

Unity Eleven

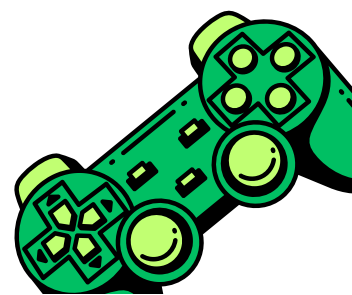
Documentação do Projeto



1ADS A

Samuel de Oliveira Batista

Esse projeto foi desenvolvido por Samuel de Oliveira para a 3ª Sprint do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistema da SPTECH.



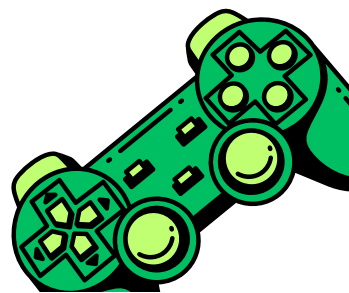
Contexto

FIFA é uma série de jogos de videogame de simulação de futebol desenvolvida e publicada pela Electronic Arts (EA). O termo "FIFA" é uma abreviação de "Fédération Internationale de Football Association", que é a Federação Internacional de Futebol, a entidade máxima do futebol mundial. A série FIFA é uma das mais populares e bem-sucedidas no gênero de jogos de esportes, especialmente no segmento de futebol.

O primeiro jogo da série, "FIFA International Soccer", foi lançado em 1993. Desde então, a franquia evoluiu significativamente em termos de gráficos, jogabilidade, realismo e modos de jogo. A proposta central dos jogos FIFA é proporcionar aos jogadores uma experiência virtual autêntica do esporte, incluindo a reprodução de times, jogadores, estádios e competições do mundo real.

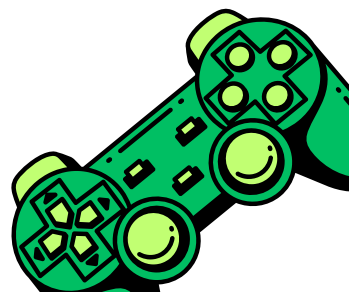
Os jogos FIFA oferecem uma variedade de modos de jogo, como partidas amistosas, ligas, modos de carreira e o popular modo Ultimate Team, onde os jogadores podem construir e gerenciar seus próprios times com jogadores de diferentes clubes e ligas. Além disso, a série inclui recursos online que permitem aos jogadores competir uns contra os outros em partidas multiplayer, participar de torneios e interagir em comunidades virtuais.

A cada ano, a EA lança uma nova edição do FIFA, incorporando atualizações nos elencos de jogadores, melhorias na jogabilidade e gráficos aprimorados. A série FIFA é conhecida por sua fidelidade ao esporte e pela capacidade de atrair uma ampla base de fãs ao redor do mundo, tanto entre entusiastas de videogames quanto entre amantes do futebol.



Objetivo

O projeto Unity Eleven tem como missão fundamental criar uma plataforma inovadora e envolvente, proporcionando uma conexão facilitada entre jogadores individuais e equipes que buscam participar do modo Clubs no FIFA. O objetivo central é promover uma experiência dinâmica e colaborativa, possibilitando que jogadores solitários e equipes se cadastrem, interajam e estabeleçam parcerias de maneira integrada no vasto universo virtual do futebol eletrônico.

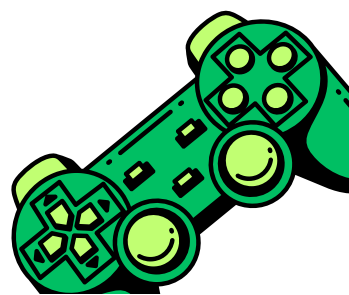


Justificativa

O Unity Eleven surge como resposta aos desafios enfrentados por jogadores e equipes de FIFA, ao tentar formar parcerias e conexões no cenário do modo Clubs. A plataforma visa preencher essa lacuna, oferecendo um ambiente centralizado para facilitar a interação e a formação de equipes. Reconhecendo a essência colaborativa do modo Clubs, o Unity Eleven cria um espaço propício para jogadores solitários encontrarem equipes alinhadas com seus objetivos, incentivando também a expansão de elencos por parte das equipes existentes.

Priorizando a inclusão, a plataforma acolhe jogadores de diversos níveis de habilidade, estilos de jogo e origens, enriquecendo a experiência com perspectivas e estratégias diversas. Além de facilitar a competição, o Unity Eleven busca promover o desenvolvimento conjunto, oferecendo ferramentas para aprimorar habilidades individuais, estratégias de equipe e proporcionar um ambiente de aprendizado.

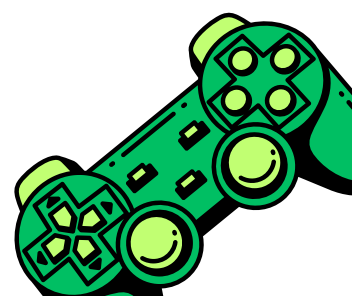
A paixão global pelo FIFA é reconhecida e celebrada pelo Unity Eleven, que busca unir uma comunidade em torno desse amor compartilhado. Além de destacar a competição, a plataforma valoriza os momentos divertidos e emocionantes que o esporte virtual proporciona.






Ao enfatizar o espírito esportivo e a diversão duradoura, o Unity Eleven destaca-se como uma plataforma onde a competitividade coexiste harmoniosamente com um ambiente amigável. Isso cria uma comunidade na qual os participantes se sentem incentivados a explorar, melhorar e desfrutar do jogo de maneira autêntica.

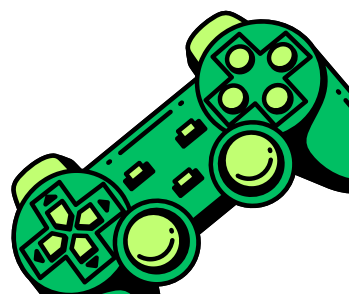
ODS 8 - Trabalho Decente e Crescimento Econômico

A relação entre o FIFA, especialmente no modo Pro Clubs, e a ODS 8 da ONU, "Trabalho Decente e Crescimento Econômico", destaca-se no cenário crescente dos e-sports. O modo Pro Clubs, em competições de e-sports, não apenas abre portas de emprego para jogadores profissionais, mas também espelha a busca por oportunidades no setor de jogos eletrônicos, impulsionando o crescimento econômico sustentável. Essa interligação evidencia como o entretenimento virtual pode ser uma ferramenta alinhada a metas globais de trabalho digno e desenvolvimento econômico.



Escopo

- Criação do repositório no GitHub.
- Organização do projeto no Trello.
- Documentação do Projeto (Contexto, Objetivo, Justificativa, Escopo, Premissas e Restrições).
- Paletas de cores: Verde Principal: #4BC65B 
Preto Fosco: #2c2b2b 
Branco Gelo: #F5F5F5 
- Criação do site utilizando: HTML5, CSS3, JS
- Site de rolagem com 10 seções (Cadastro da Equipe, Cadastro do Jogador, Dashboard, Home, Index, Lista Equipe, Lista Jogador, Login, Notícias e Suporte).
- Validações nas páginas de Login e Cadastro.
- Analytics / Dashboard para consulta de dados.
- Ajuste do Web-Data-Viz para o banco de dados.
- Criação da modelagem 1:n e 1:1 no banco de dados MySQL WorkBench.
- Criação do Script no MySQL WorkBench.
- Criação de Slide para Apresentação.



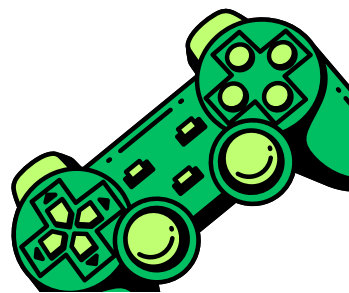
Premissas

- Possuir um desktop para acessar a aplicação.
- Possuir recursos rede (Wifi / Ethernet).

Navegadores compatíveis com o site:

Google Chrome, Microsoft Edge, Safari, Opera e Mozilla Firefox.

- Sistemas operacionais compatíveis: Linux, MacOS e Microsoft Windows.



Restrições

- Site feito apenas com as tecnologias HTML, CSS e JS.
- Aplicar os seguintes conceitos:
- Algoritmo: Variáveis, funções, operações matemáticas, condições, laços de repetição e vetores.
- Arq. computacional: Métrica aplicadas aos dados (Analytics)
- Banco de Dados: Modelagem Lógica, Relacionamento 1:n e 1:1, comandos SQL.
- Tecnologia da Informação: Documentação do projeto, organização do projeto no Trello.
- Pesquisa e Inovação: Contexto, Inovações, uso do GIT.
- Socioemocional: Aplicar os conceitos trabalhados em aula.

