

Documentação Projeto Individual

Boston Celtics



Realizado por:
Lucas de Lima Matos

RA: 01252030

Instituição: Sptech

Contexto

A NBA, maior liga de basquete do mundo, é palco de histórias icônicas e de franquias que carregam tradições muito além das quadras. Entre elas, o Boston Celtics ocupa um lugar especial, sendo uma das equipes mais vencedoras e influentes da história.

Dentro desse universo, minha conexão com os Celtics começou de forma direta. Tudo começou quando vi um *highlight* do Jayson Tatum enterrando na cabeça do LeBron James, por volta de 2020. **Foi ali que eu conheci o basquete.**



Aquilo virou uma chavinha. Passei a acompanhar a franquia e o esporte cresceu para algo que moldou não só meu gosto esportivo, mas meus hábitos, amizades e a maneira como me vejo. Ao longo do tempo, isso me influenciou muito: nas roupas, no jeito de falar, nas músicas que escuto (como o trap internacional) e **até no meu estilo pessoal, como o corte de cabelo, inspirado no próprio Tatum.**



Jogo basquete desde os meus 15 anos (hoje tenho 19) e não pretendo parar. Essa relação se intensificou com o tempo. Um dos momentos que mais marcou essa trajetória foi a **derrota do Boston para o Golden State nas Finals (2022)**. Mesmo sendo um momento de muita frustração, aquela final representou o que significa ser torcedor, independente do resultado continuar acreditando e não pular do barco. E isso me trouxe uma felicidade muito grande futuramente quando eu vi os celtics serem campeões em 2024 com os mesmos olhos que vi eles perderem.

Este projeto surge dessa história de um vínculo emocional real, construído ao longo de anos

Objetivo

O objetivo principal deste projeto é **criar uma plataforma web centralizada e interativa** para fãs do Boston Celtics e entusiastas do basquete. A plataforma visa conectar a paixão pelo time com a tecnologia, permitindo que os usuários registrem seus palpites sobre os jogos e acompanhem o desempenho da equipe através de estatísticas relevantes.

A meta final é entregar uma solução digital funcional e visualmente coesa com a identidade do time, que sirva não apenas como uma ferramenta de engajamento, mas que também **represente a vivência pessoal do autor com o basquete**, proporcionando ao usuário uma experiência envolvente e dinâmica.

Justificativa

Este projeto não nasceu apenas como um trabalho acadêmico, mas sim como uma forma de traduzir digitalmente parte da minha história. O basquete entrou na minha vida quando **eu não me encaixava no futebol**. Ao descobrir o jogo,

encontrei um espaço onde me apaixonei, consegui evoluir e onde tive momentos que levo comigo até hoje.

Quando assisti aquela enterrada do Tatum, algo em mim se conectou à energia do basquete. A partir dali, passei a treinar, a me dedicar, a me alimentar melhor e a buscar evolução física. **Sempre tive o sonho de enterrar** sonho que ainda me acompanha e foi isso que me levou à academia, à disciplina e a um estilo de vida mais saudável. O projeto me representa nesse cuidado com o corpo.

Mais importante ainda, o basquete me deu **amigos que considero irmãos**. Pessoas que provavelmente eu nunca teria conhecido se não fosse pela quadra. E por isso sou profundamente grato.

Escolher o Boston Celtics como base do projeto não foi aleatório. É uma forma de mostrar algo próprio, carregado da minha identidade, e ao mesmo tempo **dar visibilidade a um esporte que, no Brasil, ainda não tem o reconhecimento que merece**, mas que é um esporte que cria dedicação e disciplina.

Escopo

O escopo do projeto define as fronteiras do que será entregue. Ele está dividido em funcionalidades principais, estrutura de dados e tecnologias.

Funcionalidades Principais

1. Módulo de Autenticação:

- a. Permitir que novos usuários criem uma conta (Cadastro).
- b. Permitir que usuários existentes accessem o sistema (Login).
- c. Gerenciamento de sessão para manter o usuário conectado.

2. Módulo de Interação (Palpites):

- a. Exibição dos próximos jogos agendados.
- b. Interface para o usuário registrar seus palpites sobre os resultados dos jogos.

3. Módulo de Visualização (Dashboard):

- a. Apresentação de um painel de controle personalizado após o login e interação.
- b. Exibição de Indicadores-Chave de Desempenho (KPIs) baseados nos palpites do usuário (ex: taxa de acerto).
- c. Visualização de dados e estatísticas especiais relacionadas aos jogos ou ao time.

4. Módulo de Perfil:

- a. Uma área onde o usuário pode visualizar suas informações básicas e histórico de interações.

Estrutura de Dados (Entidades)

O sistema será suportado por um banco de dados relacional que conterá as seguintes entidades principais:

- **Usuario:** Armazenará as credenciais de acesso (email, senha) e informações básicas.
- **Perfil:** Armazenará dados pessoais ou preferências do usuário vinculados ao Usuario.
- **Jogo:** Registrará as informações das partidas (data, adversário, resultado oficial).
- **Palpite:** Registrará a interação do usuário com um Jogo específico.
- **EstatisticasEspeciais:** Tabela para armazenar dados ou métricas relevantes que alimentarão a dashboard.

Tecnologias

- HTML, CSS e JavaScript .
- **(Banco de Dados):** MySQL.

Premissas

- Assume-se que o usuário tem interesse prévio em basquete, especificamente no Boston Celtics.
- O usuário poderá criar conta e acessar sua dashboard personalizada.
- Os palpites realizados alimentarão as estatísticas e KPIs exibidas.
- O sistema será acessível via navegador web padrão (ex: Chrome, Firefox) sem necessidade de instalação.
- A identidade visual seguirá a linha estética já definida no protótipo (não incluso neste documento).

Restrições

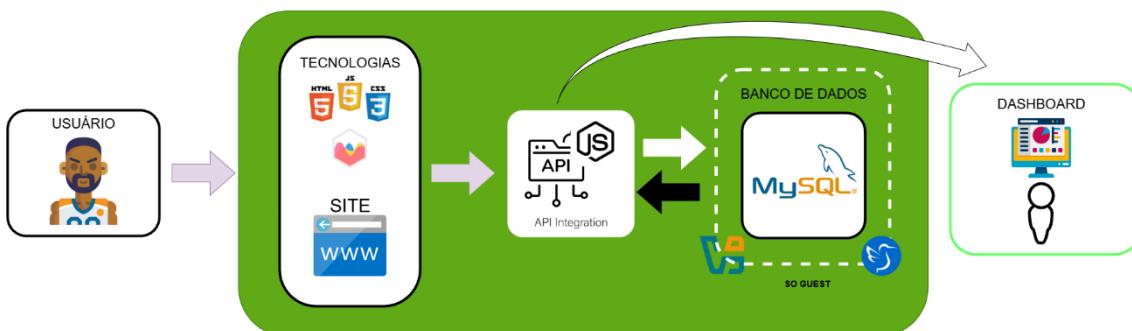
- O projeto não terá níveis de acesso diferenciados (ex: Admin, Usuário). Qualquer usuário autenticado terá as mesmas permissões de interação.

- A aplicação será construída **exclusivamente** com HTML, CSS e JavaScript puro, sem o uso de frameworks de front-end (como React, Angular ou Vue).
- O banco de dados será exclusivamente MySQL.
- O sistema é dependente de conexão ativa com o banco de dados para todas as suas funcionalidades principais.
- O ambiente de execução será focado em desktop/web, sem uma versão mobile nativa dedicada nesta fase inicial.

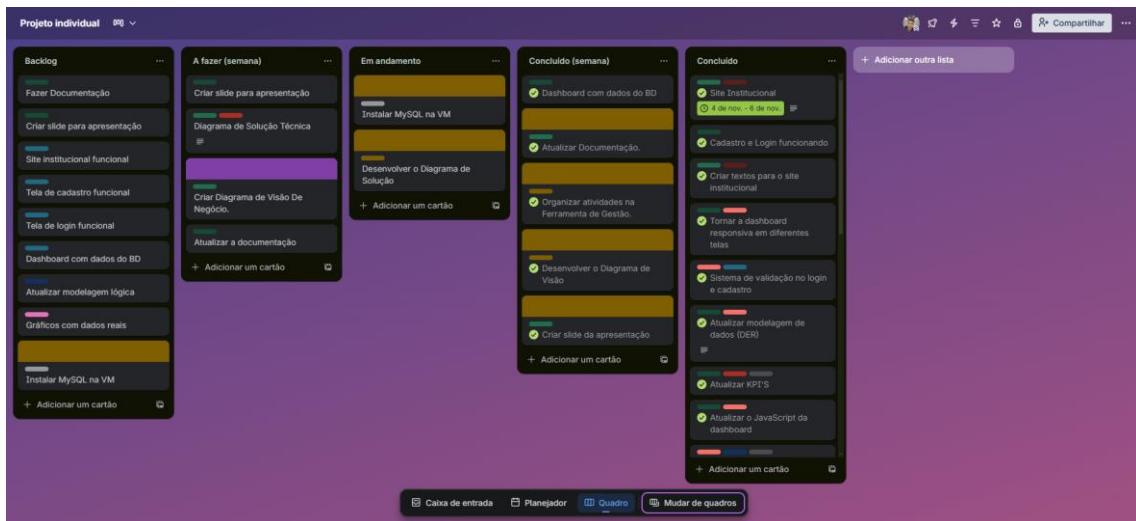
Diagrama de visão



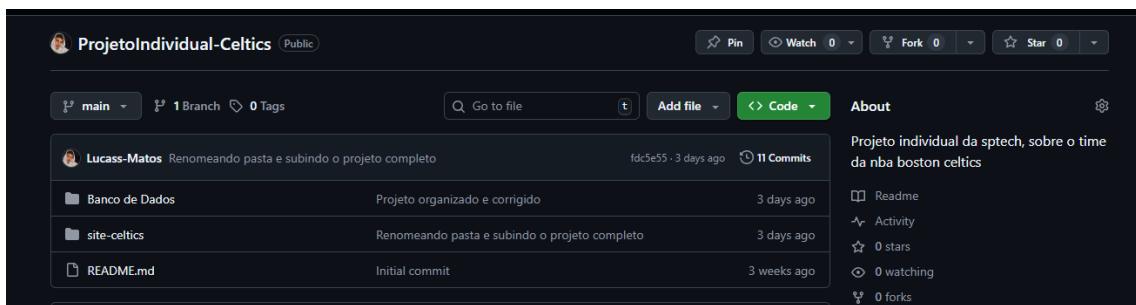
Diagrama técnico



Trello



GitHub



Conclusão

Este projeto representa a fusão entre minha trajetória pessoal no basquete e meu desenvolvimento profissional na área de tecnologia. Ele reflete minha história com o Boston Celtics, com o esporte que mudou minha vida e com a forma como construí amizades, disciplina e paixão ao longo dos anos.