



Proposta de Trabalho de Conclusão de Curso

Mate.gg

Orientando: Luís Henrique Loch
Orientador: Felipe Pereira Perez

2023



Problema

Muitas pessoas, principalmente jovens, têm como seu passatempo principal a participação em jogos eletrônicos. Entretanto, a maioria dos videogames atualmente é do tipo online e multiplayer, ou seja, jogado simultaneamente com outras pessoas.



Problema

O problema em jogos casuais é que, em muitos dos casos, os videogames não incentivam ou até mesmo não proporcionam abertura para que os usuários consigam formar uma parceria ou um time, e portanto os jogadores ficam entediados ou desistem de jogá-los, pois o jogo acaba perdendo a graça quando jogado individualmente.



Problema

Outro problema parecido acontece nos jogos competitivos (ou que possuem campeonatos), onde as pessoas que desejam competir precisam se enquadrar dentro de um time, e pela falta de ferramentas específicas para encontrar um time com as características desejadas e que se encontre na média do jogador, acabam tendo que recorrer a meios como grupos de redes sociais para pedir vagas em um time (caso não queiram ser enquadrados em um grupo aleatório).



Objetivo

Criar um site, que permita aos usuários cadastrar-se, realizar o login e começar a procurar por outros indivíduos ou grupos de jogadores que se enquadrem às suas expectativas, tanto para jogos casuais quanto para jogos competitivos.



Público-alvo

Qualquer usuário de jogos eletrônicos, que pretenda jogar em conjunto com outra(s) pessoa(s), casualmente ou competitivamente.



Metodologia

Será um site, inicialmente desenvolvido com foco apenas em desktop.

No site, a homepage dará acesso à lista de jogos disponíveis para procurar parceiros. Para entrar na categoria de algum jogo em específico, o usuário antes terá de realizar seu cadastro pessoal.



Metodologia

Juntamente com seu cadastro, o usuário terá que cadastrar suas informações específicas sobre o jogo selecionado (afinal cada jogo possui suas peculiaridades) onde terá a opção de se cadastrar como jogador individual, ou como um time (cada cadastro pessoal podendo possuir um cadastro de jogo individual e um de grupo ou time).



Metodologia

Ao terminar os cadastros (pessoal e do jogo), o usuário terá então acesso a lista de outros jogadores e times e suas informações em forma de tabela, dos quais ele poderá analisar as características, e selecionar algum que seja do seu interesse.



Metodologia

Ao selecionar um jogador ou time, o usuário terá acesso ao chat direto com o jogador ou time selecionado por meio do próprio site, sendo que este também poderá receber um e-mail, caso seja de seu interesse, para alertá-lo externamente de que alguém teve interesse e entrou em contato.