

# **Projeto Individual**

## **Pesquisa e Inovação & Socioemocional**

**Nome:** Daniel Pederzini      **RA:** 01211025

**Turma:** 1ADS A



**DUEL STATION**

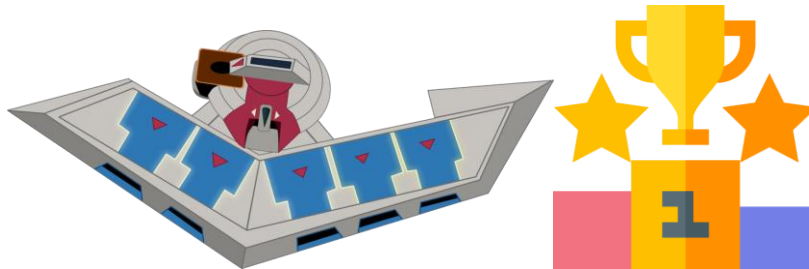
**Junho 2021**

# Sumário

<b>Objetivo.....</b>	<b>1</b>
<b>Justificativa.....</b>	<b>2</b>
<b>Premissas e restrições .....</b>	<b>3</b>
<b>Métricas aplicadas aos dados .....</b>	<b>5</b>
<b>High Level Design (HLD) .....</b>	<b>6</b>
<b>Low Level Design (LLD) .....</b>	<b>7</b>

# Objetivo

O objetivo do projeto é criar um site de teor mais descontraído e fantasioso, baseado na franquia Yu-Gi-Oh, onde deverá ser possível batalhar com diferentes duelistas e decks para ganhar moedas, visualizar rankings, interagir com outros usuários, comprar novos itens e ver estatísticas relacionadas às partidas e compras.



## Justificativa

Os jogos estão, aos poucos, deixando a igualdade de lado, e privilegiando os usuários com mais condições financeiras, que podem comprar itens melhores com muito mais facilidade (pay to win) e quebrar a competitividade justa. Pensando nisso, a Duel Station veio para ser diferente, ser um lugar onde todos possam se divertir de forma simples, começando da mesma forma e com as mesmas oportunidades para evoluir, atingindo o topo dos rankings por mérito próprio e interagindo entre si durante o processo.



## Premissas e restrições

As premissas para a realização do projeto são as seguintes:

- A plataforma Azure não sairá do ar por tempo indeterminado;
- A equipe de suporte será capaz de resolver todo e qualquer tipo de ticket;
- Não haverá ataques hackers ao website ou banco de dados;

As restrições para a realização do projeto são as seguintes:

- A equipe de desenvolvedores trabalhará em média 7 horas por dia no projeto;
- As tecnologias permitidas são: HTML, CSS, JavaScript, NodeJS e SQL;
- O projeto deve conter todos os conceitos ensinados nas matérias de: Algoritmos, Banco de Dados, Arquitetura de Computadores, Tecnologia da Informação, Pesquisa e Inovação e Desenvolvimento Socioemocional.



## **Escopo e principais requisitos**

O projeto deve conter as seguintes funcionalidades, e cumprir os seguintes requisitos:

- O site deve ter uma página inicial de indexação (Essencial, 5);
- O site deve ter uma página sobre, onde haverá um resumo da história de Yu-Gi-Oh e uma sessão de links com todas as sagas da franquia (Essencial, 5);
- O site deve ter uma ferramenta de suporte de TI integrada (Essencial, 3);
- O site deve ter telas para login e cadastro, conectadas ao banco (Essencial, 8);
- Após o login do usuário, deve haver uma página geral, onde será possível ver um ranking dos top 10 jogadores e uma sessão de comentários com likes e dislikes (Essencial, 13);
- Após o login do usuário, deve haver uma página para o jogo, onde será possível escolher um duelista e um deck para batalhar e ganhar moedas, e os dados das partidas serão enviados ao banco de dados (Essencial, 21);
- Deve haver uma página de loja, onde será possível comprar novos duelistas e decks, para jogar com eles depois (Desejável, 21);
- Deve haver uma página de perfil, onde será possível ver estatísticas referentes às partidas e compras (Essencial, 21);
- O site deve contar com pop-ups de carregamento e confirmação, para melhorar a interação com o usuário (Essencial, 3);
- O banco de dados deve ter uma modelagem lógica e um script (Essencial, 8);
- O usuário poderá alterar seu nome, fundo do perfil e preferências em um pop-up de opções (Desejável, 8);

## Métricas aplicadas aos dados

Na página “Hub”, existem as seguintes estatísticas e métricas:

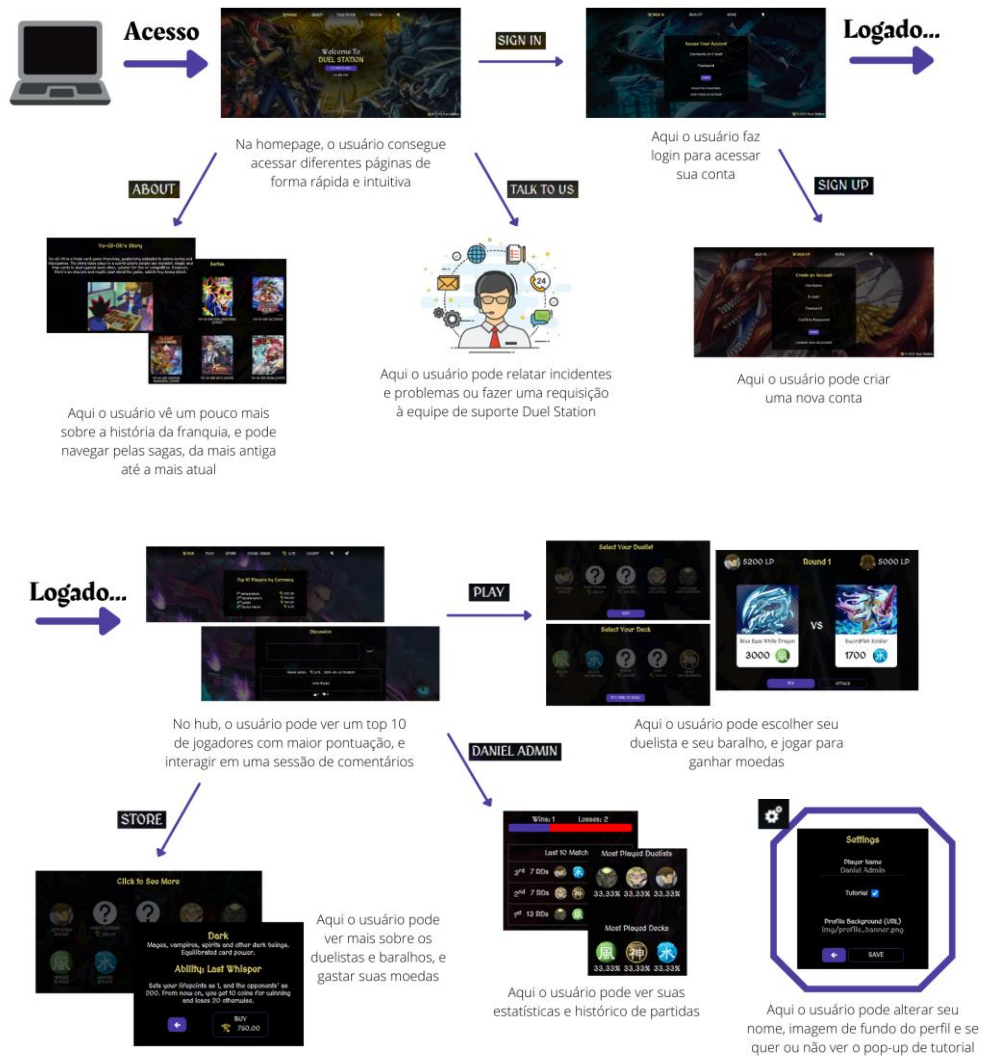
- Top 10 jogadores por quantidade de moedas: números decimais em ordem decrescente;
- Reações de comentários: números inteiros divididos em “likes” e “dislikes”;

Na página “Profile”, existem as seguintes estatísticas e métricas:

- Relação de vitórias e derrotas: números inteiros e barras com largura percentual;
- Histórico de partidas: lista das últimas 10 partidas jogadas e suas principais características;
- Duelistas e decks mais jogados: imagens com seu respectivo percentual de escolha;
- Média de ganho ou perda de moedas por partida: número decimal positivo ou negativo;
- Análise do tipo de partida mais frequente: pode ser muito acirrada, equilibrada ou muito desequilibrada;
- Quantidade total de duelistas e decks: números inteiros;
- Histórico de compras: lista de todas as compras do usuário e suas respectivas informações, ordenadas por data;
- 



# High Level Design (HLD)





# Low Level Design (LLD)

