

# DISRUPT21

## ROTEIRO DO PITCH

DIB  
TONY

**Olá, somos o grupo Sasso e desenvolvemos o projeto Future.**

## PROPOSTA

A proposta do projeto era fazer um site funcional, com back-end em Java e conexão com o Banco de Dados Oracle, representando a visão que nós, do Sasso, temos sobre o filme De Volta para o Futuro.

Um clássico dos anos 80, o filme lida com temas como viagem no tempo e o paradoxo do Avô, o conceito de que qualquer interação no passado afeta o presente, do qual você saiu.

Aqui está o Future, uma reimaginação do filme De Volta para o Futuro.

## AGILE

Antes do desenvolvimento prático do projeto, houve uma certa quantidade de planejamento e utilizamos da ferramenta Astah para possibilitar a criação de diagramas que pudessem nos orientar.

O diagrama de classes cobre a camada Domain do sistema, englobando suas classes, atributos, métodos, considerando estereótipos, cardinalidade e visibilidade.

## DB

**Considerando o escopo de banco de dados, primeiro desenvolvemos a modelagem estrutural das tabelas do banco e suas linhas, utilizando a ferramenta Data Modeler, da Oracle. Depois, utilizando SQL Developer, também da Oracle, desenvolvemos os scripts DDL e DML, para criação e população das tabelas, respectivamente.**

**A última parte foi a conexão com o back-end.**

## JAVA

Todo o back-end foi desenvolvido em Java, englobando camadas de desenvolvimento Domain, DAO e BO. A camada DAO, responsável pelos métodos de conexão com o Banco, trata o CRUD

considerando que o site não lida com inserção de dados pelo usuário, nem deleção e atualização, então sua responsabilidade está em ler informações do Banco e discernir a sua amostragem na tela.

Para o front-end, desenvolvemos todas as páginas com a tecnologia JSP, utilizando HTML5 e CSS3 para estruturação e estilização, respectivamente, além de uma servlet para comunicação com o back-end. As páginas contam também com internacionalização, um conceito que traz a possibilidade do usuário escolher a linguagem na qual o site será mostrado.

## AI

**O desenvolvimento do algoritmo de Regressão Logística é inspirado no Almanaque Esportivo do segundo filme da série. Este almanaque detalha todas as vitórias e derrotas de times esportivos nos últimos 50 anos.**

**Fizemos o tratamento estrutural de um dataset (um arquivo .csv), que contém vitórias e derrotas de times de baseball entre 1950 e 2000. Com o dataset pronto, criamos o algoritmo de predição conseguindo níveis de acurácia altíssimos. Para finalizar, integramos a tecnologia em uma página do site, dando ao usuário a possibilidade de baixar o notebook que usamos e a base de dados para estudar o algoritmo.**

## CONCLUSÃO

**Por ser um projeto consideravelmente descomplicado, demos muita ênfase à parte visual e a experiência do usuário. É um site de fácil manipulação que satisfaz todas as nossas expectativas para o projeto.**

**Obrigado.**