



UNIVERSIDADE SALVADOR

**FERNANDO CÉSAR
CARLOS HENRIQUE SILVA
LEONARDO DIAS**

**RELÁTORIOS DE PROJETO
APLICAÇÃO WEB**

**SALVADOR
2023**

**FERNANDO CÉSAR
CARLOS HENRIQUE SILVA
LEONARDO DIAS**

**RELÁTORIOS 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	4
2. Objetivo e Wireframes.....	4
3. Metodologia Aplicada.....	8
4. Conclusão	8

1. INTRODUÇÃO

A aplicação web que estamos a desenvolver não é apenas um portal de jogos, mas sim um ecossistema dinâmico que 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 pode 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 paginas e aplicações da página, login, cadastro, jogos, registro de seus jogos e outros, mostrando as principais funcionalidades da aplicação e sua usabilidade.

Antes de embarcar no processo de desenvolvimento, foram estabelecidos requisitos cruciais para garantir a o sucesso da aplicação web, sem erros, e que traga 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 usuario, 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.

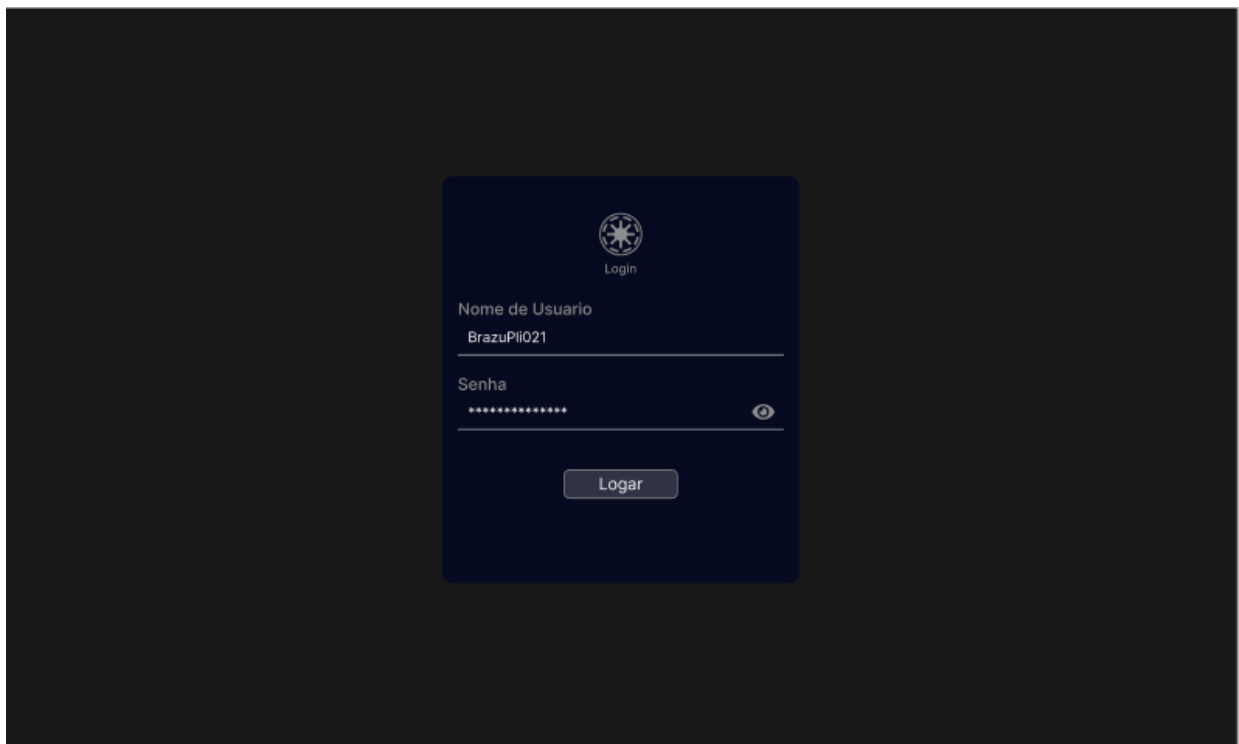
Em seguida, a nossa página Web necessitava de fluidez e fácil manuseio, e devido a isso, o desenvolvimento incluirá a criação de páginas web distintas, cada uma das páginas são projetadas para desempenhar um papel específico na experiência do usuário. Estas incluem:

- Página inicial;
- Página de cadastro para novos usuários;
- Página de login;
- Página inicial do game;
- Página de agradecimento

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


Tela de login

Tela de simples design e fácil preenchimento para melhor usabilidade e compreensão para o usuário.



Tela de Cadastro

Tela de cadastro simples e eficaz na qual solicitará confirmação via e-mail (parte final do projeto), e confirmação de senha para melhor segurança do usuário.



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: "Nome" (First Name) with the value "Fly", "Sobrenome" (Last Name) with the value "Company", "Nome de exibição" (Display Name) with the value "BrazuPll021", and "Email" with the value "Flycompany@fly.net". There are two password fields: "Senha" (Password) and "Repertir Senha" (Repeat Password), both masked with asterisks and featuring eye icons to toggle visibility. A "Continuar" (Continue) button is located at the bottom of the form.

Nome	Sobrenome
Fly	Company

Nome de exibição
BrazuPll021

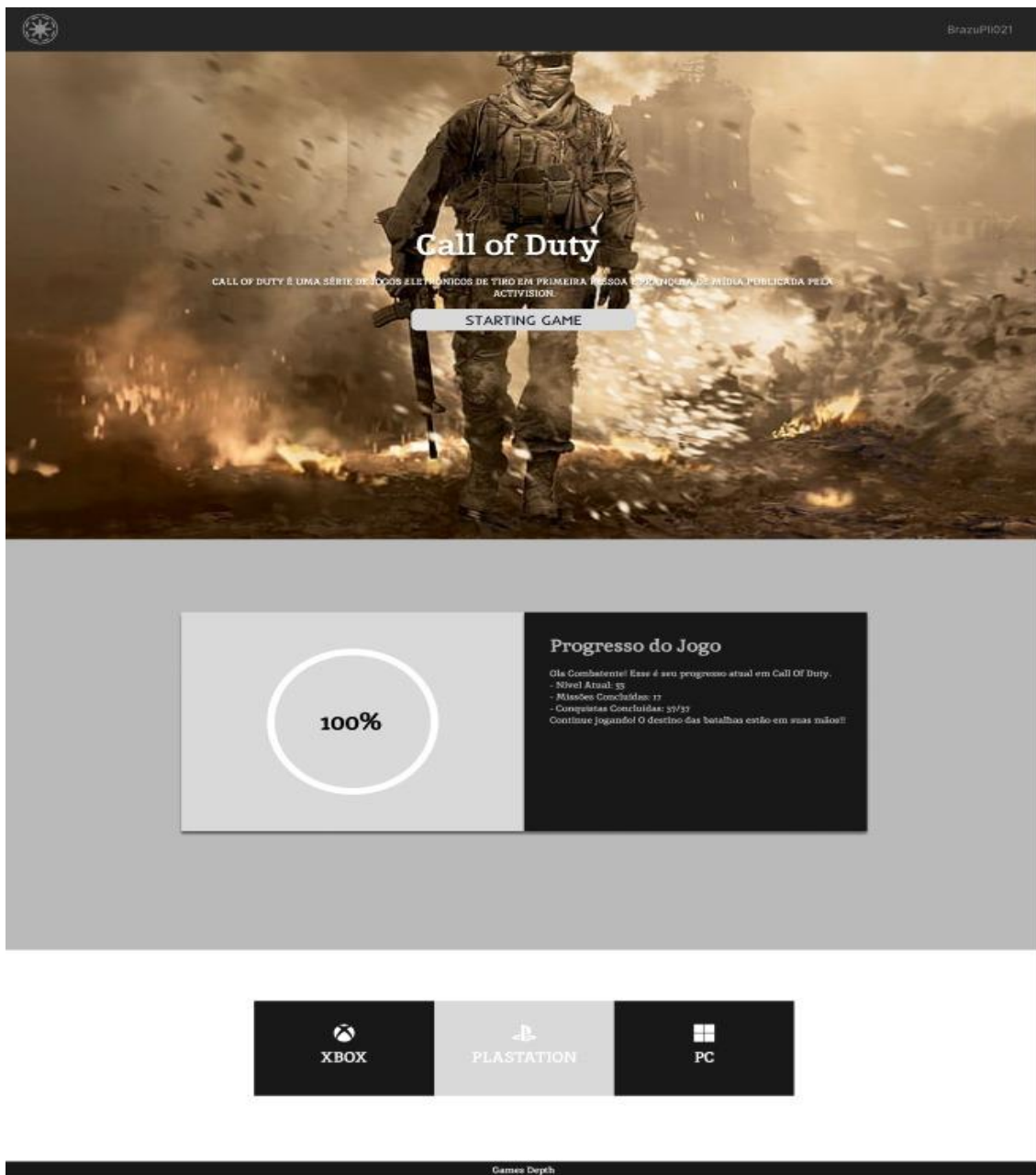
Email
Flycompany@fly.net

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

Continuar

Tela Inicial

Tela na qual ficará visível os jogos cadastrados pelo usuário, podendo ele selecionar o jogo de sua preferência, visualizando também suas conquistas, progresso dos games favoritos e plataformas jogáveis.



Tela de Inicialização

Tela na qual mostra a inicialização do jogo escolhido pelo usuário dando a opção de retornar ao menu caso seja necessário.



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.*

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.