

Documentação da Página de Jogos

1. Introdução

1.1 Finalidade

Esta documentação visa fornecer uma visão abrangente da página de jogos desenvolvida durante o curso. Aqui serão apresentados detalhes sobre o escopo do projeto, a equipe envolvida, os requisitos do produto, além de informações sobre concorrência e alternativas.

1.2 Escopo

A página de jogos é uma aplicação web desenvolvida usando Angular, Angular Material e Bootstrap. Ela oferece aos usuários uma plataforma interativa para descobrir, visualizar e comprar uma variedade de jogos, tendo um perfil para personalização de informações e facilidade de compra e apresentando sempre uma variedade em promoções de jogos

2. Visão Geral

2.1 Visão Geral do Produto

A página de jogos é uma interface moderna e responsiva que permite aos usuários explorar uma coleção diversificada de jogos. Os jogos são apresentados de forma intuitiva, facilitando a seleção e a experiência do usuário baseada no perfil dele e histórico

2.2 Posicionamento no Mercado

A página de jogos visa preencher a lacuna entre entusiastas de jogos casuais e uma plataforma de jogos completa. Ela se destaca pelo seu design amigável e pela variedade de jogos oferecidos, atendendo tanto a jogadores ocasionais quanto a entusiastas de jogos.

3. Equipe e Clientes

3.1 Equipe Desenvolvedora

A página de jogos foi desenvolvida por Maurício Prado, aluno do SENAI, com auxílio do professor Felipe, um entusiasta de jogos e tecnologia, durante estudos sobre desenvolvimento web e Angular.

3.2 Clientes

Os clientes-alvo da página de jogos são jogadores casuais, apaixonados por jogos que procuram uma plataforma online simples para se entreter, apresentando oportunidades de preços mais acessíveis.

4. Alternativas e Concorrências

A concorrência inclui outras plataformas de jogos online e aplicativos de jogos casuais, como Steam, Epic e GoG. No entanto, a página de jogos se diferencia por sua interface amigável e pela seleção diversificada de jogos e a variedade de promoções

5. Restrições

Para acesso a demonstrações dos jogos antes da compra, é possível baixar o programa da Loja Gamer após cadastro

6. Requisitos do Produto

Os requisitos do produto incluem:

- Interface responsiva para dispositivos móveis e desktop.
- Integração com serviços de armazenamento em nuvem para salvar o progresso dos jogos.
- Navegação intuitiva entre os diferentes jogos e categorias.
- Recursos de compartilhamento nas redes sociais para promover a plataforma.

7. Modelagem de Caso de Uso

A modelagem de casos de uso identificou os seguintes cenários:

- Registrar-se: os usuários podem criar contas para salvar seu progresso.
- Explorar Jogos: Os usuários podem navegar e explorar a coleção de jogos.
- Comprar Jogo: Os usuários podem selecionar e jogar um jogo específico.
- Compartilhar: Os usuários podem compartilhar suas conquistas nas redes sociais.



8. Definição, Acrônimos e Abreviações

- Angular: Framework de desenvolvimento web.
- Angular Material: Biblioteca de componentes para Angular seguindo as diretrizes de Material Design.
- Bootstrap: Framework de código aberto para design responsivo.
- API: Interface de Programação de Aplicativos.

9. Referências

- Documentação oficial do Angular: <https://angular.io/docs>
- Documentação do Angular Material: <https://material.angular.io>
- Documentação do Bootstrap: <https://getbootstrap.com/docs>