

Projeto da A3

1. Descrição

O trabalho consiste em criar uma aplicação WEB para gerenciar catálogo de jogos de um usuário.

O trabalho deverá ser feito em equipe com **no mínimo 3 e no máximo 5 componentes**. Exceções só poderão ser aceitas com justificativa e com aprovação por escrito de um Professor da turma.

2. Requisitos

1. A aplicação deverá atender aos seguintes casos de uso:
 - Cadastro do usuário;
 - Login do usuário;
 - CRUD do jogo;
 - CRUD da plataforma de jogo (Steam, PSN, EpicGame, etc);
 - Categorizar o jogo (jogado, jogando, zerado, não recomendo, outros status);
 - Um jogo pode ter uma ou mais categorias;
 - Dar nota ao jogo;
 - Definir e visualizar em qual plataforma de jogo é possível ver o jogo.
2. Todo o trabalho será avaliado com base em 3 (três) etapas que irão compor a nota de cada entrega. As etapas e seus pesos são:
 - Design e usabilidade (30%)
 - Front-end (40%)
 - Back-end (30%)
3. O sistema deverá ser desenvolvido utilizando a framework REACT.js para o front-end e Node.js com Express para o back-end. **Não atender essa especificação irá zerar a pontuação da etapa não atendida (design, front-end ou back-end).**
4. O Frontend do site deve se conectar na API Rest do Backend. **Não atender essa especificação irá zerar a pontuação da etapa do back-end.**
5. O banco de dados deve ser relacional. **Não atender essa especificação irá zerar a pontuação da etapa do back-end.** Recomenda-se o SQLite.
 - Caso o grupo queira, pode-se usar Sequelize ORM, desde que seja somente para organização das tabelas, as consultas devem ser com linguagem SQL. **Atenção:** Sequelize ORM não será ensinado nas aulas, mas, se o grupo usar, cada membro individualmente poderá ser solicitado pelo professor a explicar sozinho como isso funciona.
6. Quando o projeto de backend for inicializado, ele deverá automaticamente criar as tabelas necessárias para operar caso elas não existam, e cadastrar automaticamente pelo menos 10 registros completos de cada tipo de objeto.
7. O sistema deve atender às 10 heurísticas de usabilidade de Nielsen.
8. Para o Frontend, é permitido usar também o framework Bootstrap, porém isso é opcional.
9. Todo o site deve ser responsivo, tendo apresentações diferentes em tela grandes e pequenas (desktop e celular).

3. Sobre a entrega

A entrega final do projeto será feita em 3 entregas:

1. Até 14/11/2023. Até Protótipo do Frontend, valendo 30% da nota. Entrega envolve:
 - a. Wireframes
 - b. Protótipos de alta fidelidade em Figma (qualquer interação é opcional).
 - c. Protótipo em HTML, CSS e Javascript.
 - d. Relatório do projeto contendo informações gerais do projeto, wireframes das telas do sistema, protótipos de alta fidelidade e argumentações sobre quais os princípios de usabilidade foram utilizados na construção das telas e do sistema como um todo.
 - e. Todos os artefatos deverão ser entregues através de um repositório com a tag “EntregaP1A3”. Na pasta raiz deve conter 2 pastas: src, relatório. O link do repositório será informado através da plataforma Ulife em um local indicado pelo professor.
 - f. Apresentação em sala.
2. Até 05/12/2023. Projeto completo com frontend e backend, valendo 70% da nota do projeto. Envolve:
 - a. Código-fonte da aplicação;
 - b. Relatório do projeto com o conteúdo revisado do primeiro relatório e com a descrição detalhada do backend e sua integração com o frontend;
 - c. Vídeo de apresentação do projeto. O vídeo deve ser uma breve apresentação sobre a navegação e usabilidade do sistema. Não deverá possuir mais que 3 minutos.
 - d. Todos os artefatos deverão ser entregues através de um repositório (Github) com a tag “EntregaFinalA3”. Na pasta raiz deve conter 3 pastas: src, relatório e vídeo. O link do repositório será informado pela através da plataforma Ulife em um local indicado pelo professor. O código-fonte deve ter todos os elementos necessários para execução do projeto por quem o desconhece. Isso inclui os scripts de inicialização do banco de dados e/ou uma instância básica do banco de dados.
3. Entre 05/12/2023 e 12/12/2023. Entrevista individual.
 - a. O professor fará perguntas sobre os códigos e poderá solicitar alterações individualmente a cada membro da equipe. A entrevista individual define a nota de cada membro até o máximo da nota da equipe. O membro que responder adequadamente apenas a 50% da entrevista terá 50% da nota do projeto.

4. Observações Gerais

Durante as aulas, no momento das práticas, as equipes podem e devem fazer consultas ao professor sobre o projeto.