquistas, progresso dos games favoritos e plataformas jogáveis. Pra ela foi pensado em um layout não tão minimalista mas seguindo toda ideia do site de entregar somente as informações relevantes ao nosso usuário para evitar aquele cansaço visual com vários textos ou várias cores.



## Tela de Inicialização/Agradecimento

Tela na qual mostra a inicialização do jogo escolhido pelo usuário dando a opção de retornar ao menu caso seja necessário. Pensando em uma tela bem minimalista bem simples de navegar, mas que traga e que entregue seu objeto, que é de informar ao usuário que o jogo dele iniciará em instantes, além de agradecer.



### 3. METODOLOGIA APLICADA

**Visibilidade do status do sistema** - O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, em tempo real, por meio de feedbacks instantâneos dentro de um prazo razoável, que servirão para orientar o usuário sobre o que está acontecendo na tela em que ele se encontra – *Dito isso, nosso projeto foca em um conceito de fácil entendimento por parte dos usuários dando uma experiência rápida e eficaz, otimizando o tempo de resposta quando necessário escolher o jogo de sua preferência e detalhando da melhor forma suas conquistas dentro do game.*

**Design estético e minimalista** - Quanto maior a quantidade de informações, mais tempo o usuário vai levar para analisá-las e poder tomar uma decisão, aumentando assim as chances de ele abandonar a aplicação/site por achar confuso demais.

Portanto o design da interface deve ser minimalista e o conteúdo o mais direto possível, informações que forem secundárias podem ser deixadas em segundo plano, como menus e abas – *Temos telas de fácil entendimento e de design minimalista, sem muitas informações nas quais podem acabar dificultando a experiência do usuário com a plataforma.*

**Otimizar as operações** - Por meio da rápida execução de operações comuns, da consistência da interface, organizando e reorganizando a estrutura da informação baseando-se na observação do uso do sistema – *Projeto com interfaces simples e eficazes naquilo que são planejadas em mostrar, facilitando a utilização da plataforma por parte dos usuários.*

**Ajude os usuários a reconhecerem, e recuperarem-se de erros** - As mensagens de erros tem que ser claras e próximas do conteúdo ou ação que causou o erro - *No formulário de cadastro da nossa aplicação, caso o usuário não preencha os dados necessários, é deixado bem claro quais campos estão faltando, com uma mudança na cor do campo de forma clara e objetiva.*

#### **4. CONCLUSÃO**

Nosso projeto (Protótipo) tem como objetivo melhorar a experiência dos usuários de plataformas de jogos entregando uma aplicação WEB de fácil entendimento e compreensão, sem adição de informações desnecessárias mas mostrando que um conceito minimalista muitas vezes pode ser aquele que atenda a necessidade.