

SÃO PAULO TECH SCHOOL - SPTECH
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE WEBSITE
Portal The Last of Us

Débora Marsal Mato Rodriguez
RA 01252000
1 ADS B

SÃO PAULO
Dezembro/2025

INTRODUÇÃO

Este documento apresenta a especificação completa do Portal The Last of Us, desenvolvido como projeto da disciplina de Pesquisa e Inovação. O projeto integra conceitos de HTML, CSS, JavaScript, NodeJS, utilização da API Web Data Viz para cadastro e consulta de dados, e da biblioteca Chart.js para criação de gráficos.

O portal tem caráter acadêmico, temático e afetivo, baseado no universo narrativo de The Last of Us, obra que marcou a vida da autora tanto pela história quanto pelas experiências pessoais relacionadas ao jogo e à série televisiva.

CONTEXTO

Este projeto foi desenvolvido para a matéria de Pesquisa e Inovação, com a proposta de aplicar os conhecimentos técnicos adquiridos ao longo do semestre da faculdade, mas também como uma oportunidade de trazer um tema de escolha da autora.

Desde criança, sempre fui apaixonada por videogames. Eles eram meu passatempo favorito e me proporcionavam dinamismo e companhia, mesmo sendo filha única. Apesar disso, minha tia cuidava de mim enquanto minha mãe trabalhava, então cresci ao lado do meu primo, que tem a mesma idade que eu. Jogávamos juntos o tempo todo, e isso sempre foi o que fortalecia nosso vínculo. Começamos com um Mega Drive, e nossa coleção foi evoluindo ao longo dos anos: PlayStation 1, PlayStation 2, Xbox 360; depois voltamos para o PlayStation 3, PlayStation 4. Hoje, ele já está no 5, enquanto eu ainda estou no 4.

O tema escolhido foi o Jogo The Last of Us. O primeiro jogo foi lançado em 2013, quando eu tinha 16 anos e estava no ensino médio. Na época eu tinha o Xbox 360, porém o jogo era exclusivo para Playstation. Eu fiquei fascinada pelo jogo desde o trailer de lançamento, e acabei acompanhando toda a narrativa por gameplays no YouTube.

Ainda assim, continuei com vontade de jogar o jogo e, em 2017, comprei um PlayStation 3 para finalmente poder jogá-lo. Foi uma conquista muito simbólica para mim, não apenas por ser algo que eu desejava há anos, mas também porque comprei o console com o salário do meu primeiro estágio, enquanto cursava Arquitetura e Urbanismo.

Aqui está o parágrafo reescrito de forma mais clara, correta e bem estruturada:

O segundo jogo foi lançado em 2020, o que teve um impacto especial por coincidir com a pandemia de Covid-19, ainda mais porque sua temática também envolvia uma pandemia. Na época, comprei o jogo pouco depois do lançamento, e ele se tornou uma ótima distração durante a quarentena, já que eu praticamente não saía de casa. O jogo passou a fazer parte da minha rotina diária e ainda fortaleceu meu vínculo com uma amiga, pois eu o jogava e depois contava para ela tudo o que havia acontecido, quase como se fosse um podcast.

Além disso, em 2023 foi lançada uma série inspirada no jogo, que também acabou se conectando profundamente à minha vida familiar. Assisti à série junto com meu pai, que nunca foi muito ligado em videogames, mas percebeu o quanto eu estava empolgada com aquele universo e decidiu assistir comigo. Com o tempo, isso se tornou quase um ritual nosso: toda semana nos reuníamos para acompanhar cada episódio, comentar as cenas e compartilhar teorias. Foi um período que criou memórias afetivas muito fortes e tornou essa experiência ainda mais especial para mim.

Por isso, escolhi este tema: ele representa meus gostos, minha história, meu amadurecimento e minha trajetória pessoal dentro do mundo dos games.

OBJETIVO

Desenvolver um website temático e interativo sobre The Last of Us, contendo páginas informativas, um sistema de cadastro e login (conectado à API Web Data Viz), um quiz temático com registro de pontuações e um dashboard com gráficos de desempenho (utilizando a biblioteca Chart.js), e uma simulação de jogo, aplicando, na prática, os conhecimentos estudados nas disciplinas técnicas do semestre.

JUSTIFICATIVA

Escolhi The Last of Us como tema principal porque:

- Sempre fui apaixonada por videogames;
- The Last of Us foi um dos jogos mais marcantes da minha vida;
- Acompanhei o jogo mesmo sem ter o videogame necessário na época;
- Comprar o PS3 com meus primeiros salários foi um momento especial;
- A série se tornou uma conexão afetiva com meu pai;
- É um universo rico em história, personagens e elementos narrativos;
- Trabalhar com algo que eu realmente gosto aumenta minha motivação e dedicação.

Além disso, conexão com Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU:

- **ODS 3 – Saúde e Bem-Estar:** a história do jogo retrata uma pandemia, demonstrando a importância da medicina, das vacinas e atenção à sintomas. mostra como os personagens lidam com situações extremas e como isso Além da saúde física, também trata da saúde mental, onde os personagens estão inseridos em um mundo destruído e sem regras, o que afeta completamente os valores e consequentemente as emoções dos personagens.
- **ODS 5 – Igualdade de Gênero:** o jogo coloca mulheres como protagonistas fortes, como Ellie, Tess e Marlene, sem estereótipos ou sexualização. Jogos eletrônicos ainda possuem uma maioria de público masculino, e possuir personagens mulheres tão fortes é uma forma de celebrar a igualdade de gênero e mostrar que qualquer pessoa pode ser protagonista da própria história.
- **ODS 10 – Redução das Desigualdades:** o jogo inclui personagens LGBT, como Ellie, Dina, Riley, Bill, Frank e Lev. A presença desses personagens é extremamente importante nos games, pois contribui para promover representatividade, reduzir preconceitos e incentivar a aceitação da diversidade. Ao mesmo tempo, parte da comunidade de jogadores ainda relutou e criticou a inclusão desses personagens, evidenciando que existem resistências e estereótipos a serem enfrentados.

A justificativa para o projeto se dá na necessidade do desenvolvimento de um website para aplicação de conhecimentos técnicos.

Assim, o portal une aprendizado técnico, criatividade e história pessoal.

ESCOPO

1. Descrição

O Portal The Last of Us será composto por páginas informativas e interativas sobre o universo da franquia, além de funcionalidades como cadastro, login, quiz com dashboard e simulador de jogo. O desenvolvimento utilizará HTML, CSS, JavaScript, NodeJS, API Web Data Viz e a biblioteca Chart.js.

2. Resultados Esperados

- Criar um portal temático funcional e organizado.
- Implementar cadastro e login com utilização da API Web-Data-Viz.
- Desenvolver um quiz completo sobre o universo TLOU.
- Registrar resultados e gerar gráficos com a biblioteca Chart.js.

- Aplicar aprendizados técnicos e socioemocionais desenvolvidos durante o semestre.
- Entregar um projeto que reflita minha identidade e meu gosto pessoal.

3. Requisitos do Projeto: critérios técnicos e funcionais

3.1. Requisitos Funcionais

- Estrutura de Páginas
 - Home
 - História
 - Parte I
 - Parte II
 - Left Behind
 - Explorar
 - Personagens
 - Facções
 - Infectados
 - Quiz
 - Simulador
 - Dashboard
 - Login
 - Cadastro
 - Sobre Mim
- Cadastro e Login
 - Validação de dados em JavaScript.
 - Envio de dados para API Web Data Viz.
 - Autenticação de usuários cadastrados.
- Quiz Temático
 - Perguntas sobre história, personagens, infectados e facções.
 - Cálculo de acertos, erros e pontuação.
 - Registro dos resultados no banco via API.
- Dashboard
 - Gráficos exibindo desempenho do usuário.
 - Histórico de pontuações.
- Informações organizadas sobre o universo da franquia.

3.2. Requisitos Não-Funcionais

1. Desempenho

- O portal deve carregar de forma rápida e sem travamentos, permitindo que a navegação entre as páginas seja fluida. As partes mais interativas, como o quiz e o dashboard, também precisam funcionar sem atrasos perceptíveis, para que o usuário consiga acessar o conteúdo sem frustração.

2. Usabilidade

- O site deve ser fácil de usar, com menus e páginas bem organizados. As informações precisam estar distribuídas de forma clara, para que o usuário encontre o que procura sem dificuldade.
- A identidade visual deve ser coerente com o tema The Last of Us, mas sem prejudicar a leitura e a compreensão.

3. Segurança

- O sistema deve cuidar bem dos dados dos usuários, especialmente nos processos de cadastro e login.

4. Manutenibilidade

- O código do projeto deve ser organizado e documentado de um jeito que facilite ajustes futuros, caso seja necessário. Isso inclui separação adequada dos arquivos e comentários que ajudem outras pessoas a entenderem a estrutura do site.

5. Portabilidade

- O portal deve funcionar nos navegadores mais usados, como Chrome, Edge e Firefox. Também não deve depender de um sistema operacional específico, podendo ser acessado normalmente em computadores Windows, Linux ou macOS.

6. Padrões e Conformidade

- O projeto deve seguir as orientações da disciplina e manter coerência com o universo de The Last of Us.
- As páginas devem ser organizadas de acordo com boas práticas de estrutura e apresentação, respeitando o escopo definido no início do projeto.

4. Limites e Exclusões

4.1. Limites

- O site será acessado apenas via navegador.
- Dashboard limitado aos dados do quiz.
- Cadastro e login exclusivamente pela API Web Data Viz.
- Conteúdos somente do universo TLOU.

4.2. Exclusões

- App mobile.
- Integrações externas (exceto API Web Data Viz).
- Ranking global entre usuários.
- IA, machine learning ou análises preditivas.
- Upload de vídeos ou áudios hospedados localmente.

5. Recursos Necessários

- Técnicos
 - Notebook/PC com NodeJS e compatível com VSCode e MySQL
 - Acesso à API Web Data Viz
 - Biblioteca Chart.js
 - Navegador atualizado
- Humanos
 - Desenvolvedor (autora)
 - Professor/orientador para homologação e avaliação

6. Premissas/Riscos e Restrições

6.1. Premissas/Riscos

- A API estará funcionando durante o desenvolvimento.
- Terei tempo para cumprir as etapas.
- O conteúdo será organizado progressivamente.
- O usuário estará autenticado para acessar o quiz e o dashboard.
- A conexão com o banco de dados MySQL estará ativa e funcionando durante o uso da aplicação.

6.2. Restrições

- Prazo limitado ao semestre.
- Uso obrigatório das tecnologias solicitadas na matéria:

- Tecnologia da Informação: Documento do Projeto, Planejamento no Trello, uso do Git (governança) ;
- Banco de Dados: Modelo Lógico, relacionamentos, comandos SQL ;
- Algoritmos: Variáveis, Funções, Operações Matemáticas, Condicionais, Repetições, Vetores ;
- Arq. Computadores e Matemática : Aplicação de cálculos matemáticos ;
- Introdução aos Sistemas Operacionais : Utilização de uma VM Linux contendo somente seu BD ;
- Pesquisa e Inovação: Contexto, Planejamento, Dashboard e Indicadores, alinhamento com pelo menos 1 ODS da ONU ;
- Socioemocional: aplicar os conceitos trabalhados em aula.

7. Partes Interessadas (Stakeholders)

Parte Interessada	Papel no Projeto	Responsabilidade
Aluno e desenvolvedor	Autor	Desenvolvimento do site e documentação
Professor da disciplina	Avaliador	Acompanhar e orientar
Fãs de <i>The Last of Us</i>	Público-alvo	Consumo do conteúdo

REFERÊNCIAS

- https://thelastofus.fandom.com/wiki/The_Last_of_Us_Wiki
- <https://ovicio.com.br/a-historia-completa-de-the-last-of-us-2/>
- <https://ovicio.com.br/a-historia-completa-de-the-last-of-us-part-ii/>

