



# DarkLeague

## Projeto de Desenvolvimento Web

Realizado por:

Bernardo Carvalho - 20231441

Gonçalo Fernandes - 20231215

Kira Sousa - 20231205

Tiago Rato – 20230931

# Introdução

Decidimos começar por desenhar as interfaces do website no Figma, de seguida pretendemos em fazer essas interfaces em html e css, depois construir a base de dados, após isto pretendemos fazer a parte do servidor juntamente com os scripts de javascript.

## Planeamento do Projeto

Nº de Tarefas	Tarefas	Tempo
1	Criar o repositório no <b>GitHub</b> e configurar o Git	½ dia
2	Criar o <b>modelo Entidade-Relacionamento (E-R)</b> da base de dados	2 dias
3	Definir a estrutura das tabelas e relacionamentos	1 dia
4	Criar a base de dados no <b>MySQL Workbench</b>	½ dia
5	Criar os scripts <b>Create</b> das tabelas	1 dia
6	Criar os scripts de <b>INSERT</b> para dados iniciais	1 dia
7	Criar as stored procedures para operações comuns	1 dia
8	Criar as views para facilitar consultas frequentes	1 dia
9	Criar um módulo para lidar com conexões ao banco de dados	2 dias
10	Criar um módulo para manipulação de requisições HTTP	2 dias
11	Criar um módulo para lidar com autenticação	2 dias
12	Criar um módulo para a camada de lógica do projeto	2 dias
13	Criar um servidor HTTP	1 dia
14	Implementar suporte para <b>requisições GET, POST, PUT, DELETE</b>	2 dias
15	Criar um endpoint para <b>registro de usuários</b>	1 dia
16	Criar um endpoint para <b>login de usuários</b> com JWT	1 dia
17	Criar um endpoint para <b>edição de perfil</b>	1 dia
18	Criar um endpoint para <b>exclusão de conta</b>	½ dia
19	Criar um endpoint para <b>recuperação de senha</b>	1 dia
20	Criar um endpoint para <b>listar todas as cartas</b>	1 dia
21	Criar um endpoint para <b>buscar cartas por nome, tipo ou raridade</b>	1 dia
22	Criar um endpoint para <b>adicionar cartas à coleção do usuário</b>	1 dia
23	Criar um endpoint para <b>remover cartas da coleção do usuário</b>	1 dia
24	Criar um endpoint para <b>criação de torneios</b>	1 dia
25	Criar um endpoint para <b>listar torneios disponíveis</b>	1 dia

26	Criar um endpoint para <b>inscrição de usuários em torneios</b>	1 dia
27	Criar um endpoint para <b>gestão de partidas dentro de torneios</b>	1 dia
28	Criar um endpoint para <b>consultar estatísticas de vitórias/derrotas dos jogadores</b>	1 dia
29	Criar um endpoint para <b>visualizar rankings de jogadores</b>	1 dia
30	Criar o <b>layout principal</b> da aplicação	2 dias
31	Criar um arquivo <b>html</b> como página inicial	1 dia
32	Criar um arquivo <b>css</b> para o design geral	1 dia
33	Criar a página <b>de login e registro</b>	1 dia
34	Criar a página <b>de perfil do usuário</b>	1 dia
35	Criar a página <b>de listagem de cartas</b>	1 dia
36	Criar a página <b>de detalhe de cartas</b>	1 dia
37	Criar a página <b>de torneios disponíveis</b>	1 dia
38	Criar a página <b>de partidas e resultados</b>	1 dia
39	Criar a página <b>de compras e vendas de cartas</b>	1 dia
40	Criar um script para <b>validar formulários</b> de login e registro	2 dias
41	Criar um script para <b>autenticação do usuário</b>	2 dias
42	Criar um script para <b>fazer chamadas AJAX para as APIs do back-end</b>	2+ dias
43	Criar um script para <b>atualizar dinamicamente a interface do usuário</b>	2 dias
44	Criar um script para <b>exibir notificações de erro e sucesso</b>	2 dias
45	Criar um script para <b>atualizar a página do perfil com os dados do usuário</b>	2+ dias
46	Criar um script para <b>conectar a página de login ao endpoint de autenticação</b>	2 dias
47	Criar um script para <b>buscar e exibir cartas disponíveis no front-end</b>	2+ dias
48	Criar um script para <b>buscar e exibir torneios disponíveis no front-end</b>	2+ dias
49	Criar um script para <b>permitir inscrições em torneios pelo usuário</b>	2+ dias
50	Criar um script para <b>atualizar dinamicamente as estatísticas dos jogadores</b>	2+ dias
51	Testar API de <b>registro de usuários</b>	½ dia
52	Testar API de <b>login e autenticação</b>	½ dia
53	Testar API de <b>listagem e busca de cartas</b>	½ dia
54	Testar API de <b>criação e inscrição em torneios</b>	½ dia
55	Testar API de <b>compras e vendas de cartas</b>	½ dia
56	Testar API de <b>estatísticas e rankings</b>	½ dia
57	Testar <b>formulários de login e registro</b>	½ dia
58	Testar <b>exibição dinâmica de cartas no front-end</b>	½ dia

59	Testar <b>pesquisa de cartas por nome e tipo</b>	½ dia
60	Testar <b>interações com torneios e partidas</b>	½ dia
61	Testar <b>notificações e feedback visual para o usuário</b>	½ dia
62	Testar <b>autenticação com tokens JWT</b>	½ dia
63	Fazer testes finais de <b>desempenho e escalabilidade</b>	2+ dias
64	Criar um <b>tutorial de uso e documentação da API</b>	1 dia
65	Finalizar e apresentar o <b>relatório do projeto</b>	1 dia
66	Criar um <b>wireframe</b> da aplicação com todas as telas principais, no Figma.	2 dias
67	Criar um <b>fluxo de navegação</b> entre as páginas para definir como o usuário se movimenta dentro do app, no Figma.	2 dias
68	Criar a <b>página inicial (Home Page)</b> , no Figma.	1 dia
69	Criar a <b>página de login e registro</b> , no Figma.	1 dia
70	Criar a <b>página do perfil do usuário</b> , no Figma.	1 dia
71	Criar a <b>página de listagem de cartas</b> , no Figma.	1 dia
72	Criar a <b>página de detalhes de cartas</b> , no Figma.	1 dia
73	Criar a <b>página de torneios</b> , no Figma.	1 dia
74	Criar a <b>página de mercado (Marketplace)</b> , no Figma.	1 dia
75	Criar um <b>protótipo navegável</b> , no Figma.	1 dia

## Planeamento Semanal do Projeto

Dias	Prótótipo
17-Mar	Ter preparadas algumas wireframes das principais telas (Home, Login, Perfil, Listagem de Cartas).
24-Mar	Visualizar e navegar em todas as páginas.
31-Mar	Ter a Base de dados completa e operacional ( Com os dados). Conexão entre a base de dados e o Servidor operacional.
07-Apr	Login e Register operacionais.
14-Apr	Ter a experiência personalizada operacional.
21-Apr	Ter o Perfil e HomePage completas.
28-Apr	Ter a página do Binder e as definições completas.
05-May	Ter a página dos torneios e a função de pesquisa completas.
12-May	Ter o mercado de cartas completo.
19-May	Ter o website completo. Ter a documentação completa.
26-May	Apresentar o projeto.