**Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO**

**ROBERTO GRAZIADEI;**

**LUIZ GUILHERME; JEVERSON FAGUNDES & VICTOR YAN**

**A SOBREVIVÊNCIA DE ETHAN:**

**URUGUAIANA**

**2023**

**ROBERTO GRAZIADEI;**

**LUIZ GUILHERME; JEVERSON FAGUNDES & VICTOR YAN**

**A SOBREVIVÊNCIA DE ETHAN:**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus Avançado Uruguaiana do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Orientadores:   
Nome do Orientador  
Nome do Co-Orientador

**URUGUAIANA**

**2023**



Sobrenome do autor, nome do autor.

Título : Subtítulo(se houver) / Nome e sobrenome. — 2023.

[qtd. de folhas] f.

Trabalho de Conclusão de Curso Técnico – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Uruguaiana, 2023.

1. palavra-chave. 2. [segunda entrada de assunto]. 3. [terceira entrada de assunto]. I. Título.

CDD [número da CDD].

**ROBERTO GRAZIADEI;**

**LUIZ GUILHERME; JEVERSON FAGUNDES & VICTOR YAN**

**A SOBREVIVÊNCIA DE ETHAN:**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus Avançado Uruguaiana do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em DD/MM/AAAA.

BANCA EXAMINADORA

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof./Prof.ª Dr./Dr.ª Ms. Nome

Orientador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof./Prof.ª Dr./Dr.ª Ms. Nome

Orientador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof./Prof.ª Dr./Dr.ª Ms. Nome

Avaliador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof./Prof.ª Dr./Dr.ª Ms. Nome

Avaliador

Este é o item pré-textual opcional chamado de dedicatória, onde você pode dedicar o trabalho a alguém. Por exemplo, você pode dizer: Dedico este trabalho aos meus pais, que não pouparam esforços para que eu pudesse concluir meus estudos.

**AGRADECIMENTOS**

Esse é o item pré-textual dos agradecimentos, em que você pode deixar uma mensagem de agradecimento aos seus pais, orientadores, docentes, amigos, que auxiliaram na construção do trabalho. Por exemplo: Agradeço aos meus pais por todo o zelo e dedicação que sempre despenderam comigo. Aos meus amigos…

*Este é o epitáfio, um elemento pré-textual opcional em que o estudante pode trazer alguma frase de reflexão para ele. Por exemplo:*

*Para criaturas pequenas como nós, a vastidão só é suportável pelo amor.*

**CARL SAGAN**

**RESUMO**

O resumo é um elemento pré-textual obrigatório no qual o estudante apresenta um resumo geral de seu trabalho, definindo o projeto, justificando, explicando a metodologia e desenvolvimento e concluindo. Esse elemento facilita a localização dos trabalhos no acervo virtual de trabalhos da instituição.

Palavras-chave: palavra-chave 1; palavra chave 2; palavra-chave 3.

**ABSTRACT**

Tradução do resumo para a língua inglesa. Opcional.

Keywords: keyword 1; keyword 2; keyword 3.

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

[Figura 1 ‒ IFFar Campus Avançado Uruguaiana 16](#_heading=h.44sinio)

[Quadro 1 ‒ Ciclo PDCA 17](#_heading=h.z337ya)

[Gráfico 1 ‒ Taxa média geométrica de crescimento anual, Brasil – 1872/2010 17](#_heading=h.3j2qqm3)

**LISTA DE TABELAS**

[Tabela 1 ‒ Variação IGPM 16](#_heading=h.2jxsxqh)

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas

IFFAR Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha

**LISTA DE SÍMBOLOS**

Σ Somatório

¬ Negação lógica

∩ Intersecção

**SUMÁRIO**

[**1**](#_heading=h.gjdgxs) **introdução 14**

[1.1](#_heading=h.30j0zll) JUSTIFICATIVA 14

[1.2](#_heading=h.1fob9te) OBJETIVOS 14

[**1.2.1**](#_heading=h.3znysh7) **Objetivo Geral 14**

[**1.2.2**](#_heading=h.2et92p0) **Objetivos Específicos 14**

[1.3](#_heading=h.tyjcwt) METODOLOGIA 14

[**2**](#_heading=h.3dy6vkm) **DESENVOLVIMENTO 15**

[2.1](#_heading=h.1t3h5sf) EXEMPLO DE TÍTULO DE SEÇÃO SECUNDÁRIA 15

[**2.1.1**](#_heading=h.3rdcrjn) **Exemplo de título de seção terciária 15**

[*2.1.1.1*](#_heading=h.26in1rg) *Exemplo de título de seção quartenária 15*

[2.1.1.1.1](#_heading=h.lnxbz9) Exemplo de título de seção quinária 15

[2.2](#_heading=h.35nkun2) EXEMPLOS DE CITAÇÕES 15

[2.3](#_heading=h.1ksv4uv) EXEMPLOS DE TABELA E ILUSTRAÇÕES 15

[2.4](#_heading=h.1y810tw) MODELO DE QUADROS DE CASOS DE USO 18

[2.5](#_heading=h.4i7ojhp) MODELO DE REQUISITOS FUNCIONAIS 18

[**3**](#_heading=h.2xcytpi) **Considerações finais 19**

[**REFERÊNCIAS 20**](#_heading=h.1ci93xb)

[**ANEXO A – Título 21**](#_heading=h.3whwml4)

[**ANEXO B – Título 22**](#_heading=h.2bn6wsx)

# **introdução**

Texto.

## JUSTIFICATIVA

Texto.

## OBJETIVOS

### 

### **Objetivo Geral**

Texto.

### **Objetivos Específicos**

Texto.

## METODOLOGIA

Texto.

# **A SOBREVIVÊNCIA DE ETHAN**

## REQUISITOS FUNCIONAIS.

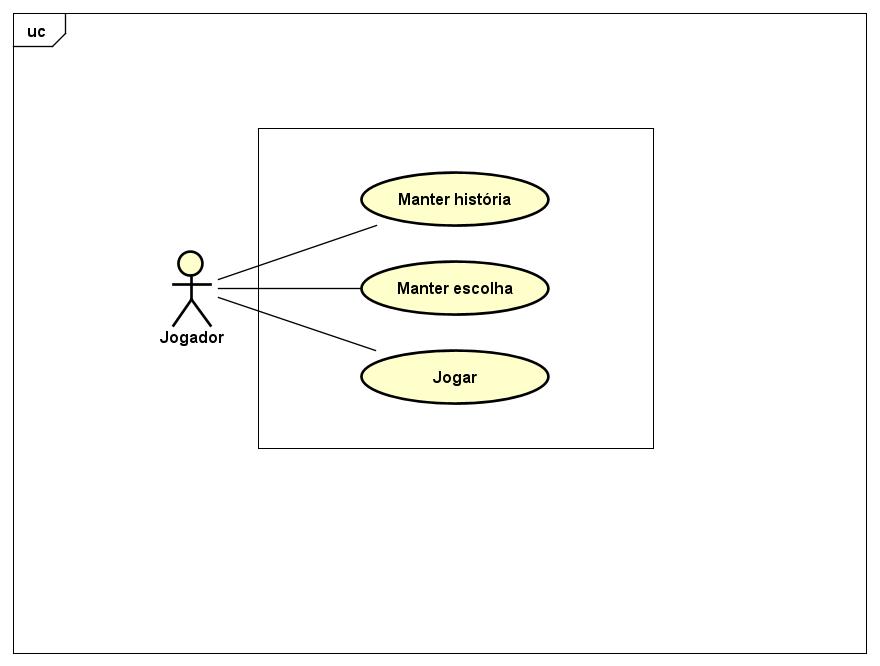
A seguir estão os requisitos funcionais do jogo interativo A Sobrevivência de Ethan.

| **[RF01] Jogar** | |
| --- | --- |
| Descrição: | O sistema deve permitir que o jogador possa jogar |
| Prioridade: | ■Essencial ◻Importante ◻ Desejável |

| **[RF02] Manter história** | |
| --- | --- |
| Descrição: | O sistema deve permitir que o jogador possa cadastrar, alterar, excluir ou listar uma história no sistema. |
| Prioridade: | ◻Essencial ■Importante ◻ Desejável |

| **[RF03] Manter escolha** | |
| --- | --- |
| Descrição: | O sistema deve permitir que o jogador possa cadastrar, alterar, excluir ou listar uma escolha no sistema. |
| Prioridade: | ◻Essencial ■Importante ◻ Desejável |

### **2.2 Diagrama de Casos de Uso**

A seguir está o Diagrama de Casos de Uso do jogo interativo A Sobrevivência de Ethan.

### **2.3 Documentação de Casos de Uso**

**MANTER HISTÓRIA.**

Quadro 1 ‒ Manter história.

| **CASO DE USO** | **[UC01] Manter história** |
| --- | --- |

| Ator: | Jogador. |
| --- | --- |
| Pré-Condições: | Não |
| Pós-Condições: | Uma história cadastrada, alterada, excluída ou listada no sistema. |
| **FLUXO PRINCIPAL**  (Caminho que o caso de uso segue se tudo ocorrer como esperado). | |
| **C) Cadastrar História.**  C1) O jogador solicita o formulário de cadastro de história para o sistema.  C2) O sistema exibe o formulário.  C3) O jogador preenche com as informações e solicita registro.  C4) O sistema registra a história.  **A) Alterar História.**  A1) O jogador seleciona a história cadastrada no sistema.  A2) O sistema exibe as informações da história selecionada.  A3) O jogador altera e solicita o registro.  A4) O sistema registra a história.  **E) Excluir História.**  E1) O jogador seleciona a história e solicita a sua exclusão.  E2) O sistema solicita uma confirmação de exclusão.  E3) O jogador confirma a exclusão da história.  E4) O sistema exclui a história.  **L) Listar História.**  L1) O jogador solicita a listagem da história.  L2) O sistema lista a história. | |
| **FLUXOS ALTERNATIVOS**  (Caminho que o caso de uso pode seguir se o usuário escolher uma opção diferente). | |
| L2) Não há histórias cadastradas no sistema.  L2)a) O sistema informa que não há histórias cadastradas no sistema. | |
| **FLUXOS DE EXCEÇÃO**  (Caminho que o caso de uso segue quando ocorrer erro ou exceção). | |
| C4) O sistema não consegue cadastrar a história.  C4)a) O sistema verifica que não pôde cadastrar a história, exibe uma mensagem de que não foi possível cadastrar a história e volta para o início do processo de cadastro.  A4) O sistema não consegue alterar a história.  A4)a) O sistema verifica que não pôde alterar a história, exibe uma mensagem de que não foi possível alterar a história e volta para o início do processo de alteração.  E4) O sistema não consegue excluir a história.  E4)a) O sistema verifica que não pôde excluir a história, exibe uma mensagem de que não foi possível excluir a história e volta para o início do processo de exclusão. | |

Fonte: Autoria própria.

**MANTER ESCOLHA**

Quadro 1 ‒ Manter escolha.

| **CASO DE USO** | **[UC02] Manter escolha** |
| --- | --- |

| Ator: | Jogador. |
| --- | --- |
| Pré-Condições: | Ter uma história cadastrada no sistema. |
| Pós-Condições: | Uma escolha cadastrada, alterada, excluída ou listada no sistema. |
| **FLUXO PRINCIPAL**  (Caminho que o caso de uso segue se tudo ocorrer como esperado). | |
| **C) Cadastrar Escolha.**  C1) O jogador solicita o formulário de cadastro de escolha para o sistema.  C2) O sistema exibe o formulário.  C3) O jogador preenche e solicita o registro.  C4) O sistema registra a escolha.  **A) Alterar Escolha.**  A1) O jogador seleciona a escolha cadastrada no sistema.  A2) O sistema exibe a escolha selecionada.  A3) O jogador altera e solicita o registro.  A4) O sistema registra a escolha.  **E) Excluir Escolha.**  E1) O jogador seleciona a escolha e solicita a sua exclusão.  E2) O sistema solicita uma confirmação de exclusão.  E3) O jogador confirma a exclusão da escolha.  E4) O sistema exclui a escolha.  **L) Listar Escolha.**  L1) O jogador solicita a listagem da escolha.  L2) O sistema lista a escolha. | |
| **FLUXOS ALTERNATIVOS**  (Caminho que o caso de uso pode seguir se o usuário escolher uma opção diferente). | |
| Não há. | |
| **FLUXOS DE EXCEÇÃO**  (Caminho que o caso de uso segue quando ocorrer erro ou exceção). | |
| C4) O sistema não consegue cadastrar a escolha.  C4)a) O sistema verifica que não pôde cadastrar a escolha, exibe uma mensagem de que não foi possível cadastrar a escolha e volta para o início do processo de cadastro.  A4) O sistema não consegue alterar a escolha.  A4)a) O sistema verifica que não pôde alterar a escolha, exibe uma mensagem de que não foi possível alterar a escolha e volta para o início do processo de alteração.  E4) O sistema não consegue excluir a escolha.  E4)a) O sistema verifica que não pôde excluir a escolha, exibe uma mensagem de que não foi possível excluir a escolha e volta para o início do processo de exclusão. | |

Fonte: Autoria própria.

**JOGAR**

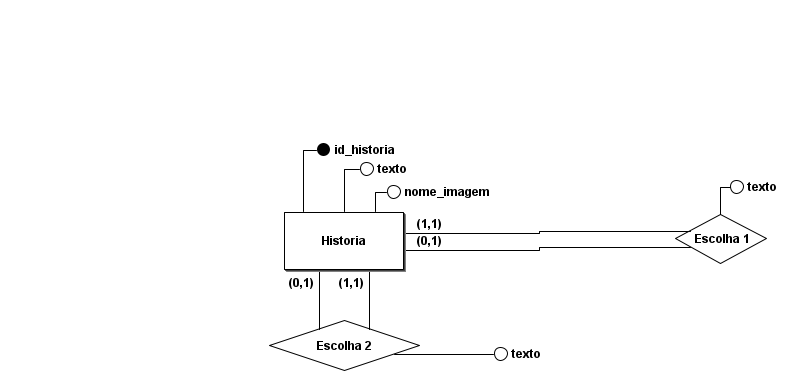
Quadro 2 ‒Jogar.

| **CASO DE USO** | **[UC03] Jogar** |
| --- | --- |

| Ator: | Jogador. |
| --- | --- |
| Pré-Condições: | Uma história cadastrada no sistema. |
| Pós-Condições: | O jogador jogou o jogo. |
| **FLUXO PRINCIPAL**  (Caminho que o caso de uso segue se tudo ocorrer como esperado). | |
| **J) Jogar.**  J1) O jogador solicita a tela do jogo.  J2) O sistema exibe essa tela.  J3) O jogador lê a história e escolhe por qual caminho vai seguir . | |
| **FLUXOS ALTERNATIVOS**  (Caminho que o caso de uso pode seguir se o usuário escolher uma opção diferente). | |
| Não há. | |
| **FLUXOS DE EXCEÇÃO**  (Caminho que o caso de uso segue quando ocorrer erro ou exceção). | |
| J1) O sistema não consegue exibir a tela do jogo.  J1)a) O sistema verifica que não pôde exibir a tela do jogo exibe uma mensagem. | |

Fonte: Autoria própria.

### **2.4 Diagrama Entidade Relacionamento**



### **2.5 Diagrama Lógico**

### 

### **2.6 Wirefremes**

A seguir estão as telas do Jogo A sobrevivência de Ethan, as telas abaixo servem tanto para o jogo em protuguês quanto para o jogo em inglês, o que muda é o idioma.

**index.html**

### 

**inicial.html**

### 

**game.php**

### 

**morte12.php**

### 

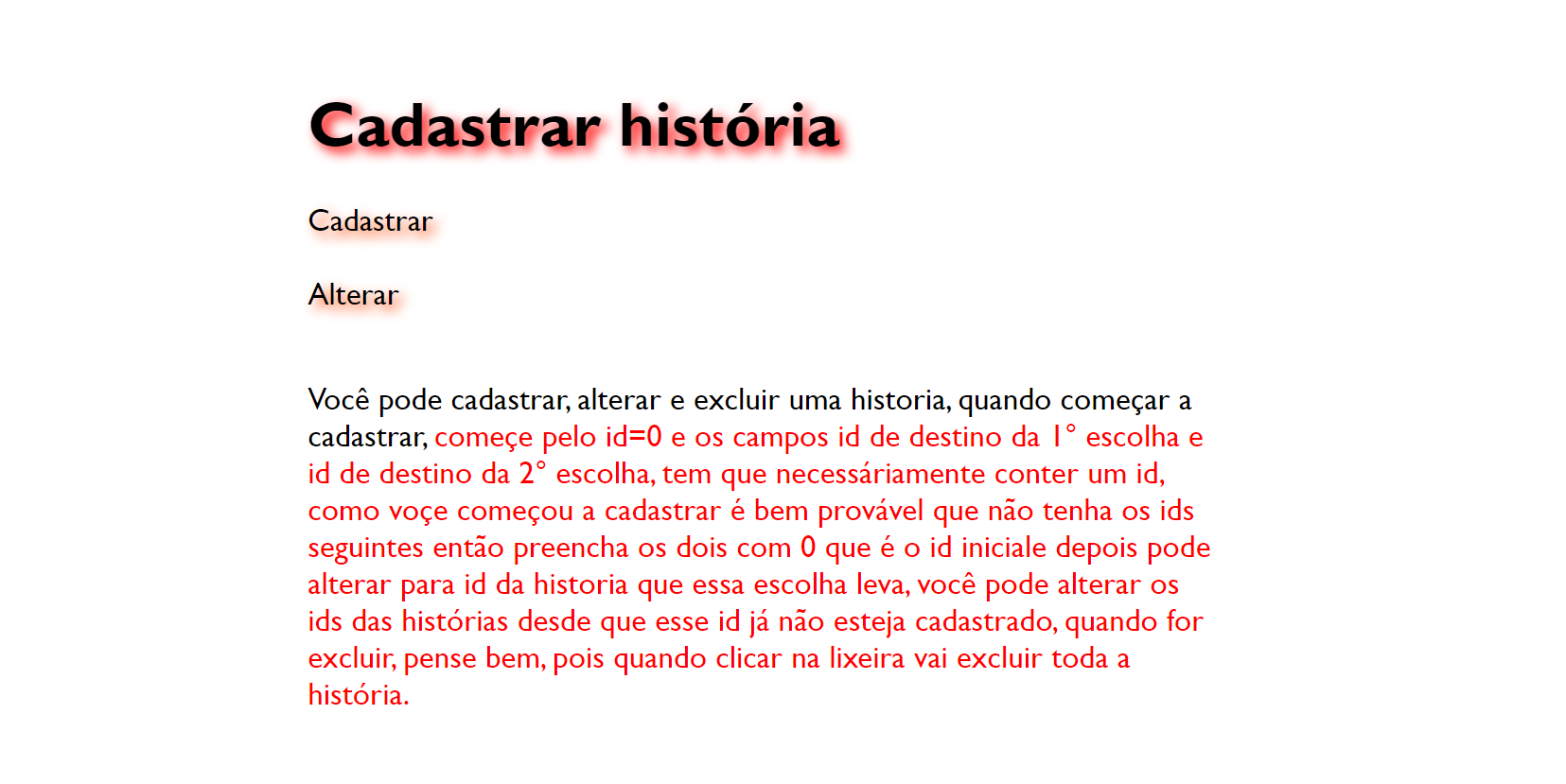
**morte13.php**

### 

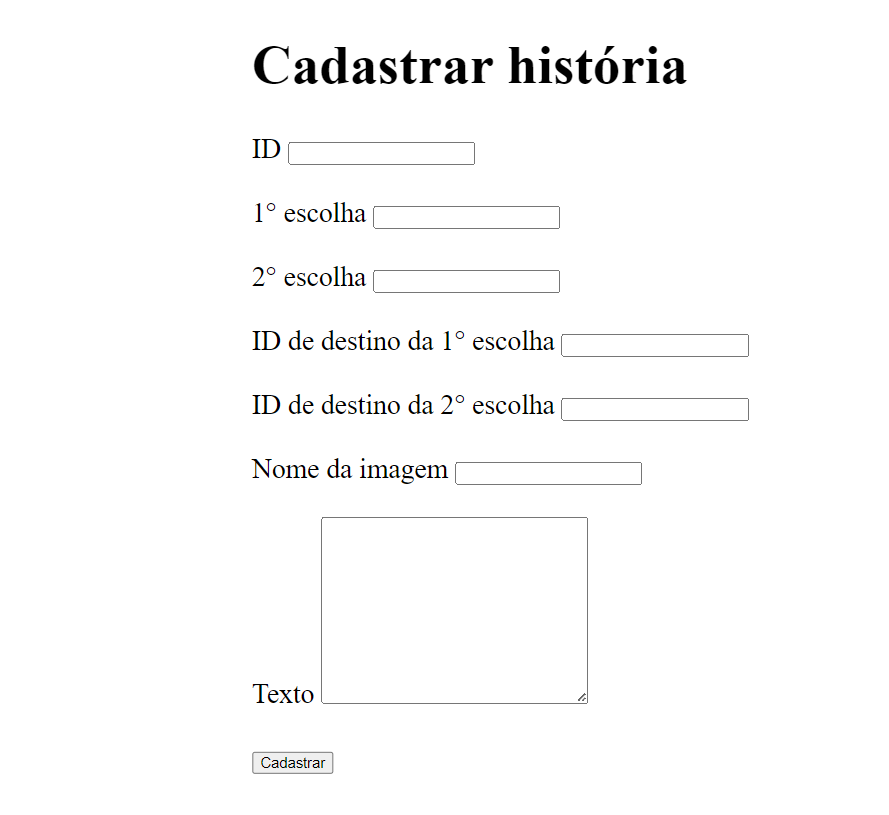
**sinopse.html**

### 

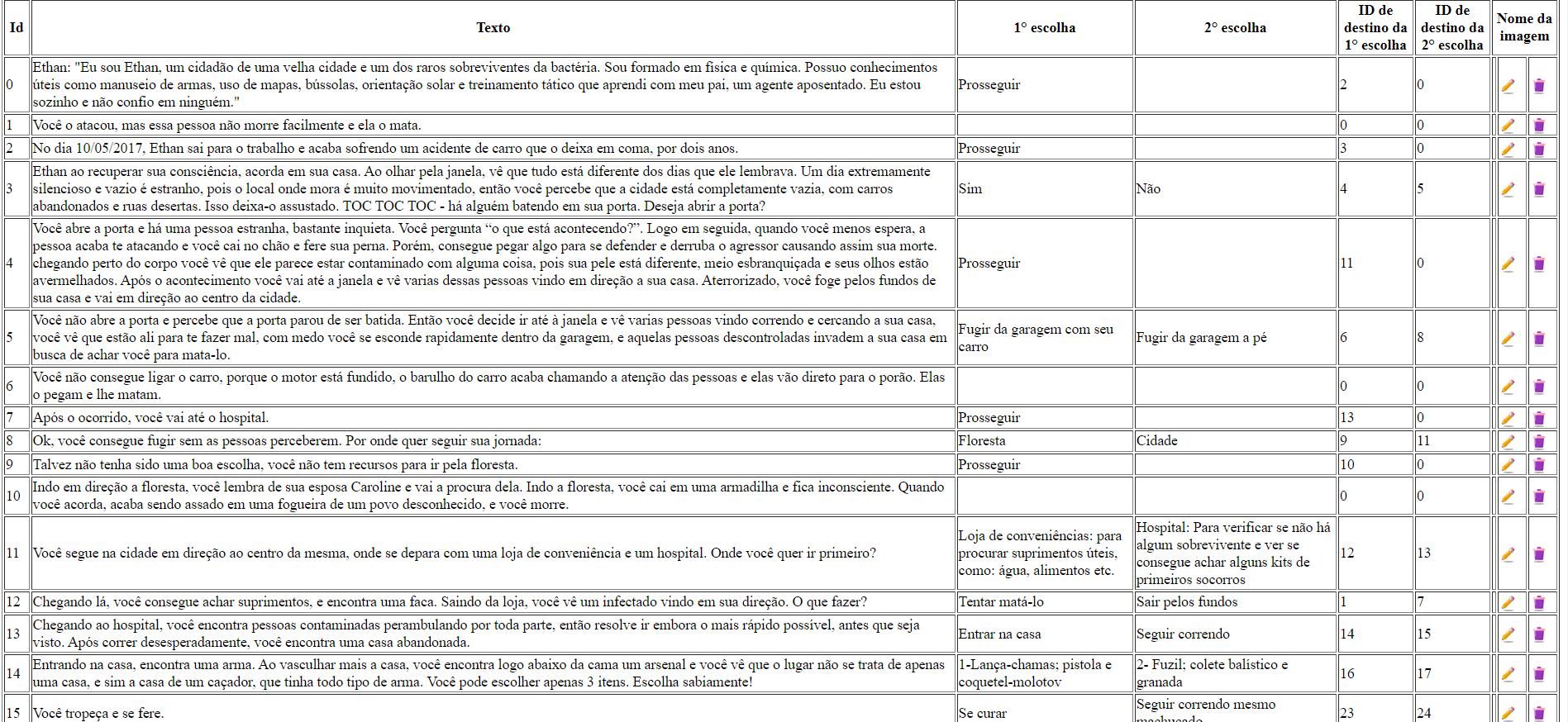
**Crud**

****

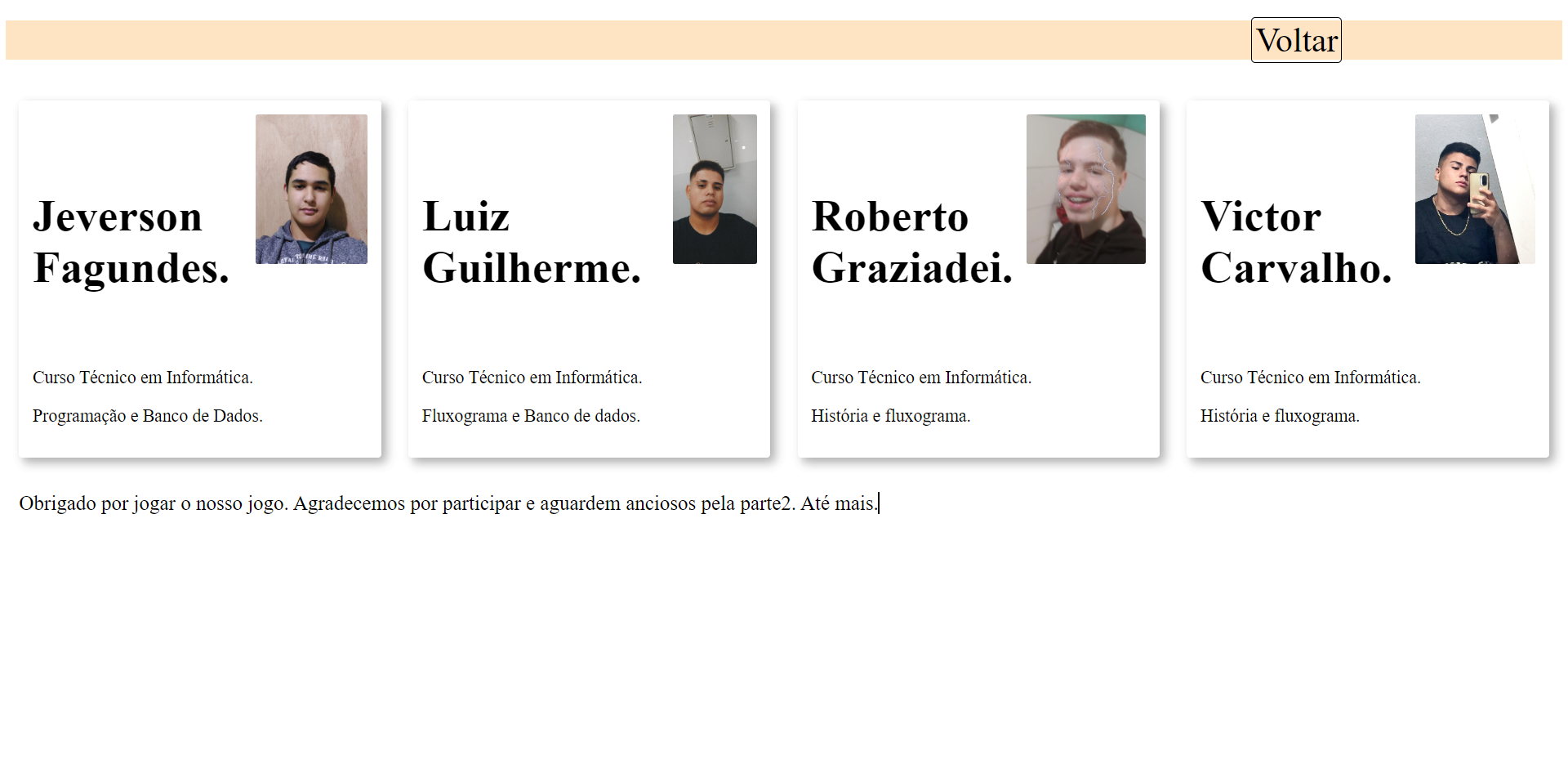
**formcad.html**

****

**listar.php**

****

**sobre.html**

****

### **Exemplo de título de seção terciária**

Texto.

#### Exemplo de título de seção quaternária

Texto.

##### *Exemplo de título de seção quinária*

Texto.

## EXEMPLOS DE CITAÇÕES

“Exemplo de citação - as citações diretas, no texto, com até três linhas, devem estar contidas entre aspas duplas.” (ABNT, 2002, p. 2).

Exemplo de citação - as citações diretas, no texto, com mais de três linhas, devem ser destacadas com recuo de 4 cm da margem esquerda, com letra menor que a do texto e sem as aspas. (ABNT, 2002, p. 2).

## EXEMPLOS DE TABELA E ILUSTRAÇÕES

As figuras devem ser apresentadas conforme exemplo da Figura 1.

Figura 1 ‒ IFFar Campus Avançado Uruguaiana

  
Fonte: acervo de imagens do IFFar-CAU (2018)

A formatação das tabelas deve seguir a Norma de Formatação Tabular do IBGE, que está dispovel no link:

<https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv23907.pdf>. A Tabela 1 é um exemplo de como deve ser apresentada uma tabela em um trabalho acadêmico:

Tabela 1 ‒ Variação IGPM

| **Mês/Ano** | **%** |
| --- | --- |
| 07/2020 | 0,49 |
| 08/2020 | 0,53 |
| 09/2020 | 0,82 |
| 10/2020 | 0,65 |

Fonte: CALCULAR...(2020)

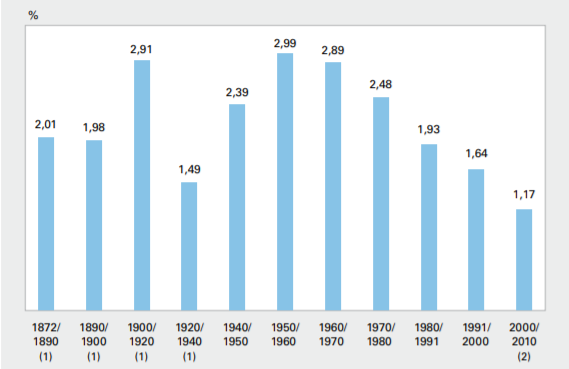
A principal diferença entre um quadro e uma tabela é o seu conteúdo: uma tabela contém números e um quadro contém texto. O Quadro 1 mostra como um quadro deve ser apresentado em um trabalho acadêmico. As normas da ABNT não informam sobre a formatação dentro do quadro, ficando ela a critério estético do autor. Ela versa apenas sobre o título e a fonte, que devem seguir o exemplo mostrado.

Quadro 1 ‒ Ciclo PDCA

| **ETAPAS** | **AÇÕES** |
| --- | --- |
| P (PLAN) | **Planejar o trabalho a ser realizado** por meio de um plano de ação após a identificação, reconhecimento das características e descoberta das causas principais do problema (projeto da garantia da qualidade). |
| D (DO) | **Realizar o trabalho planejado** de acordo com o plano de ação (execução da garantia da qualidade, cumprimento dos padrões). |
| C (CHECK) | **Medir ou avaliar** o que foi feito, identificando a diferença entre o realizado e o que foi planejado no plano de ação (verificação do cumprimento dos padrões da qualidade). |
| A (ACT) | **Atuar corretivamente** sobre a diferença identificada (caso houver); caso contrário, haverá a **padronização** e a conclusão do plano (ações corretivas sobre os processos de planejamento, execução e auditoria; eliminação definitiva das causas, revisão das atividades e planejamento. |

Fonte: Adaptado de Chiavenato (2004)

Gráfico 1 ‒ Taxa média geométrica de crescimento anual, Brasil – 1872/2010

  
Fonte: IBGE (2011)

## MODELO DE QUADROS DE CASOS DE USO (ÁREA: PROGRAMAÇÃO)

“Exemplo de citação –

Quadro 2 ‒ [UC001]

| **CASO DE USO** | **[UC001] Excluir imagens denunciadas** |
| --- | --- |
| Atores | Administrador |
| Pré-Condições | Estar logado e visualizando a lista de itens |
| Pós-Condições | Excluir imagem denunciada e notificar o proprietário |
| **FLUXO PRINCIPAL** | |
| 1. Os administradores são notificados sobre a imagem denunciada. 2. O administrador abre a imagem em questão e a analisa. 3. O administrador a exclui ou mantém na rede. | |
| **FLUXO ALTERNATIVO** | |
| 1. Os administradores são notificados sobre a imagem denunciada 2. O administrador abre a imagem em questão e a analisa 3. O administrador a exclui. 4. O sistema informa erro no processo e recarrega a página | |

Fonte: Autoria própria.

## MODELO DE REQUISITOS FUNCIONAIS (ÁREA: PROGRAMAÇÃO)

“Exemplo de citação –

Quadro 3 ‒ [RF001]

| **[RF001] Curtir imagem** | |
| --- | --- |
| Descrição: | Este requisito funcional permite que o usuário favorite alguma imagem de outro usuário. |
| Prioridade: | ◻ Essencial ■ Importante ◻ Desejável |

Fonte: Autoria própria.

# **Considerações finais**

Texto.

###### **REFERÊNCIAS**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

CALCULAR correção monetária IPC do IGP (FGV). *[S.l.]*, 2020. Disponível em: https://www.ecalculos.com.br/utilitarios/ipc-do-igp-fgv.php. Acesso em: 13 nov. 2020.

CHIAVENATO, Idalberto. **Introdução à teoria geral da administração**. 3. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

IBGE. **Sinopse do censo demográfico 2010**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv49230.pdf. Acesso em: 16 nov. 2020.

PSIDONIK, Jorge Valdair. **Luta por moradia em Erechim/RS**: a ação do movimento popular urbano. 2019. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal da Fronteira Sul, Chapecó, 2019. Disponível em: https://rd.uffs.edu.br/bitstream/prefix/3341/1/PSIDONIK.pdf. Acesso em: 04 fev. 2020.

SAGAN, Carl. **Pálido ponto azul**. São Paulo: Cia. das Letras, 1994.

SIMIONI, Lilian. **Biblioteca reabre para atendimentos depois do inventário anual**. 2017. Disponível em: https://www.uffs.edu.br/campi/chapeco/noticias/imagens/biblioteca-reabre-para-atendimentos-depois-do-inventario-anual-foto-lilian-simioni-arquivo-uffs/@@images/image. Acesso em: 13 nov. 2020.

###### **ANEXO A – Título**

[Inserir anexo, se houver].

###### **ANEXO B – Título**

[Inserir anexo, se houver].