

Mauricio Massayuki Takabataki Leal Soares - RA 01221036

Projeto Individual

Pesquisa e Inovação

São Paulo Tech School

2022

Objetivo

Construir um website com a temática do antigo console PlayStation 2 para despertar boas lembranças dos usuários que jogaram ao longo de suas vidas (seja infância, adolescência ou até mesmo a fase adulta) e reunir dados sobre qual jogo foi o mais marcante em suas opiniões.

Como autor, tenho vivências e memórias que estão muito atreladas a época de ouro do PlayStation 2. Com um website dedicado a ele, é possível despertar o interesse das pessoas no tema, que pode estar se tornando obsoleto. Ao relembrar quem já conhecia ou apresentar a quem nunca pôde conhecer, ainda é possível direcionar o usuário para que ele possa adquirir seu PS2 ou jogar seus títulos mais famosos on-line.

Justificativa

Para aqueles que já jogaram jogos do console, vez ou outra, inevitavelmente se lembram da diversão e sentem certa saudade de jogar seus títulos favoritos. Tendo isto em vista. A Sony disponibilizou em sua plataforma oficial uma forma de realizar o download de jogos mais antigos, para que estes não se percam e que seus usuários tenham a chance de usufruir deles novamente.

Muitas franquias atuais mantêm continuidade em jogos que tiveram seu início nos consoles mais antigos, como é o caso da trilogia Mafia, da 2K CZECH. Para oferecer a experiência completa dos enredos, agora os jogadores têm acesso a estes títulos.

Escolhi este tema porque o PlayStation 2 esteve presente em grande parte da minha vida. Praticamente todos os sábados de tarde, meu pai e eu costumávamos jogar os meus jogos favoritos para passarmos um tempo juntos. Era uma maneira que tínhamos de nos comunicar, já que não sabíamos direito o que falar um para o outro.

Escopo

O site contará com: página home, página de cadastro, página de login, página de dashboard. Poderá contar com uma tela de lista de jogos e com uma função para cadastro de novos títulos.

- Página home: deverá ter um header com o título do site, botões para navegação rápida do usuário através das telas, layout acolhedor e compatível com o tema, carrossel de imagens para visualização de jogos famosos, breves textos sobre o console PlayStation 2 e footer simples;
- Página de cadastro: deve ter um layout simples e objetivo. Solicitar nome do usuário, apelido (caso queira personalizar seu nome no site), e-mail, senha e confirmação de senha. Deve ter validação durante a digitação do usuário e uma réplica desta validação aplicada no código da API;
- Página de login: deve seguir os padrões da página de cadastro, solicitando apenas e-mail e senha para entrar no site;
- Página de dashboard: pode tanto ser uma tela separada como parte da página home. Deve conter um espaço de votação para os usuários escolherem o melhor jogo na opinião pessoal deles, e um gráfico em ChartJS para apresentar estes dados. Se possível, apresentar um segundo gráfico pertinente;
- Página de lista: tela para listar todos os jogos cadastrados no site, caso uma função de cadastro de títulos seja adicionada. Esta deve receber os dados enviados ao banco de dados e atualizar conforme novos dados chegam;
- Banco de dados local/nuvem Azure: deve ter uma database para armazenar os dados dos usuários e dos jogos cadastrados no site;
- Aplicação com a API: o site deve estar conectado à API em NodeJS para consulta de dados do banco.

Métricas (Analytics)

O site contará com um sistema de votação única por usuário em um jogo de sua preferência. Os votos de cada título serão somados e atribuídos a uma variável de votos totais. Em seguida, a quantidade de votos de determinado jogo será multiplicada por 100 e o resultado será dividido pelo total de votos, resultando na porcentagem do jogo selecionado.

$$x = \frac{y*100}{T}$$

$$\text{Exemplo: } \textit{porcentagemVotosJogo} = \frac{\textit{VotosJogo} * 100}{\textit{TotalVotos}}$$

Marcos do Projeto

05/05 – 12/05

- Product Backlog;
- Documentação;
- Analytics;
- Modelagem Lógica;
- Script Banco de Dados (MySQL).

13/05 – 29/05

- Site Individual (HTML, CSS, JS);
- Adaptação e Aplicação da API;
- Banco na Nuvem (Azure).

30/05 – 06/06

- Testes e correções;
- Preparação da apresentação.

Premissas e Restrições

- O projetista possui os equipamentos e softwares necessários para a realização do projeto;
- O tempo disponível para realização do projeto é de aproximadamente um mês;
- Há apenas um integrante na equipe de produção;
- Os conhecimentos necessários para atingir os requisitos do projeto são de complexidade média.