

**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**ADS - ANÁLISE DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARES**

PROJETO INDIVIDUAL

OnCTRL

Maio - 2024

**Contexto**

Meu contato com jogos teve início muito cedo em minha vida, pois meus familiares próximos também tinham bastante contato com jogos eletrônicos em minha infância, o que desde cedo já me fez despertar uma curiosidade e vontade de jogar.

Desde meus dois anos de idade já tive contato com controles de videogame e assistia a meu pai e tio jogarem jogos dos mais diversos tipos e desde cedo já pedia para jogar junto deles. Me lembro de uma das primeiras, se não a primeira experiência jogando um jogo, no tão famoso Playstation 2, do filme “Transformers”, filme esse que me fazia alucinar de tanto que gostava em minha infância, sem contar com os diversos jogos retrô, que foram também um dos meus primeiros contatos com os jogos, sendo eles jogos como Sonic, Mário, Donkey Kong, etc.

Passei a maior parte do meu tempo livre em minha vida jogando. Este sempre foi meu refúgio e conforto, sempre foi um hábito meu esperar ansioso pelo fim de semana para poder jogar.

Ao longo do tempo joguei diversos tipos de jogos de diversas complexidades e histórias diferentes, histórias essas que na maioria do tempo indiretamente (até porque como um bom gamer, já pulei muitas cutscenes (cinemáticas e narrativas) para apenas poder aproveitar a experiência dos jogos), me ensinaram muito. Posso citar alguns dos meus jogos favoritos e contar o que aprendi com eles como por exemplo em “Shadow of The Colossus” (perdi a conta de quantas vezes joguei e terminei, sei que mais de 20 com certeza) que apesar da história profunda, eu como criança sem entende-la me via em um mundo vasto, porém sozinho, onde meus únicos inimigos eram seres gigantescos e que eram necessárias estratégias das mais diversas para derrota-los, e essa solidão me ensinou que mesmo um ser desses pode ser derrotado sem ajuda, me mostrou que sou capaz de superar desafios e me erguer sozinho e que com determinação (as vezes com a ajuda do pai, no começo) eu poderia passar daqueles enormes obstáculos. Outro jogo que posteriormente me trouxe muitas horas de gameplays solitárias foi “Minecraft” que aguçava minha criatividade e era nele que eu construía mundos e histórias das mais mirabolantes. E partindo para um jogo que recentemente tomou meu coração, o “Dark Souls” jogo esse mundialmente conhecido por sua dificuldade elevada (para um iniciante, essa dificuldade é extremamente complicada de superar), que muitas vezes afasta jogadores por se sentirem perdidos pois o jogo te dá pouquíssimas dicas de por onde você deve seguir e te dá uma variedade considerável de caminhos diferentes. Esse jogo em específico me ensinou a não desistir mesmo que pareça impossível seguir em frente, e que mesmo sozinho contra um mundo inteiro de criaturas horríveis e em um cenário digno de alguns sustos eu seria capaz de superar aquela área ou chefão que me impedia de avançar.

Para concluir, posso afirmar que em minha trajetória com jogos, aprendi muitas coisas e vivi muitas histórias, e para mim os jogos são uma forma de arte e um jeito único de se viver uma experiência.

**Objetivo**

Dada minha experiência com jogos, decidi que este projeto seria para abranger todos aqueles que amam jogos da mesma maneira que eu, então decidi que este projeto terá o objetivo de coletar as experiências daqueles que estiverem dispostos a revisitá-las através de um histórico que permitirá que o usuário grave sua experiência e possa revivê-la relendo suas experiências mais marcantes em seus jogos favoritos

**Sobre o projeto**

O projeto será baseado em um site que em sua tela inicial contará sobre minha experiencia com jogos mostrando mais sobre alguns de meus jogos favoritos e contando sobre o que me ensinaram através de um carrossel de cards interativos, além de contar um pouco sobre meus objetivos.

**Requisitos**

**Para o desenvolvimento:**

* Computador (desktop ou notebook) com requisitos ideais sendo processador core i3 de 5º geração, 4GB de memória RAM, navegador (Chrome, Edge, Firefox, Opera...) e 256GB de armazenamento de massa.
* IDE para desenvolvimento do software (Visual Studio por exemplo)
* VM configurada para poder hospedar o banco de dados;
* Dev full Stack para desenvolvimento do código (frontend e backend) além da modelagem lógica e implementação do banco de dados;
* Conexão com a internet para a realização de pesquisas (se necessário) uso de plataformas de gestão (Trello e Github);
* Backup do projeto em nuvem (repositório sendo constantemente atualizado no Github);

**Para o usuário:**

* Conexão com a internet (recomendável 100mb);
* Computador (desktop ou notebook) com conexão a internet para acessar o site processador core i3 de 5º geração, 4GB de memória RAM, navegador (Chrome, Edge, Firefox, Opera...) e 256GB de armazenamento de massa.

**Backlog**

* Realização da documentação;
* Realização do modelo lógico do banco de dados;
* Configuração da VM (Linux Ubuntu);
* Criação do banco de dados na VM;
* Criação de usuário para manipulação do banco de dados;
* Criação do protótipo do site;
* Implementação da tela de apresentação do site;
* Implementação da tela de login e cadastro do site;
* Configurar API (Web-Data-Viz) para inserir cadastro de usuários no banco de dados;
* Criar tela de usuário (Dashboard) com botão de para inserção de jogos que foram jogados pelo usuário além de botão para visualização dos jogos do usuário;
* Criar tela de visualização de jogos do usuário;
* Fazer a conexão da dashboard com o banco de dados;