

Relatório sobre o projeto “Site de Aposta Steam” da matéria de Projeto de programas.

Na matéria de Projeto de Programas aprendemos várias maneiras de modelar um projeto, desde a forma menos eficiente até a melhor maneira para um determinado projeto.

Para o desenvolvimento do projeto do sistema que eu criei, utilizei como ponto de partida a Análise de Requisitos, que facilitou a construção dos outros processos (Diagrama ER e UML). Nos requisitos do sistema deixei claro o que o sistema deveria ter, não ter e algumas funcionalidades mais particulares quanto aos negócios, como por exemplo, não aceitar o uso do saldo da própria Steam ou nenhuma aposta com menos de R\$10,00.

Após ter desenvolvido a Análise de Requisitos, eu iniciei a modelagem do banco de dados pelo diagrama ER (Entidade Relacionamento). Percebi que mesmo tendo a análise pronta, foi necessário fazer algumas mudanças nela pois surgiram alguns problemas no desenvolvimento do ER, como por exemplo a introdução de Número da Aposta (que visa poder acessar as informações da aposta), que foi adicionada no ER e atualizada logo após na tabela de requisitos.

Por último foi desenvolvido o Diagrama de Classes UML. Esse diagrama é importante para o desenvolvimento em geral da aplicação, pois nele contém de forma bem especificada a estrutura do sistema, pois tem modelado as suas classes, atributos operações e relações. Nele vemos que é importante não pular nenhum dos passos anteriores e sair programando algo no método Go horse, isso porque ainda fiz uso e algumas alterações nos Requisitos do sistema até mesmo no diagrama ER. No diagrama de classes mostrei como o usuário ia fazer as apostas tanto com os itens quanto com o saldo, também como os resultados seriam buscados no Liquepedia/Hltv e repassado para os ganhadores com o multiplicador já calculado.

Aprendemos também a mexer com uma ferramenta de repositório online, o GitHub. Para manter a organização do projeto e ter sempre versões mantidas em Branchs, facilitou o trabalho de deixar tudo dentro de um projeto com “backups” de arquivos caso quisesse voltar em versões anteriores. O serviço do GitHub também foi muito importante pois eu podia acessar meu repositório de

qualquer computador para fazer a alteração, então se eu tivesse feito o trabalho em grupo, creio que seria um ponto facilitador muito importante.

Por fim, eu tirei como conclusão de que, a matéria de Projeto de Programas foi muito importante para conhecer as maneiras mais efetivas de como organizar ideias, projetar um sistema e facilitar o trabalho na hora de fazer o código, quanto maior o projeto mais necessário são essas etapas, mesmo eu considerando uma coisa essencial (após tomar conhecimento delas) para qualquer projeto de qualquer tamanho.