

DESENVOLVIMENTO DO SITE SOBRE O JOGO 'MOONLIGHTER'

André Vinicius dos Santos, Felipe Beppler Huller, Gustavo Gretter Pereira e Thiago Cirne Arndt.¹

Talita de Oliveira²

RESUMO

O artigo realizado apresenta informações sobre a criação de um site, relacionado a um jogo em específico, Moonlighter. Nesse são abordados informações sobre as características do site, realizado pelos autores do artigo, apresentando o objetivo da página e seu desenvolvimento. Dessa forma, serão abordadas algumas características do mesmo, seguido dos programas de marcação e programação, que foram usados, e descrever de maneira breve sobre tais programas e ferramentas. Também será discutido o objetivo geral do site, apresentando seus requisitos, e um primeiro esboço de qual era a ideia inicial. Após tais informações serem estabelecidas, estarão as discussões e resultados, no qual será descrito as análises realizadas pelos desenvolvedores, sobre as expectativas que foram alcançadas e as que não foram, junto de imagens com versões mais atualizadas da página, mostrando também motivos do porquê de algumas ideias não terem funcionado como o esperado. Por fim na conclusão, é abordado os principais temas de discussão, apontando novamente os objetivos que foram alcançados, como o carrossel de imagens, e aqueles que não foram, como uma caixa de pesquisa,

¹ Acadêmicos autores do texto.

² Professor Orientador e Co-orientador do texto.

apontando os principais motivos do porquê dessas situações, e comparando as expectativas iniciais com as finais.

Palavras-chave: *Moonlighter*, site, artigo, WEB, códigos.

ABSTRACT

The article presents information about the creation of a site, related to a specific game, Moonlighter. This is about information about the characteristics of the site, made by the authors of the article, presenting the purpose of the page and its development. In this way, some characteristics of it will be addressed, followed by the marking and programming programs that were used, and briefly describe about such programs and tools. It will also discuss the overall purpose of the site, presenting its requirements, and a first outline of what the initial idea was. After such information is established, there will be discussions and results, which will describe the analyzes performed by the developers, on the expectations that were met and those that were not, along with images with more updated versions of the page, also showing reasons why some ideas did not work as expected. Finally, the main topics of discussion are addressed, pointing again the objectives that were achieved, such as the carousel of images, and those that were not, as a research box, pointing out the main reasons why these situations, and comparing the initial expectations with the final ones.

Keywords, Palabras clave: Moonlighter, website, article, web, code.

1 INTRODUÇÃO

O objetivo do artigo será apresentar o projeto de um site com o tema do jogo *Moonlighter*, evidenciando então como desenvolveu-se o funcionamento, a criação e a execução do mesmo.

Com o desenvolvimento site, tem-se como objetivo, aplicar conceitos aprendidos no curso técnico de informática, como o uso do CSS e HTML, voltado a formação de uma página web que apresentará informações sobre o jogo *Moonlighter*. O seguinte site fornecerá ao usuário diversas características sobre o jogo, junto de informações sobre os desenvolvedores do mesmo. Neste artigo também será apresentado um esboço de como deverá ser o *layout* da página e a versão final, junto das informações da funcionalidade do mesmo.

2 DESENVOLVIMENTO DO SITE

Os subtítulos apresentarão as ferramentas na qual será apresentado o programa utilizado, *Notepad++* nesse caso, na linguagem será apresentado quais tipos de linguagem de marcação (HTML), (CSS) e *Java Script*. Sobre o jogo, será apresentado de maneira resumida algumas características sobre *Moonlighter*. Em objetivo do site será apresentado o motivo do porquê de ser feito e o que ele apresentará. Nos requisitos serão apontados os requisitos funcionais e não funcionais. Por fim, o esboço do site apresentará de maneira simples o *layout* da página.

2.1 FERRAMENTAS

Foi optado por usar o *software Notepad++*, que permite ao usuário trabalhar com arquivos de textos simples. É caracterizado tornar o código mais estruturado e organizado (ALVAREZ, 2008).

Porém, com o desenvolvimento do site, foi também utilizado o Programa Atom, que permite que o usuário customize a área de trabalho utilizando CSS. (SILVA, 2015)

2.2 LINGUAGEM

As linguagens de marcação utilizadas no desenvolvimento do site foram HTML, CSS, e na programação foi o *Javascript*.

O HTML é uma das linguagens que utilizamos para desenvolver *websites*. Foi criada para ser de fácil entendimento por seres humanos e também por máquinas, como por exemplo o Google ou outros sistemas que percorrem a *internet* capturando informação. (EIS, 2011)

O *Cascading Style Sheets* (CSS) é uma "folha de estilo" composta por "camadas" e é utilizada para definir o layout de uma página da web para torna-la mais apresentável para o usuário. Sua maior vantagem é efetuar a separação entre o formato e o conteúdo de um documento. (PEREIRA, 2009)

O *Javascript* é uma linguagem de programação criada em 1995, que tinha o objetivo de permitir que determinados processos se tornassem mais dinâmicos, fazendo com que seu uso fosse mais agradável. (SILVA, 2015)

2.3 SOBRE O JOGO

O jogo foi criado e desenvolvido pela *Digital Sun Games*, lançado em 29 de maio de 2018. (WIKI... 2019)

É um RPG de ação com elementos de *rogue-lite* (trata-se de gerações procedurais de fases, dessa forma sempre que iniciada uma nova partida as fases serão diferentes das anteriores), que revela o dia a dia de Will, um dono de loja aventureiro que sonha em se tornar um herói. Em função de alcançar seu objetivo, o jogador deve desfrutar de aventuras em busca de recursos e itens, para fornece-los a própria loja. (LIMA, 2016)

3 MATERIAIS E MÉTODO

O site apresentará, como por exemplo, funcionamento do jogo em questão (*Moonlighter*), personagens disponíveis, história, mapas, itens, objetivos e inimigos. Além disso, serão apresentados os criadores/desenvolvedores do jogo, incluindo data de lançamento, plataformas e os requisitos do site.

3.2 REQUISITOS

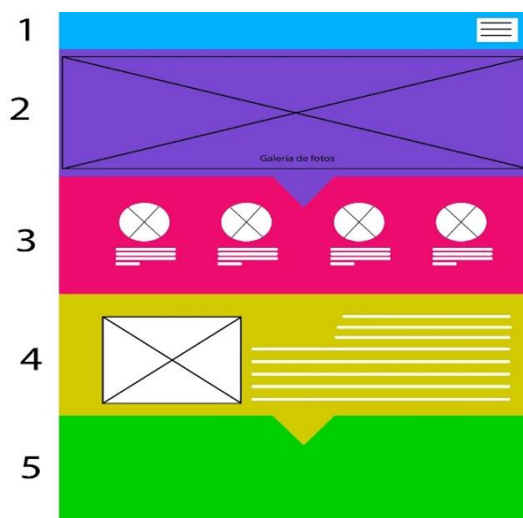
Trata-se de uma especificação de uma característica que um sistema deve possuir ou fazer, assim como sua restrição de operação. São de extrema importância visto que esses, indicarão de maneira lógica e organizada, de que forma o software deverá atuar, junto de quais funções o sistema deverá executar, e quais serão utilizados a parte.

- O site deve apresentar opções sobre diferentes características do jogo;
- O site deve apresentar *links* para abrir páginas na mesma guia, apresentando informações como: Personagens, mapas, história, itens, conquistas, *dungeons* e *gameplay*;
- O site deve apresentar *links* que direcionam o usuário para outros sites com o mesmo tema;
- O site deve apresentar uma aba de curiosidades;
- O sistema deve apresentar uma barra de pesquisa;
- A barra de pesquisa deve abrir uma nova aba após a pesquisa;
- A barra de pesquisa deve executar uma busca dos tópicos que o site apresenta, caso não exista esse tópico, deve ser apresentada uma mensagem de erro;
- O site deve apresentar no começo uma introdução.

3.3 ESBOÇO DO SITE

O *layout* apresentará uma galeria de fotos junto de descrição sobre o assunto abordado. Foi elaborado com o intuito de apresentar uma aparência mais moderna e facilitar o entendimento do usuário.

Figura 1 – Esboço do site.



Fonte: Os autores.

Na parte superior da figura 1 (1) haverá, na lateral direita, um menu no qual o usuário poderá ter acesso para obter links que o levarão para conteúdo específicos da página. Nessa área (2) haverá imagens relacionadas ao jogo em questão, que o usuário poderá observar,

servindo de slides, enquanto na área (3) estarão em forma de ícones, links que também levarão o usuário para informações específicas relacionadas ao jogo. Na divisão (4) haverá junto de um texto explicativo, uma foto do criador do jogo, por fim, aqui será apresentada algumas informações sobre os criadores da página.

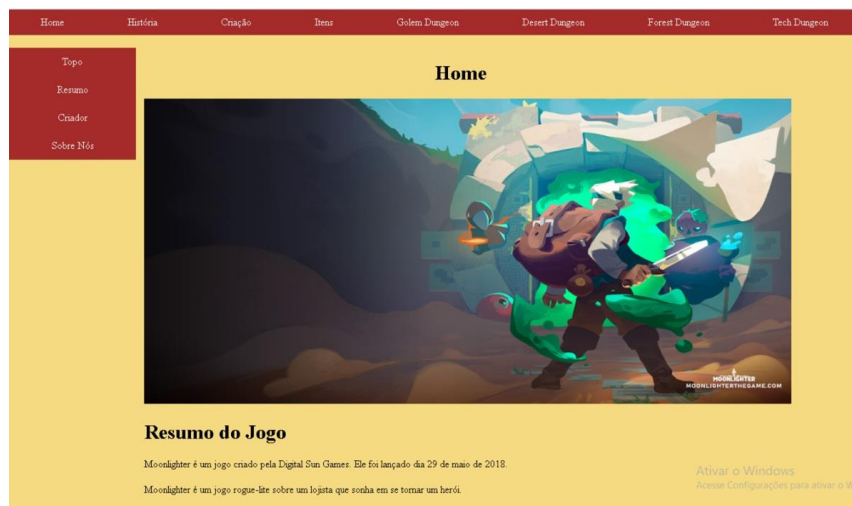
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Optou-se por desenvolver o site de maneira diferente da apresentada no esboço, seguindo somente a as divisões de conteúdo.

Dessa forma, a caixa de menu foi substituída por um menu vertical, servindo de âncora, e um menu horizontal, que substitui os ícones do esboço que levariam as *dungeons*.

Informações como membros do grupo, criadores, continuaram a aparecer na versão final. A galeria de fotos foi utilizada, porém como é possível observar na primeira imagem, ela ainda não havia sido acrescida.

Figura 2 – Primeira versão do
Layout do site



Fonte: Os autores.

Figura 3 – Menu horizontal.



Fonte: Os autores.

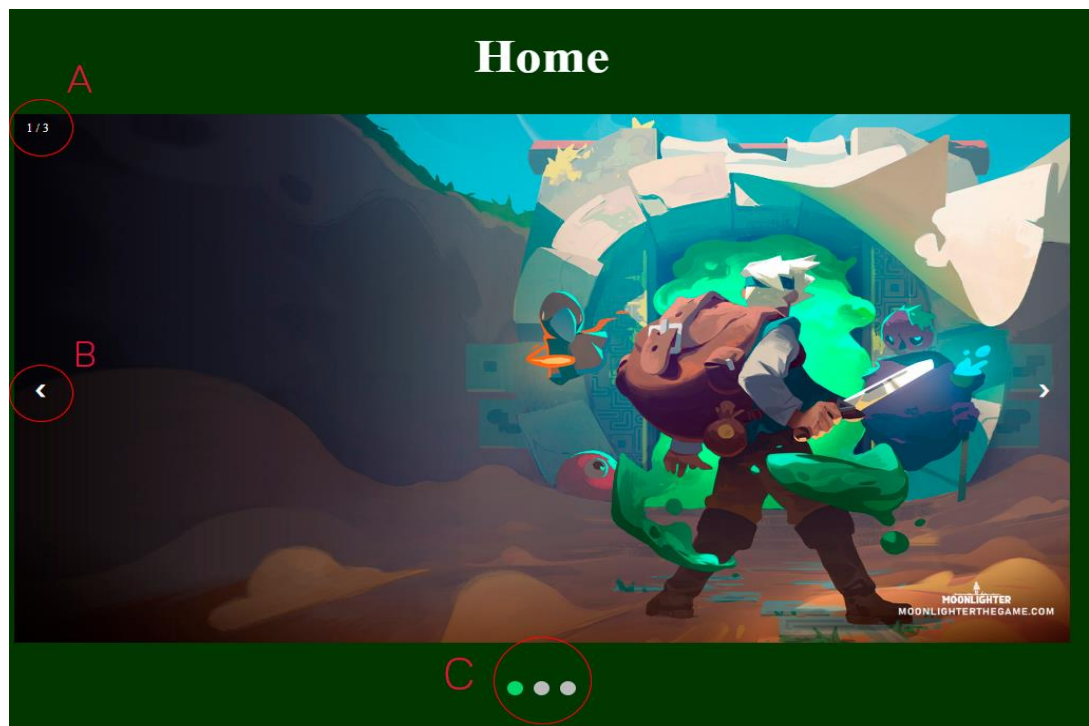
Figura 4 – Menu vertical.



Fonte: Os autores.

Com o desenvolvimento do site os maiores obstáculos foi aplicar de maneira correta o *slider*, devido ao fato dos desenvolvedores não terem conseguido acessar os arquivos disponibilizados no diretório *public* das máquinas utilizadas em sala, fazendo com que fosse necessária uma maior pesquisa. Durante as tentativas, obtiveram-se problemas na execução, tendo assim, slides que não apresentavam todas as imagens. Após mais pesquisas optou-se por utilizar o modelo disponibilizado pela *W3-School* (*W3.CSS... 2019*) conseguindo então executar os *slider* de maneira correta utilizando as linguagens de marcação *HTML*, *CSS* e programação *Javascript*.

Figura 5 – Slider de imagens.



Fonte: Os autores

Na figura 5 – A marcação A, é apresentada os números de imagens do slide, nas marcações B estão as setas que são utilizadas para mudar as imagens, e abaixo na marcação C estão os botões, com uma coloração verde esmeralda.

Tentou-se também utilizar uma barra de pesquisa, nas páginas destinadas às *dungeons*. Porém devido à dificuldade de conseguir implantar um sistema de pesquisa, optou-se por utilizar uma barra de pesquisa, com a mesma funcionalidade do comando Cntl-F.

Nesse processo utilizou-se o *Atom*, programa parecido como *Notepad++*, que já foram descritos anteriormente.

Figura 6 – Programação com Atom.

```

10 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/rel.css" />
11
12 <title>
13   Itens
14 </title>
15
16 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/Items.css" media="sc
17
18 </head>
19
20 <header>
21
22 <div class="topnav" id="topo">
23   <a href="Home.html">Home</a></a>
24   <a href="Historia.html">História</a></a>
25   <a href="Items.html">Itens</a>
26   <a href="Dungeon1.html">Masmorra Golom</a>
27   <a href="Dungeon2.html">Masmorra da Floresta</a>
28   <a href="Dungeon3.html">Masmorra do Deserto</a>
29   <a href="Dungeon4.html">Masmorra Tech</a>
30 </div>
31
32 </header>
33
34 <body>
35 <div class="left_content">
36 <div class="vertical-menu">
37   <a href="#topo"><center>Topo</center></a>
38   <a href="#ageleias"><center>Seleias</center></a>
39   <a href="#apocoes"><center>Pocões</center></a>
40   <a href="#armaduras"><center>Armaduras</center></a>
41   <a href="#armas"><center>Armas</center></a>
42   <a href="#armas2"><center>Armas Quebradas</center></a>
43 </div>
44 </div>
45
46 <div class="corpo">
47
48   <body {
49     background-color: #F5D81;
50     margin: 0;
51     padding: 0;
52     margin: 0 auto;
53   }
54
55   .corpo {
56     width: 100%;
57     max-width: 70%;
58     margin: 0 auto;
59     background: #F5D81;
60   }
61
62   .topnav {
63     overflow: hidden;
64     background-color: #D2691E;
65     justify-content: space-around;
66   }
67
68   .topnav a {
69     float: left;
70     color: white;
71     text-align: center;
72     padding: 20px 8px;
73     text-decoration: none;
74   }
75
76   .topnav a:active {
77     background-color: brown;
78     color: white;
79   }
80
81   .topnav a:active {
82     background-color: brown;
83     color: white;
84   }
85 }

```

Fonte: Os autores.

A equipe entrou em um consenso, de como seriam apresentados os itens de cada *dungeon*, sendo organizado da seguinte maneira:

Figura 7 – Tabelas

Itens

Uma das coisas que deixa o jogo mais divertido são a venda de itens conquistados nas masmorras. Para deixar o jogo mais dinâmico os desenvolvedores estipularam uma "taxa" de raridade para cada item. Como o jogo possui 4 masmorras, cada uma delas possui itens que conforme você evolui de masmorra ficam cada vez mais caros. Para saber o preço de um item é necessário analisar a expressão do cliente para saber se está muito caro ou muito barato. Todos os itens com seu preço, em ordem de menor para o maior:

Item	Valor
Geléia Rica	6
Geléia Venenosa	22
Geléia de Fogo	110
Geléia Elétrica	440
Cristal poderoso	110

Item	Valor
Poção PV I	145
Poção PV II	880
Poção PV III	3300

Fonte: Os autores.

Optou-se inicialmente por não realizar um formulário visto que devido ao estilo do site, não haveria grande utilidade para tal. Porém após uma melhor avaliação, chegou-se ao consenso de futuramente adicionar um campo de comentários dos usuários do site, para que esses possam adicionar sugestões. Também foi discutido de que maneira seriam apresentados os criadores, optando então pela foto de cada um, seguido dos nomes no final do site.

5 CONCLUSÃO

Discutiu-se bastante sobre como seria apresentado o menu, sendo que no início a ideia era utilizar uma caixa de menu, na qual o usuário clicaria e abririam os links para outras páginas. Na versão final, optou-se por uma âncora vertical, no canto superior direito, e um menu horizontal, que leva a outras páginas.

O site então, acabou sofrendo alterações, comparado com a ideia original, porém as adaptações feitas foram bem executadas de modo que, acabou seguindo um pouco da estrutura inicial, mas com outros meios para acessos de páginas, e informações.

A equipe concordou que com mais pesquisas, e maior aprofundamento sobre programação, será possível futuramente, desenvolver uma página WEB ainda mais bem executada, utilizando de mais recursos, para ampliar as possibilidades de interação do usuário e melhorar a capacidade do grupo nessa área.

REFERÊNCIAS

ALVAREZ, Miguel Angel. **Notepad ++**: Editor de código fonte com suporte para diversas linguagens de programação, gratuito e de código livre. 2008. Disponível em: <<http://www.criarweb.com/artigos/notepad.html>>. Acesso em: 07 out. 2019.

EIS, Diego. **O básico: O que é HTML?**: Entenda o HTML básico, saiba o que significa tags do HTML e entenda como fazer. 2011. Disponível em: <<https://tableless.com.br/o-que-html-basico/>>. Acesso em: 30 set. 2019.

LIMA, Samuel. **O que são Jogos Roguelikes e Roguelites?** 2016. Disponível em: <<https://2opinioes.wordpress.com/2016/08/02/o-que-sao-jogos-roguelikes-roguelites/>>. Acesso em: 02 ago. 2016.

OFFICIALMoonlighterWiki.2019.Disponívelem:<https://moonlighter.gamepedia.com/Moonlighter_Wiki>. Acesso em: 30 set. 2019.

PEREIRA,AnaPaula. **O que é CSS?** 2009.Disponívelem:<<https://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm>>. Acesso em: 30 set. 2019.

SILVA, Giancarlo. **O que é e como funciona a linguagem JavaScript?** 2015. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/internet/O-que-e-e-como-funciona-a-linguagem-JavaScript/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

SILVA, Márcio Andrade. **A importância do levantamento de requisitos no sucesso dos projetos de software.** 2019. Disponível em: <<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/1685/a-importancia-do-levantamento-de-requisitos-no-sucesso-dos-projetos-de-software.aspx>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

SILVA, Marcos. **Atom, um editor de textos focado em programadores e criado pelo GitHub.** 2015. Disponível em: <<https://www.codigofonte.com.br/ferramentas/atom-um-editor-de-textos-focado-em-programadores-e-criado-pelo-github>>. Acesso em: 03 mar. 2015.

W3.CSS Slideshow. Disponível em: <https://www.w3schools.com/w3css/w3css_slideshow.asp>. Acesso em: 14 out. 2019.