**Slide 1 - Capa**

Boa tarde, meu nome é João Vitor Sales e hoje eu vou apresentar o meu projeto individual, a **Aperture Laboratories**

**Slide 2 Introdução ao tema**

Bom, para introduzir meu tema eu preciso, primeiramente, explicar o que é a Aperture Science.

Aperture Science é uma **corporação de pesquisa científica** sediada nos Estados Unidos que aparece como a **principal organização antagônica nos jogos Portal e Portal 2.** A principal instalação deles é o **Centro de Enriquecimento**, localizado na Michigan Superior. Não irei me aprofundar muito na história da Aperture em si, mas, basicamente, o centro de enriquecimento **é um lugar onde sujeitos de teste testam tecnologias da Aperture Laboratories**.

Os jogos foram feitos pela **Valve Software**, uma empresa sediada nos Estados Unidos que é dona da **maior loja de jogos do mundo** e criadora de uma das **maiores franquias de jogos**, tais como, Counter-Strike, Half-life e Team Fortress.

**Slide 3 – Interesse e Motivação**

Agora, vou explicar o porquê eu decidi fazer sobre **esse tema**.

A empresa Valve é conhecida por fazer jogos simplesmente **maravilhosos**, com história boa, jogabilidade e inovação.

Eu soube da existência dos jogos antes, mas foi em **outubro de 2016** que adquiri o jogo ‘portal 2’, tinha visto algumas coisas sobre ele na internet e me interessei pela proposta de ser um jogo de **ambientado em um universo pós-apocalíptico somado com o gênero de puzzle**(quebra-cabeça). O jogo consiste em passar por testes que uma inteligência artificial chamada GLaDOS te obriga a fazer, nesses puzzles, o jogador usa uma **arma de portais** que simplesmente atira portais e consegue atravessá-los. Em resumo, essa é a proposta do jogo.

**Slide 4 - Valores**

Eu escolhi 3 valores que me representaram no andamento do projeto.

1. **Resiliência.** A capacidade de mitigar erros e problemas, estar cientes que eles vão acontecer e resolvê-los. Algumas vezes me deparei com desafios complicados e que davam vontade de não fazer aquilo ou fazer de outra forma, mas consegui superar e fazer tudo o que eu queria e da forma que eu queria.
2. **Determinação.** Vontade de fazer o site, a dedicação que eu coloquei no mesmo e a paixão de estar trabalhando com algo que eu realmente quero fazer e me interesso muito.
3. **Foco.** Durante as 2 últimas semanas eu não fiz nada além do site, eu queria entregar o máximo de mim e não conseguiria com outras distrações.

**Slide 5 – Site**

1. Index

Para o site, eu optei por um design **futurista e moderno**, todos os logotipos, vídeos, áudios e imagens foram feitas pela Valve ou por fãs do jogo.

Ao carregar a página inicial, eu chamo uma função que cria uma variável com um áudio e toca o mesmo. Esse é o som de abertura da Aperture nos seus laboratórios, um som de boas-vindas aos sujeitos de teste.

Na página inicial, dou uma breve descrição sobre o que é a Aperture e o que eles fazem.

Subindo aqui no Header, nós temos o logotipo que, ao ser clicado, nos leva para a página inicial de qualquer ponto do site em que ela apareça. Ao lado temos as cores principais da Aperture e dos jogos, que são Azul, Azul Claro e Laranja.

Ao lado temos a aba “Tecnologias”, onde é mostrado algumas tecnologias desenvolvidas pela Aperture.

1. Tecnologias

Ao todo são 5 páginas com 1 tecnologia cada, com sua descrição, contexto e imagens [mostrar páginas de tecnologia]

* Cubo
* GLaDOS
* Painéis
* Portal Gun
* Sentinelas

1. Sobre

A página sobre serve como uma página de história e trajetória para que, qualquer usuário que queira se informar sobre os laboratórios, saiba quase tudo sobre a empresa

1. Saiba mais

A aba “Saiba mais” serve como link externo para a “Wikipédia” do jogo, serve como um lugar para quem queira saber mais sobre o jogo sem o filtro do site, pois, como eu mencionei, a empresa é uma antagonista nos jogos e tem toda uma história por trás. Como o site é da empresa, algumas informações não fariam sentido entrar aqui.

1. Seja voluntário

A página de voluntário serve para o usuário decidir se quer ser um voluntário de testes para os laboratórios Aperture, ao clicar em “Quero ser voluntário” abrimos uma página de cadastro e ao clicar em “Já sou voluntário” abrimos uma página de login.

1. Cadastro

Nos campos de cadastro o usuário insere dados que serão registrados no banco, os campos são:

* N° de identificação
* Nome
* Idade
* Cidade
* Senha
* Confirmação de senha

Na esquerda temos uma logo que leva para a página inicial do site e caso o usuário já esteja cadastrado, há um botão abaixo para que ele vá diretamente para o login sem que tenha que ir para a página inicial e refazer o processo.

[demonstração do cadastro]

1. Login

Com o cadastro efetuado, o usuário é redirecionado para o login, onde insere suas informações previamente cadastradas

* N° de identificação
* Senha

[demonstração do login]

1. Dashboard

Após cadastro e login com sucesso, o usuário é redirecionado para a dashboard do site, onde, além de visualizar seus dados previamente cadastrados, vê como foi o seu desempenho em uma câmara de teste nos laboratórios. Como a ida aos laboratórios não é algo que daria para ser feito na realidade, simulei uma ida inserindo dados aleatórios dentro de uma margem específica no banco de dados.

1. Banco de dados

Nós temos uma tabela com as câmaras de teste, que vão de 1 a 20, o setor dela e sua dificuldade.

Quando o usuário cria um cadastro, além de registrar os dados, o sistema cria um número aleatório entre 1 e 20 e insere o usuário em uma dessas câmaras, além disso também cria um número aleatório entre 100 e 1000 que mede o desempenho do usuário em uma câmara de testes

Após tudo isso, os dados do cliente logado são mostrados na dashboard com os campos:

* Câmara de testes N° (entre 1 e 20)
* Desempenho (entre 100 e 1000)
* Dificuldade da câmara (campo atrelado ao número da câmara, cada uma tem a sua dificuldade fixa)

Para deslogar, basta o usuário clicar no logo da Aperture localizado acima dos dados dele e ir para a página inicial do site

**Slide 6 – Dificuldades**

As maiores dificuldades foram:

1. Integrar banco de dados, entender o código e aplicá-lo.
2. Elaborar a estrutura do site, pois eu me cobro muito para criar coisas e penso demais antes de fazer algo relacionado a visual.
3. Abdicar de outras atividades para foco no site. No mesmo ambiente de produção, havia jogos e redes sociais que podiam facilmente ser abertos em um clique.

**Slide 7 – Superações**

1. Conseguir conectar a API com o banco de dados
2. Reunir informações, imagens e itens no geral de qualidade para utilização no site
3. Ver a evolução na forma de fazer código

**Slide 8 - Conclusão**

Eu tenho uma paixão muito grande pelos jogos da Valve, todos eles, mas a série portal é uma coisa que realmente me faz brilhar os olhos. Nada nessa vida me impactou tanto quanto esse jogo, eu realmente creio que é um universo criado de forma perfeita. Como ocorrem as coisas e a forma como a Valve desenvolveu o jogo, trabalhando os mínimos detalhes e fazendo com que as pessoas se apaixonem pelo jogo foi algo único para mim. Por isso fiz o projeto com esse tema e agradeço muito quem teve essa ideia do projeto pois sem ela eu nunca teria criado isso, pelo menos não tão cedo assim.

Por fim eu parabenizo a mim mesmo por ter conseguido fazer tudo sem ajuda ou auxílio, foi um desafio no qual me propus a fazer e o alcancei. Obrigado a todos.

Logotipo

Descrição gerada automaticamente