**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**ANÁLISE E DENSENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

LUIZ FELIPE CANDIDO MENDONÇA

**PROJETO INDIVIDUAL**

TEMA: UNDERTALE

SÃO PAULO, SÃO PAULO

2024

Sumário

[**1. Contexto** 3](#_Toc165802934)

[**2. Objetivo** 4](#_Toc165802935)

[**3. Justificativa** 5](#_Toc165802936)

[**4. Escopo** 6](#_Toc165802937)

[ **Requisitos** 6](#_Toc165802938)

[ **Premissas** 6](#_Toc165802939)

[ **Restrições** 7](#_Toc165802940)

**1. Contexto**

"Undertale" é um game indie, ou seja, feito por um pequeno grupo de desenvolvedores, no caso, o jogo foi criado exclusivamente por Robert F. "Toby" Fox, mais conhecido como “Toby Fox”, que foi o responsável por toda a parte musical, visual e de gameplay do jogo, com um auxílio parcial de Temmie (Tuyoki) Chang nas questões artísticas.

"Undertale" ganhou destaque sobretudo devido à sua narrativa envolvente, mecânica de jogo original e personagens carismáticos. A trama se desenrola em um cenário subterrâneo habitado por criaturas, que foram banidas após um conflito contra os humanos. O jogador assume o papel de uma criança humana que acidentalmente chega nesse universo e tenta descobrir uma maneira de retornar ao lar.

O que diferencia "Undertale" é a forma como aborda o combate. Em vez de apenas vencer os adversários, os jogadores podem escolher resolver os conflitos de forma pacífica, por meio de conversas e interações. Isso resulta em uma experiência de jogo moralmente desafiadora, em que as decisões dos jogadores impactam diretamente na história e nos laços com os personagens.

Além disso, a trilha musical de "Undertale", elaborada por Toby Fox, é grandemente destacada por sua variedade e habilidade de provocar sentimentos. As composições conseguem se mesclar com a história e o ambiente do jogo, acrescentando para uma vivência imersiva e profundamente emocional.

Uma característica marcante de "Undertale" são as surpreendentes quebras de quarta parede que ocorrem ocasionalmente. O jogo utiliza de forma criativa e divertida as convenções dos jogos eletrônicos, o que adiciona um encanto extra à experiência.

De maneira geral, "Undertale" destaca-se como um excelente exemplo do potencial dos jogos independentes para surpreender e prender a atenção dos jogadores com uma experiência de jogo singular e marcante. Sua história envolvente, mecânica de jogo inovadora e personagens cativantes o elevaram a um patamar de destaque na indústria de games.

**2. Objetivo**

Como objetivo se tem a demonstração do desenvolvimento das habilidades técnicas e socioemocionais adquiridas durante o processo de aprendizagem da faculdade em questões individuais, com o intuído de se mostrar preparado para a integração ao mercado de trabalho mantendo o nível de conhecimento compatível a reputação dos alunos da SPTech.

Além disso, a escolha do tema do projeto vem com intenção de demostrar um pouco da experiencia e lições ensinadas pelo jogo, demonstrando não apenas sua ligação emocional com ele, mas também relacionando ao decimo Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU) que se refere a desigualdade.

Na questão abordada no jogo ela se mantem mais especificamente na ODS 10.2 que propõe o seguinte: “Até 2030, empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, sexo, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra.”

Visto isso, no jogo há muito preconceito com a criança caída no subsolo por conta da guerra ocorrida há muito tempo entre humanos e monstros. Situação essa que pode ser comparada à vida real com a situação dos imigrantes ilegais que fogem de seus países por conta de guerras e muitas vezes são recebidos com preconceito.

**3. Justificativa**

Esse projeto tem um peso emocional forte para mim, já que, “Undertale” foi um dos jogos que mais consumi conteúdo quando criança, sendo um dos primeiros jogos que instalei em meu computador juntamente com “Minecraft”, e que me mostrou um lado da vida muito divergente do que eu estava acostumado, tanto que tenho uma camiseta personalizada com personagens de ambos os jogos que comprei quando tinha cerca de 10 a 12 anos de idade.

A realização do projeto requer conhecimento técnico e conceitual do tema para tentar repassar um pouco da emoção que é transmitida por este jogo, conhecimento esse que trago de bagagem e desenvolvo na faculdade até hoje.

**4. Escopo**

* **Requisitos**

Antes e durante a produção do site o progresso, tarefas e processos devem estar planejadas e organizadas na ferramenta de organização “Trello”;

O site deve conter uma dashboard de visualização de dados “mockados” ou dinâmicos;

O site deve conter uma área para cadastro e login de usuários;

Para a realização do projeto deve ser utilizado as tecnologias HTML, CSS e JavaScript, tanto para marcação e estilização quanto para validações de formulários, como o cadastro e login, e a implementação da dashboard;

No JavaScript deve ser utilizado variáveis, vetores, funções, condicionais, repetições, e operações matemáticas em algum elemento do site, não necessariamente precisa estar à vista do usuário;

O projeto deve conter um banco de dados com modelo logico e físico relacionado a algum elemento do site, contendo no mínimo um relacionamento;

O projeto tem que conter uma VM Linux configurada de acordo com o necessário;

Deve-se utilizar uma API no NodeJS para cadastro de usuário e/ou consultas no banco de dados;

O projeto deve estar configurado e armazenado no GitHub, utilizando o Git para atualizar o projeto a cada alteração realizada no decorrer da produção.

* **Premissas**

No momento de atribuição de nota e feedback sobre o projeto, não será cobrado a falta de algum elemento que não foi ensinado no decorrer do curso até o momento da apresentação;

O site não precisará estar alocado na internet, ou seja, quem terá acesso ao site será apenas o aluno e professores, a menos que o repositório obrigatório do GitHub esteja configurado como público;

O projeto não precisa suportar um grande fluxo de usuários ou ter medidas de proteção a ataques cibernéticos por conta do proposito da criação do projeto e por conta de não ter sido abordado o tema com profundidade.

* **Restrições**

O tema do projeto tem que representar a sua pessoa, sendo algo que tenha mudado seu modo de pensar, que tenha feito você refletir, que lhe acompanho durante a vida e/ou é um de seus gostos pessoais, podendo ou não estar relacionado a tecnologia;

O projeto deve ser realizado sem utilizar códigos de terceiros e sem influência nas decisões sobre o desenvolvimento e elementos do projeto de outros alunos, ou seja, todo o projeto deve ser realizado sem ajuda, no máximo com orientações dos professores ou monitores;

O tema do projeto deve estar obrigatoriamente relacionado a um ou mais dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU).

**5. Bibliografia**

UNDERTALE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Undertale&oldid=67857932>. Acesso em: 28 abr. 2024.

TOBY FOX. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Toby\_Fox&oldid=66841482>. Acesso em: 23 out. 2023.