**UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ**

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

WEST SHOPPING

**TRABALHO AVALIATIVO EM DESENVOLVIMENTO WEB**

RIO DE JANEIRO

2024

202403317761 – PAULO MARCUS DA SILVA BRITTO JUNIOR

202403504073 – RAFAEL ALMEIDA RIBEIRO

202403356872 – TALISON RODRIGUES AZZINI LOPES

**Trabalho avaliativo em Desenvolvimento Web**

Trabalho avaliativo apresentado a Universidade Estácio de Sá, como exigência para avaliação na disciplina Desenvolvimento Web.

Orientador:

Prof. Ronaldo Candido dos Santos

RIO DE JANEIRO

2024

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 4](#_Toc178696975)

[1.1 DESCRIÇÃO DO PROBLEMA 4](#_Toc178696976)

[1.2 OBJETIVOS 4](#_Toc178696977)

[2 DESENVOLVIMENTO 4](#_Toc178696978)

[2.1 LINGUAGEM HTML 5](#_Toc178696979)

[3 CONCLUSÃO 5](#_Toc178696980)

# 1 INTRODUÇÃO

Esse projeto tomou como base a afinidade e gosto dos membros por jogos, além de uma notável carência de sites e aplicativos, em português, que oferecem recomendações específicas considerando gênero e subgênero de jogos.

Com isso, o projeto foi desenvolvido com o intuído de preencher essa lacuna e oferecer um site que, além de apresentar análises detalhadas de jogos, também funcione como um espaço colaborativo entre os jogadores apaixonados por jogos.

O projeto busca proporcionar uma plataforma onde os usuários possam explorar diversas recomendações, ler resenhas críticas e compartilhar suas próprias experiências. Além de oferecer informações sobre os jogos, esperamos criar uma comunidade ativa, na qual os usuários possam se cadastrar, interagir e contribuir com avaliações tanto visualmente quanto com avaliações escritas.

## 1.1 DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

O principal problema que incentivou a execução desse projeto foi a falta de uma plataforma brasileira que ofereça recomendações personalizadas sobre jogos, considerando tanto gênero quanto subgênero. Apesar de existir alguns utilizados, a falta de uma dublagem em português brasileiro torna difícil para algumas pessoas encontrarem informações relevantes e detalhadas.

## 1.2 OBJETIVOS

Com esse projeto, busca-se desenvolver uma plataforma em português que ofereça recomendações relevantes baseadas em gênero e subgênero, proporcionando um espaço colaborativo para compartilhar conteúdos visuais e escritos de jogos já jogados a fim de promover uma comunidade ativa.

# 2 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto foi feito utilizando linguagens HTML e CSS, totalmente padronizados com cores, possuindo cabeçalho, corpo e rodapé.

## 2.1 LINGUAGEM HTML

Para o HTML, foram desenvolvidas cinco páginas individuais: tela inicial, lista de jogos, login, registro e contatos. Todas as telas possuem igualmente um cabeçalho, com opções para navegação entre as telas. Já o rodapé, possui apenas uma mensagem, escrito “Em desenvolvimento”, pois será utilizado mais futuramente.

A tela inicial, nomeada como “index.html” possui um corpo com apenas uma foto e um paragrafo com uma descrição resumida do que está sendo desenvolvido.

Para a tela de login foi criado um formulário, com dois campos, um de login do tipo text e outro de senha do tipo password. Além disso, foi criado um botão, para utilização futura, o qual será utilizado para realizar a validação de usuário no site.

A tela de registro também possui um formulário, porém com mais campos. Nessa tela, há um total de quatro campos e um botão. Para os campos, tem-se: nome, e-mail, nick e senha com o objetivo de registrar o usuário em um banco de dados.

Atualmente, a tela de lista de jogos não possui nada além do cabeçalho e rodapé, pois é necessário a integração com banco de dados,

Na tela de contatos, foram inseridas as informações dos integrantes do grupo, como nome, foto, e-mail, celular e GitHub. Cada membro está separado em uma coluna para melhor visualização das informações.

2.2 LINGUAGENS CSS

Todos os códigos de css foram separados em um arquivo único nomeado como “style.css” contido na pasta “styles”. Nele, foram posto toda a formatação visual do projeto, padronizada em cores, separadas em primário, secundária e terciária. Além das cores, também foi feita a padronização das fontes das letras, para isso foi utilizado um import para uma fonte, nomeada “Hedvig Letters Serif”, a qual é utilizada como fonte secundária.

# 3 CONCLUSÃO

A criação desta plataforma representa um passo significativo para preencher a lacuna de recursos dedicados aos gamers brasileiros. Ao oferecer recomendações personalizadas e análises detalhadas, além de um espaço colaborativo, esperamos cultivar uma comunidade vibrante de jogadores. Nosso objetivo é ir além de um simples repositório; queremos criar um ambiente onde os gamers possam expressar suas paixões e compartilhar experiências

Ao final desta primeira fase, implementamos as lições aprendidas até o momento, utilizando diversos recursos, como formulários e a inserção de imagens. À medida que avançamos para as próximas etapas, com a integração de um banco de dados e programação, estaremos prontos para incluir novas funcionalidades que permitirão a execução dos planos principais para a evolução deste site.

**REFERÊNCIAS**

**CÂNDIDO, Ronaldo.** Desenvolvimento Web: aula 2. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2024. Apresentação de slides.

**CÂNDIDO, Ronaldo.** Desenvolvimento Web: aula 3. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2024. Apresentação de slides.

**CÂNDIDO, Ronaldo.** Desenvolvimento Web: aula 4. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2024. Apresentação de slides.

**CÂNDIDO, Ronaldo.** Desenvolvimento Web: aula 5. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2024. Apresentação de slides.

**W3SCHOOLS.** HTML e CSS Tutorials. Disponível em: https://www.w3schools.com/html/ e https://www.w3schools.com/css/.