SÃO PAULO TECH SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

NOME DO AUTOR

LEONARDO SALOMÃO

TEAMFIGHT GUIDES

SÃO PAULO

2021

Sumário

1 VISÃO DO PROJETO 4

1.1 **APRESENTAÇÃO DO GRUPO** 4

1.2 **Problema / justificativa do projeto** 4

1.3 **objetivo da solução** 4

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO 6

2.1 **Definição da Equipe do projeto** 6

2.2 **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS** 6

2.3 **Sprints / sprint backlog** 6

3 desenvolvimento do projeto 8

3.1 **Banco de Dados** 8

3.2 **Protótipo das telas, lógica e usabilidade** 8

3.3 **MÉTRICAS** 8

4 CONCLUSÕES 12

4.1 **resultados** 12

4.2 **Processo de aprendizado com o projeto** 12

4.3 **Considerações finais sobre A evolução da solução** 12

1 VISÃO DO PROJETO

# VISÃO DO PROJETO

## **CONTEXTO**

League of Legends é um jogo eletrônico online gratuito, do gênero batalha multijogador, desenvolvido e publicado pela Riot Games em 2009. Estamos em 2021 e mesmo assim, o número de jogadores iniciantes cresce cada vez mais, então com este site, estes players novos, conseguiriam entrar na comunidade, sabendo o básico de League.

## **Problema / justificativa do projeto**

Muitas pessoas desistem de jogar League of Legends, por achar um jogo muito complexo e difícil no começo, então pensando nisso, veio a idéia de ajudar estes novos jogadores.

## **objetivo da solução**

O objetivo do site é ajudar jogadores iniciantes a compreender o jogo e ter uma melhor experiência na jogatina.

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO

# PLANEJAMENTO DO PROJETO

## **Definição da Equipe do projeto**

O objetivo do projeto é que seja individual, onde o aluno obrigatoriamente será seu próprio Scrum Master e Project Owner, além de ser a equipe, designer e programador.

## **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS**

A ferramenta de gestão utilizada foi o Trello fazendo total diferença quando se fala de projetos, agilizando toda a organização em si.

**PRODUCT BACKLOG e requisitos**

Apresentar o Product Backlog e a lista dos requisitos, com a classificação de prioridade.

## **Sprints / sprint backlog**

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

3 desenvolvimento do projeto

# desenvolvimento do projeto

## **Banco de Dados**

A modelagem foi feita com apenas duas tabelas, sendo elas a tabela usuário, e a tabela jogo.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

## **Protótipo das telas**

As telas de cadastro, foram feitas com cores escuras, e com imagens de personagens famosos do jogo.

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Imagem digital fictícia de personagem de jogo de vídeo game

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

Uma imagem contendo mesa, bolsa, computador, azul

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

## **MÉTRICAS**

A métrica utilizada foi a quantidade de usuários cadastrados no projeto.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

4 Conclusoes

# conclusoes

## **resultados**

Vendo os requisitos que foram atribuídos ao projeto no inicio, 100% deles foram entregues no mesmo.

## **Processo de aprendizado com o projeto**

Esse projeto de maneira geral foi um grande desafio, pois tive várias dificuldades com API, e o CSS do site, mas eu identifiquei cada uma delas, e vou me esforçar cada vez mais para vencer todas elas.

## **Considerações finais sobre A evolução da SOLUÇÃO.**

O site foi criado com a ideia de ajudar players iniciantes, e como o jogo está em constante atualização, o site sempre irá passar por manutenções para inserir as novas informações a cada patch de atualização que for lançado, assim, mantendo os jogadores novos sempre informados sobre o game.