**SPTECH**

**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**1CCOA**

**PROJETO INDIVIDUAL**

**Miguel de Oliveira Magalhães**

**QuizFutebol**

**São Paulo**

**2025**

**Miguel de Oliveira Magalhães**

**QuizFutebol**

Este trabalho foi feito para o Bacharelado em Ciência da Computação da Faculdade SPTech, sendo apresentadas para a matéria de Pesquisa e Inovação.

Professor: Fernando Brandão

**São Paulo**

**2025**

**RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo, cumprir todos os aspectos almejados durante o primeiro semestre do curso de Ciência da Computação da São Paulo Tech School. O trabalho se refere à uma plataforma de quizzes sobre o esporte futebol, onde o cliente irá se divertir e testar o seu conhecimento.

O site desenvolvido será um desafio divertido para quem é amante de futebol, de acordo com o seu conhecimento futebolístico, o cliente realizará diversos quizzes de diversas dificuldades, e assim através de um login terá informações de quanto essa pessoa sabe de futebol.

O projeto tem como um dos principais objetivos, que todos possam testar o seu conhecimento, de uma maneira totalmente acessível, fácil de manipular e totalmente divertida.

Palavras-chave: Quizzes, Futebol, Conhecimento, Divertido, Acessível.

**ABSTRACT**

This project aims to fulfill all the objectives set during the first semester of the Computer Science program at São Paulo Tech School. The work refers to a quiz platform focused on the sport of football (soccer), where users can have fun and test their knowledge.

The developed website offers a fun challenge for football lovers. Based on their football knowledge, users will be able to take various quizzes of different difficulty levels. Through a login system, they will receive information about how much they actually know about the sport.

One of the main goals of this project is to allow everyone to test their knowledge in a way that is completely accessible, easy to use, and highly entertaining.

**Keywords**: Quizzes, Football, Knowledge, Fun, Accessible.

**LISTA DE FIGURAS**

Nenhuma entrada de índice de ilustrações foi encontrada.

Sumário

[CONTEXTO 7](#_Toc197859912)

[OBJETIVO 7](#_Toc197859913)

[JUSTIFICATIVA 7](#_Toc197859914)

[ESCOPO 8](#_Toc197859915)

[1. Descrição 8](#_Toc197859916)

[2. Objetivos do projeto 8](#_Toc197859917)

[3. Requisitos 8](#_Toc197859918)

[4. Limites e exclusões 9](#_Toc197859919)

[5. Macroconograma 9](#_Toc197859920)

[6. Recursos Necessários 9](#_Toc197859921)

[7. Partes Interessadas 9](#_Toc197859922)

[PREMISSAS E RESTRIÇÕES 10](#_Toc197859923)

[1. Premissas 10](#_Toc197859924)

[2. Restrições 10](#_Toc197859925)

[Bibliografia 11](#_Toc197859926)

# CONTEXTO

O futebol é o esporte mais popular no mundo, segundo o portal World Atlas, futebol é o primeiro no ranque de esportes mais populares com 3.5 Bilhões de fãs pelo mundo.

# OBJETIVO

Desenvolver um sistema de quizzes de futebol, com dificuldades diferentes, que com os dados dos resultado dos quizzes, o cliente terá informações em uma dashboard para ver como está o seu conhecimento futebolístico.

# JUSTIFICATIVA

O futebol é uma paixão mundial, e com o avanço da tecnologia, plataformas interativas, como quizzes online, têm se mostrado eficazes em engajar usuários e promover o aprendizado de forma lúdica. Ao combinar a paixão pelo futebol com métodos interativos de aprendizado, é possível criar experiências que são ao mesmo tempo educativas e altamente envolventes.

A plataforma justifica-se pela oportunidade de atender um público amplo e engajado, com uma ferramenta que une entretenimento e conhecimento. A QuizFutebol busca da maneira mais divertida possível testar e ampliar os conhecimentos sobre futebol de seus clientes, fortalecendo cada vez mais a conexão do ser humano com o futebol.

# ESCOPO

## Descrição

Desenvolvimento de uma plataforma web interativa de quizzes sobre futebol, com o objetivo de proporcionar entretenimento e testar o conhecimento dos usuários sobre o esporte. A plataforma será acessível, fácil de usar e oferecerá uma experiência divertida para os amantes do futebol.

## Objetivos do projeto

* Criar uma plataforma web sobre quizzes de futebol.
* Implementar um sistema de autenticação de usuários.
* Desenvolver quizzes de diferentes dificuldades.
* Fornecer feedback imediato sobre os quizzes através de uma dashboard.

## Requisitos

* Documentação do projeto.
* Planejamento no Trello.
* Uso do Git/GitHub.
* Modelo lógico, relacionamentos do banco de dados.
* Uso da Máquina Virtual com o banco de dados nela.
* Interface web responsiva e intuitiva.
* Sistema de cadastro e login de usuários.
* Sistema de dashboard.

## Limites e exclusões

* O projeto será desenvolvido como parte do curso de Ciência da Computação da São Paulo Tech School.
* O quizzes serão focados em apenas futebol, sem abrangência para outros esportes.
* A plataforma será lançada apenas em português.

## Macroconograma

* Planejamento – 1 semana
* Análise de requisitos – 1 semana
* Protótipo de Design – 1 semana
* Desenvolvimento Front End – 3 semanas
* Desenvolvimento Back End – 3 semanas
* Teste e Validação – 1 semana
* Documentação e entrega final – 1 semana

## Recursos Necessários

* Uma máquina em casa para o dono do projeto.
* Utilização do notebook da faculdade.
* Computadores com acesso à internet.
* Editor de código: Visual Studio Code
* Frameworks e Linguagens:

- Front-end: HTML, CSS, JavaScript.

- Back-end: Node.js

- Banco de Dados: MySQL.

* Versionamento de Código: Git e GitHub
* Ferramenta de gerenciamento: Trello.
* Usuários testadores: Amigos, alunos, colegas, familiares para testar a plataforma

## Partes Interessadas

Amantes do esporte futebol que querem testar e adquirir conhecimento futebolístico.

# PREMISSAS E RESTRIÇÕES

## Premissas

* Os usuários terão acesso à internet para utilizar a plataforma.
* O conteúdo dos quizzes será suficiente e confiável, sendo elaborado com base em fatos do futebol amplamente conhecidos.
* O aluno terá domínio básico das tecnologias utilizadas, como HTML, CSS, JavaScript e bibliotecas/frameworks escolhidos.
* A infraestrutura disponível (computador, IDEs, internet) será suficiente para o desenvolvimento completo do projeto.
* O público-alvo possui interesse real por futebol e por testes de conhecimento.

## Restrições

* Prazo de apenas um mês, exigindo a entrega do projeto em tempo hábil..
* Equipe reduzida (totalmente individual), exigindo maior carga de trabalho do aluno desenvolvedor.
* Escopo focado exclusivamente no futebol, sem incluir quizzes sobre outros esportes ou temas.
* Plataforma será desenvolvida apenas em português.
* O projeto deve ser executado com tecnologias compatíveis com os conhecimentos adquiridos durante o curso.

# Bibliografia

Singh, A. (20 de 02 de 2025). *The Most Popular Sports In The World*. Fonte: Site da World Atlas: https://www.worldatlas.com/articles/what-are-the-most-popular-sports-in-the-world.html