

Projeto Individual: WebHead

Yan Coutinho Cesario

São Paulo Tech School

RA: 03231067

**Contexto**

**Criado em agosto de 1967, o Homem-Aranha é um super-herói conhecido no mundo todo, uma das marcas mais rentáveis do planeta atualmente e símbolo de inspiração para muitas pessoas ao redor do mundo, incluindo o autor deste projeto. Criado por Stan Lee e Steve Ditko, Peter Parker era um garoto comum até que, em uma excursão da escola, foi picado por uma aranha geneticamente modificada. A picada da aranha mudou sua vida para sempre, já que lhe concedeu força sobre-humana, agilidade sobre-humana e um sexto-sentido que o alerta sobre perigos iminentes, carinhosamente apelidado de Sentido Aranha. É claro que não demorou até que Parker começasse a usar suas novas habilidades a seu favor e, a fim de se aproveitar de seus poderes, resolveu entrar em um campeonato de luta livre para conseguir a recompensa em dinheiro. Após sentir-se enganado pelo contratante das lutas, Peter acaba por não impedir o bandido que levou o dinheiro da recompensa o deixando fugir e, minutos depois, quando estava indo embora, descobre que o mesmo bandido foi o principal responsável pelo assassinato de seu Tio Ben. A partir deste momento, Peter entendeu que “com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”, e depois de ir atrás do assassino e acidentalmente ocasionar sua morte, resolve assumir o manto de “Homem-Aranha”, na intenção de garantir que aquele momento não se repita com mais ninguém.**

**Durante a criação do personagem, Stan Lee queria algo com quem todos pudessem se identificar, não apenas se inspirar com seus grandes feitos heroicos, mas também com seus problemas e falhas. Peter Parker é um adolescente com problemas comuns envolvendo relacionamentos, vida acadêmica e profissional etc. A grande inspiração para seus poderes veio de um momento em que Lee observava uma mosca escalar uma parede e, ao levar a ideia de um herói adolescente com problemas comuns que usava um uniforme de aranha, o editor chefe da época considerou a ideia ridícula, questionando a Stan sobre as pessoas não gostarem de aranhas e taxando a ideia como “simples demais”.**

**Atualmente, o Homem-Aranha é uma das marcas mais rentáveis e conta com uma vasta galeria de personagens envolvidos em suas histórias, principalmente em sua galeria de vilões. Em relação a influência na cultura pop, existem (até o momento que esta documentação está sendo escrita) 10 filmes relacionados ao Cabeça de Teia nos cinemas:**

* **Homem-Aranha (2002)**
* **Homem-Aranha 2 (2004)**
* **Homem-Aranha 3 (2007)**
* **O Espetacular Homem-Aranha**
* **O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro**
* **Homem-Aranha: De Volta ao Lar**
* **Homem-Aranha: Longe de Casa**
* **Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa**
* **Homem-Aranha No Aranhaverso**
* **Homem-Aranha Através Do Aranhaverso**

Sobre sua influência no mundo das HQs, por exemplo, além de ser um dos personagens mais famosos do mundo, algumas de suas principais histórias também ditaram novas maneiras de se escrever quadrinhos. O Homem-Aranha foi o primeiro herói a falhar em batalha, marcando pela HQ “A Noite em Que Gwen Stacy Morreu”, que reúne as edições “The Amazing Spider-Man #121 e #122”. Foi algo extremamente impactante para uma época em que heróis eram descritos praticamente como intocáveis, por mais que fossem humanos (como o Superman e todos os seus poderes e o Batman com toda sua inalcançável fortuna), ter um cenário onde um herói não consegue salvar alguém era algo inimaginável. Após o marco histórico da edição, as histórias em quadrinhos passaram a ser mais profundas e intensas, explorando muito mais um lado humano dos personagens que tanto amamos.

**Justificativa**

**Recuperar e avaliar conhecimentos do 1º semestre através do ajuste e reapresentação do Projeto Individual.**

**Objetivo**

**Desenvolver um site que celebre o legado do personagem e suas conquistas ao longo do tempo; unir milhões de fãs ao redor do mundo e pessoas que tenham interesse em conhecer mais sobre o universo Marvel.**

**Escopo**

**O site deve ser desenvolvido em HTML, CSS e JavaScript para front-end (não sendo permitido a utilização de template/bootstrap) utilizando os conhecimentos desenvolvidos nas aulas de Algoritmos. Deve utilizar a API Web-data-viz como base de Back-end.**

**Devem ser definidas e conceituadas 2 métricas que consumam dados da base, executem a operação matemática e devolva em formato de indicador ou gráfico.**

**Deve apresentar uma documentação estruturada nas bases apresentadas durante as aulas de T.I do 1° semestre, documentação essa que deve ter seus tópicos preenchidos com clareza, capricho e formatação padronizada. Não haverá apresentação o projeto utilizando slides (Powerpoint, Canva, etc..).**

**A modelagem do banco de dados deve conter, no mínimo, 4 tabelas e, assim como o script, será feita em MySQL Workbench.**

**Requisitos**

**Requisitos Não-Funcionais:**

* **O site deve estar propenso para possíveis atualizações futuras, em sua estrutura de código e repositórios de backup**
* **As páginas do site devem ser programadas em HTML, CSS e JavaScript**
* **Conexão com um banco de dados estabelecido em MySQL Workbench**

**Requisitos Funcionais:**

* Tela de login e cadastro
* Tela principal “Home”
* Tela sobre “Aranhaverso”
* Opção de saída (log-out)
* Gráficos e métricas analíticas
* Rolagem Vertical
* Minigame interativo com métricas do jogo

**Premissas**

* O projeto deverá ser desenvolvido individualmente, sem cópias de códigos que o autor não seja capaz de explicar
* Que se aprenda mais sobre o tema conforme a etapa de pesquisa para a execução do projeto
* Não se deve ter medo ou vergonha de pedir ajuda caso necessário
* Não se negue a ensinar um colega um conteúdo novo
* Deve-se exibir os conhecimentos adquiridos ao longo do semestre

**Restrições**

* A data de entrega deste projeto está marcada para 23 de outubro de 2023 e este prazo não é negociável;
* Não se deve fugir do tema durante o desenvolvimento