**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**PAULO HENRIQUE RESER MACHADO**

**WATER**

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**PAULO HENRIQUE RESER MACHADO**

**WATER**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-1)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**PAULO HENRIQUE RESER MACHADO**

**WATER**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

A web moderna rapidamente tem se tornado uma plataforma não só para criar jogos esplêndido de alta qualidade, mas para você realmente pensar na web como uma melhor plataforma de destinos para seu jogo também para a distribuição desses mesmos. Para SILVA (2024), a gama de jogos para web evoluiu significativamente, rivalizando com jogos de desktop e nativos. Com tecnologias web modernas e navegadores atualizados, é possível criar jogos 3D complexos, como FPS e RPGs, sem sacrificar a qualidade. Graças a avanços em compilação just-in-time de JavaScript e novas APIs, a experiência de jogo na web se tornou fluida e imersiva.

A venda de jogos online é um mercado dinâmico e em crescimento, caracterizado pela distribuição digital de jogos por meio de plataformas e lojas virtuais. Com a popularização da internet e o aumento do uso de dispositivos móveis e computadores, a venda de jogos online tornou-se uma parte significativa da indústria de entretenimento. A distribuição digital permite que os jogadores comprem e baixem jogos diretamente para seus dispositivos, eliminando a necessidade de mídia física e permitindo acesso imediato ao conteúdo. Isso também facilita atualizações e patches frequentes. A venda de jogos online continua a evoluir com novas tecnologias e tendências, como a realidade virtual e aumentada, e novas formas de interação social dentro dos jogos, influenciando a forma como os jogos são desenvolvidos, comercializados e consumidos.

## Apresentação do Problema

O mercado do vende de jogo online, tem registrado uma significativa aceitação de interesse e vendas ao longo do último ano. A popularidade do gênero maior do que nunca, por isso é a altura perfeita para os criadores independentes de jogos venderem os seus jogos online.

Uma plataforma importante é muito semelhante a um mercado em linha. As plataformas permitem aos criadores de jogos alcançar algumas economias de custos, o que é obviamente uma enorme vantagem e deve certamente ser considerado pelos criadores independentes como uma parte importante da sua estratégia comercial. Obviamente, embora uma plataforma online possa ajudar as empresas de jogos a vender, há também desvantagens na sua utilização.

# 2 OBJETIVOS

Encorajar e promover o sentido de comunidade dentro da Industria, a harmonia e cooperação entre seus associados e, de modo geral, promover o desenvolvimento da produção de jogos brasileiros, oferecer, na medida de suas possibilidades, serviços de assistência aconselhamento profissional aos associados.

Os jogos online desenvolvem habilidades de trabalho em equipe, concentração comunicação e resolução de problemas. Eles também são uma ótima oportunidade para trabalhar a comunicação e resolução de conflitos. E há vários estudos que comprovam quais os beneficios dos jogos eletrônicos para os estudantes.

# 3 METODOLOGIA

Para FACHIN (2001) método é um instrumento do conhecimento que proporciona aos pesquisadores, em qualquer área de sua formação, orientação geral que facilita planejar uma pesquisa, formular hipóteses, coordenar investigações, realizar experiências e interpretar os resultados. CERVO & BERVIAN (2002) completam que o método não substitui o talento ou inteligência do cientista, pois tem seus limites e não ensina a encontrar as grandes hipóteses, as ideias novas e fecundas, que dependem do gênio e da reflexão do cientista. Já a técnica do Grupo de Foco foi escolhida para coletar informações e comentários dos participantes. Por ser uma espécie de entrevista não estruturada, possibilitou identificar atitudes, motivações e expectativas dos participantes em relação ao uso dos jogos eletrônicos.

A análise comparativa é uma técnica de pesquisa PETTAZZONI (2016), que consiste em comparar dois ou mais elementos, como processos, documentos, conjuntos de dados, para identificar semelhanças e diferenças entre eles. A análise comparativa é utilizada em diversos campos, como a ciência e a pesquisa de mercado, e pode ajudar a: Melhorar processos e procedimentos, avaliar a eficácia de desempenhos anteriores, entender melhor como a concorrência trabalha, obter insights para a tomada de decisão, expandir o conhecimento. Em termos mais técnicos, a modelagem de dados relacional é uma abordagem para estruturar dados em um banco de dados, onde os dados são organizados em tabelas relacionadas entre si. Essas tabelas possuem linhas (registros) e colunas (campos), que representam as entidades e seus atributos.

• Organização: Permite organizar grandes volumes de dados de forma lógica e eficiente.

• Integridade: Garante a consistência dos dados, evitando duplicidades e informações contraditórias.

• Flexibilidade: Facilita a realização de consultas e a extração de informações.

• Escalabilidade: Permite o crescimento do banco de dados de forma organizada.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

ARRUDA, E. Aprendizagens e jogos digitais. Campinas: Alínea, 2011; FRASCA, Gonzalo. Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric. 2007. 213 f.

SILVA, Marcelo. Introdução ao desenvolvimento de jogos para a Web. 2024. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Games/Introduction. Acesso em: 02 set. 2014.

SISLER, V. Digital Arabs: Representation in Videogames. In: EUROPPEAN CULTURE STUDIES. Los Angeles: Sage Publications, 2008.

Tese (Doutorado em Filosofia). IT University of Copenhagen, Copenhagen. 2007

PETTAZZONI, Raffaele. O método comparativo. Debates do NER, p. 203-218, 2016.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-1)