

CENTRO UNIVERSITÁRIO ALFREDO NASSER
BACHAREL EM ENGENHARIA DE SOFTWARE

LUCAS MARTINS DE OLIVEIRA

MUNDANO
DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA WORLD BUILDING

APARECIDA DE GOIÂNIA
2024

LUCAS MARTINS DE OLIVEIRA

MUNDANO

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA WORLD BUILDING

Projeto experimental apresentado ao Centro
Universitário Alfredo Nasser como requisito
para a conclusão do curso de Engenharia de
Software.

Orientador: Prof. Brenno Pimenta da Costa

APARECIDA DE GOIÂNIA

2024

RESUMO

O presente projeto experimental trata de um desenvolvimento de software para construção de mundo. Termo utilizado para caracterizar o ato de planejar um mundo fictício, muitas vezes associado à escrita de livros de ficção. O projeto foi realizado utilizando desenvolvimento web, API Rest e banco de dados não relacional. O objetivo principal deste projeto é desenvolver um software que auxilie na criação e desenvolvimento de mundos fictícios. Com base na pesquisa de usuários realizada, é demonstrado que o software poderia ser aplicado em diferentes casos e grupos, como escritores, roteiristas, criadores de jogos, jogadores de RPG, etc.

Palavras-chave: desenvolvimento; software; mundos; escritores; ficção.

SUMÁRIO

| | |
|---|----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 5 |
| 2. DOCUMENTOS DE ESPECIFICAÇÃO..... | 6 |
| 2.1. DADOS DA EMPRESA..... | 6 |
| 2.2. PRODUTO..... | 6 |
| 2.3. ASPECTOS TÉCNICOS DO SOFTWARE..... | 7 |
| 2.4. MISSÃO..... | 7 |
| 2.5. REQUISITOS DE QUALIDADE..... | 7 |
| 2.6. OBJETIVOS DO SOFTWARE..... | 7 |
| 2.7. INTEGRANTE..... | 7 |
| 3. METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO..... | 7 |
| 3.1. METODOLOGIA UTILIZADA..... | 7 |
| 3.2. SPRINTS BACKLOG..... | 7 |
| 4. PROJETO DE INTERFACE..... | 7 |
| 4.1. PROJETO GRÁFICO..... | 7 |
| 4.2. INTERFACES DO SISTEMA..... | 7 |
| 5. CASOS DE USO..... | 7 |
| 6. DIAGRAMA DE CLASSES..... | 7 |
| 7. DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA..... | 7 |
| 8. CONCLUSÃO..... | 7 |
| REFERÊNCIAS..... | 7 |

1. INTRODUÇÃO

Toda história fictícia precisa de um planejamento prévio. Seja para um livro, um filme, um jogo, ou qualquer outra situação. E no contexto atual, há uma escassez de ferramentas para desenvolvimento de histórias e organização de cenários.

O objetivo principal deste trabalho é desenvolver uma plataforma capaz de criar, organizar e detalhar mundos fictícios com o intuito de minimizar furos de roteiro e evoluir a maneira como a criação de mundos é feita atualmente.

A escolha das tecnologias utilizadas no projeto - React para o front-end, Python com o framework Flask para o back-end e MongoDB como banco de dados - foi baseada em suas características de flexibilidade, robustez e escalabilidade. Estas ferramentas foram integradas para criar uma aplicação web responsiva e eficiente, capaz de proporcionar uma experiência de uso satisfatória.

2. DOCUMENTOS DE ESPECIFICAÇÃO

2.1. DADOS DA EMPRESA

Nome: ColdBreeze

Cliente/Usuário: Escritores, roteiristas, criadores de jogos, jogadores de RPG, etc.

Descrição da Empresa: Empresa de tecnologia focada em desenvolvimento de software.

Logotipo:



2.2. PRODUTO

Descrição: O software "Mundano" visa organizar o planejamento de construções de mundos. O usuário terá a possibilidade de criar personagens, cenários e objetos para planejamento e desenvolvimento da história.

Funcionalidades Principais:

- Criação de personagens, cenários e objetos
- Análise de relacionamentos através de grafos
- Banco de ideias para anotação de ideias rápidas
- Linha de acontecimentos para estrutura de narrativa

Objetivo: Evitar furos de roteiro em storytelling e organizar planejamentos para histórias mais elaboradas.

2.3. ASPECTOS TÉCNICOS DO SOFTWARE

- Frontend: HTML, CSS, TYPESCRIPT, SHADCN, TAILWINDCSS, REACT
- Backend: Python, Flask
- Banco de dados: MongoDB

3. METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO

3.1. METODOLOGIA UTILIZADA

A metodologia escolhida foi Kanban, com organização através do software Trello.

3.2. SPRINTS BACKLOG

- grafos
- banco de ideias
- integração com banco de dados
- containerização
- login de usuário

4. PROJETO DE INTERFACE



5. CONCLUSÃO

Link do github: <https://github.com/LucasTMartins/Mundano>

