

SÃO PAULO TECH SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

EWERTON LIMA

CLASH ROYALE

SÃO PAULO

2022

SUMÁRIO

1	VISÃO DO PROJETO	5
1.1	APRESENTAÇÃO DO Projeto	5
1.2	CONTEXTO	5
1.3	PROBLEMA / JUSTIFICATIVA DO PROJETO	
1.4	OBJETIVO DA SOLUÇÃO	5
1.5	DIAGRAMA DE VISÃO DE NEGÓCIO	
1.6	PLANEJAMENTO DO PROJETO	7
1.7	PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS	7
1.8	GESTÃO DOS RISCOS DO PROJETO	7

1.9	PRODUCT BACKLOG E REQUISITOS	7
2.0	SPRINTS / SPRINT BACKLOG	7
2.1	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	9
2.2	DIAGRAMA DE SOLUÇÃO TÉCNICA	9
2.3	BANCO DE DADOS	9
2.4	PROTÓTIPO DAS TELAS, LÓGICA E USABILIDADE	
2.5	MANUAL DE INSTALAÇÃO DA SOLUÇÃO	
2.6	CONCLUSÕES	13
2.1	RESULTADOS	13
2.8	PROCESSO DE APRENDIZADO COM O PROJETO	13
2.9	CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A EVOLUÇÃO DA SOLUÇÃO	13
	REFERÊNCIAS	14

VISÃO DO PROJETO

Viso Apresentar o Jogo Clash Royale em que Marcou um Grande Momento em Minha Vida

APRESENTAÇÃO

Apresentação : Clash Royale

Integrante: Ewerton Lima.

Slogan: A Persistencia é o Caminho do Êxito

CONTEXTO

O Ano era 2016 quando descobri um jogo aleatório que de repente se tornou um dos jogos mais jogados durante 3 anos seguidos, seu nome era Clash Royale um jogo totalmente diferente dos iguais onde a estratégia e a lógica para você vencer, no começo eu me sentia perdido mais durante a longa caminhada desses 6 anos nesse jogo sinto que conheço mais que qualquer pessoa para dar a fala sobre esse jogo.

O jogo nos últimos anos vem dando uma caída de jogadores o que acarretou na famosa frase “Só os Fortes Sobrevivem”, essa é uma frase que combina bem com o Clash Royale pois o jogo além de estratégico tem grandes erros que contribuíram para a perda gigante de jogadores nesses últimos 3 anos , o jogo no entanto e muito influenciado por influenciadores que ajudaram o jogo crescer mais quando a maré de influência do jogo foi caindo muitos deles pularam do barco , o que acarretou demais para a sobrevivência do jogo porém no último ano de 2022 o jogo começou a virar com a influência do influenciador Gelli Clash o Jogo começou ganhar sua popularidade novamente inclusive um dos memes mais famosos foi feito pelo jogo Clash Royale o famoso “Nerfa o Mineiro” Uma das Pérolas Atualmente creio que o jogo vai voltar ao seu topo com nunca antes vistos na história dos games.

Visto que hoje em dia a população hoje em dia gastamos 15 horas em um jogo o Clash Royale tem tudo para voltar ao topo e ser consagrado o jogo mais jogado do mundo.

JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Uma das Razões para eu ter escolhido esse tema para o meu projeto foi as lembranças afetivas que o jogo me traz e a parte socioemocional e a parte técnica também, pois o tema foi uma das minhas inspirações e houve uma grande evolução técnica e pessoal ao longo do semestre, e construir o site foi uma maneira de demonstrar a parte técnica e pessoal

OBJETIVO DA SOLUÇÃO

Meu Objetivo e Mostrar a Minha Evolução Técnica e Pessoal com Meu Site Sobre o Meu Jogo Favorito, sendo que Foi um Jogo que Marcou Minha Infância Tendo de Mostrar Cada Passo que Conseguir Evoluir.

PLANEJAMENTO DO PROJETO

O Projeto foi planejado para agradar todos os fãs de Clash Royale de todas as idades sendo assim tendo um acesso constante de usuário e com toda segurança possível para manter a estabilidade e qualidade de usabilidade visual para o usuário.

PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS

Utilizei a ferramenta Trello para a organização do meu projeto. Conseguindo Manter a organização e planejamento antecipado do meu projeto.

PRODUCT BACKLOG E REQUISITOS

PLANEJAMENTO DO PROJETO

O Projeto foi planejado para agradar todos os fãs de Clash Royale de todas as idades sendo assim tendo um acesso constante de usuário e com toda segurança possível para manter a estabilidade e qualidade de usabilidade visual para o usuário.

PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS

Utilizei a ferramenta Trello para a organização do meu projeto. Conseguindo Manter a organização e planejamento antecipado do meu projeto.

PRODUCT BACKLOG E REQUISITOS

PLANEJAMENTO DO PROJETO

O Projeto foi planejado para agradar todos os fãs de Clash Royale de todas as idades sendo assim tendo um acesso constante de usuário e com toda segurança possível para manter a estabilidade e qualidade de usabilidade visual para o usuário.

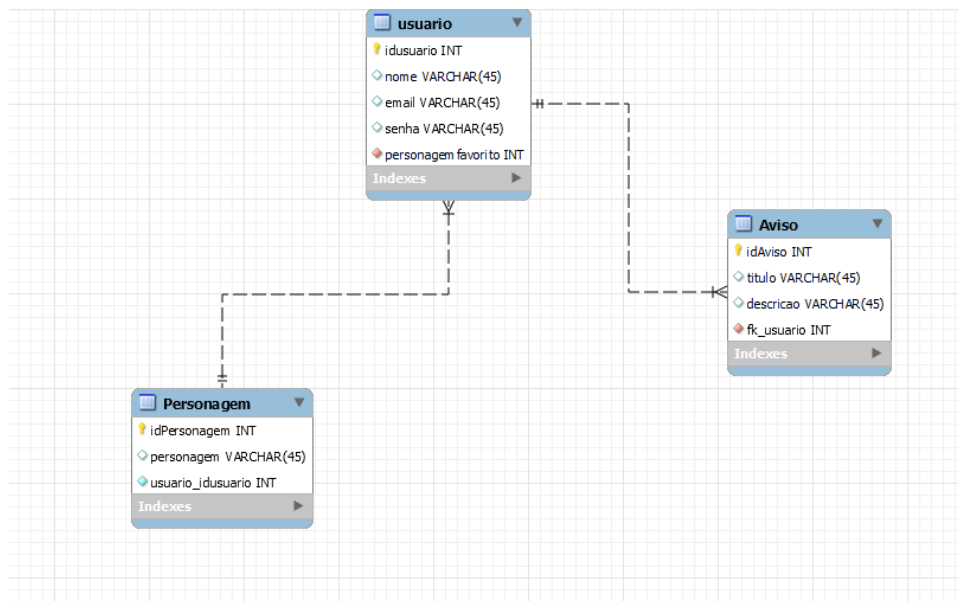
PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS

Utilizei a ferramenta Trello para a organização do meu projeto. Conseguindo Manter a organização e planejamento antecipado do meu projeto.

PRODUCT BACKLOG E REQUISITOS

BANCO DE DADOS

Modelo Lógico e Físico (SCRIPT) do Banco de Dados



Banco de Dados Para Apresent... x tb_categoria tb_produto

Limit to 1000 rows

```

4 • Create Table usuario(
5   idusuario int primary key auto_increment,
6   nome varchar (100),
7   email Varchar (100),
8   senha Varchar (100),
9   fkpersonagem int,
10  foreign key (fkpersonagem) references personagem (idpersonagem));
11 • create table personagem (

```

Result Grid

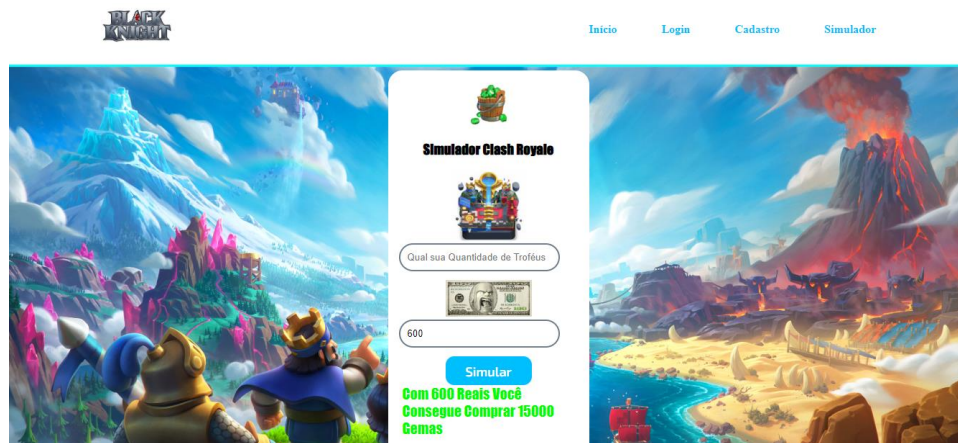
id	nome	email	senha	fkpersonagemfavorito
73	ewe	ww@com	1234	1
74	bss	ewe@g	1234	1
75	Ewerton	wew@x	1234	1
76	Ewerton	ws@h	1234	1
77	Ewerton	ws@h	1234	1
78	b212	ssdd@com	1234	1
79	Ewerton	ewe@g	1234	1
•	NULL	NULL	NULL	NULL

usuario 4 x

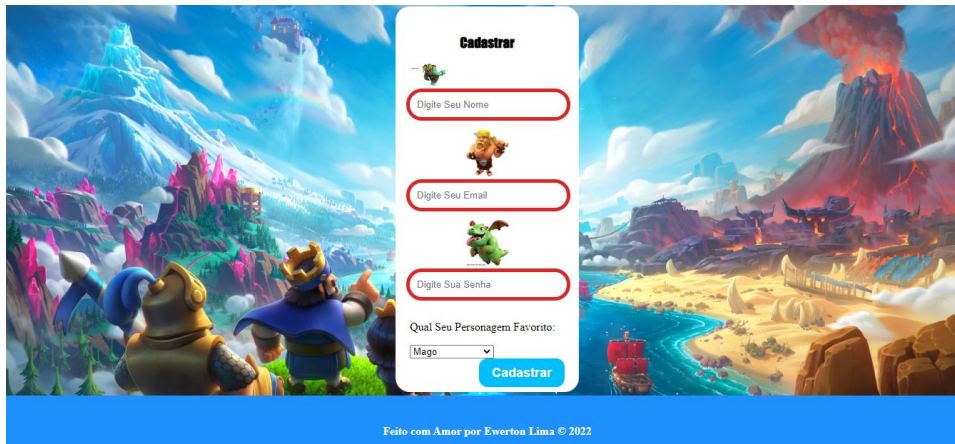
Apply Revert

PROTÓTIPO DAS TELAS, LÓGICA E USABILIDADE

Tela de simulador financeiro: Tela em que o usuário do site consegue calcular a arena que está e calcular a quantidade de Gemas Que vai conseguir.



Tela de cadastro: Tela em que o usuário realizará seu cadastro pessoal em nosso site. Cada campo possui restrições e validações em seu preenchimento conforme descrito abaixo.

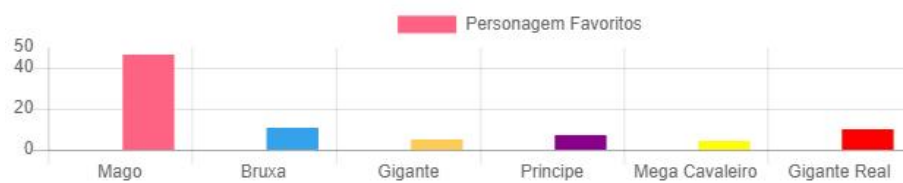


Tela de login: Tela em que o usuário usará para acessar seus gráficos (dashboard).

Graficos das Cartas Mais Utilizadas do Clash Royale



Os Personagens mais Escolhidos pelos Nossos Jogadores



Graficos com a Variação de Jogadores ao Longo dos Anos no Clash Royale

IMPLANTAÇÃO DO PROJETO

MANUAL DE INSTALAÇÃO DA SOLUÇÃO



1º passo – o Usuario Deverá instalar algum navegador de Preferência o

Google Chrome.

2º passo – Deverá Acessa o link do meu site que será disponibilizado e fazer o cadastro utilizando Nome, E-mail, Senha e Jogador Favorito.

3º passo – Deverá realizar o login com e-mail e senha informados no cadastro.

4º passo – Aguardar 3 segundo e seguirar para a dashboard onde verá gráficos com personagens favoritos selecionados por outros usuários sendo assim tendo uma métrica de cada usuario..

IMPLANTAÇÃO DO PROJETO

MANUAL DE INSTALAÇÃO DA SOLUÇÃO

1º passo – o Usuario Deverá instalar algum navegador de Preferência o

Google Chrome.

2º passo – Deverá Acessa o link do meu site que será disponibilizado e fazer o cadastro utilizando Nome, E-mail, Senha e Jogador Favorito.

3º passo – Deverá realizar o login com e-mail e senha informados no cadastro.

4º passo – Aguardar 3 segundo e seguirar para a dashboard onde verá gráficos com personagens favoritos selecionados por outros usuários sendo assim tendo uma métrica de cada usuario..

IMPLANTAÇÃO DO PROJETO

MANUAL DE INSTALAÇÃO DA SOLUÇÃO

1º passo – o Usuario Deverá instalar algum navegador de Preferência o

Google Chrome.

2º passo – Deverá Acessa o link do meu site que será disponibilizado e fazer o cadastro utilizando Nome, E-mail, Senha e Jogador Favorito.

3º passo – Deverá realizar o login com e-mail e senha informados no cadastro.

4º passo – Aguardar 3 segundos e seguir para a dashboard onde verá gráficos com personagens favoritos selecionados por outros usuários sendo assim tendo uma métrica de cada usuario..

CONCLUSÕES

RESULTADOS

Tela inicial: Descreve um pouco sobre meu projeto valores de maneira performática, objetiva e de fácil entendimento do usuário.

Tela do simulador financeiro: Calcula o o valor de gemas e a sua arena .

Tela de cadastro: A cada campo informado pelo usuário, já o informamos se o que ele digita está válido ou inválido.

Tela de login: Valida se o e-mail e a senha informados consta no nosso banco de dados, de maneira segura e eficiente.

PROCESSO DE APRENDIZADO COM O PROJETO

O projeto foi bem desafiador pois tivemos que sair da zona de conforto tendo que colocar tudo que aprendeu durante 6 meses para o projeto em apenas 1 mês,

Foi um Projeto muito legal de se trabalhar também pois o tema escolhido foi uma de minhas paixões pessoais o que agradou bastante de se trabalhar sendo assim foi algo que ficará guardado em nossas lembranças pessoais

CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A EVOLUÇÃO DA SOLUÇÃO

Particularmente Implementaria os itens desejáveis que não tive tempo de adicionar no projeto, como por exemplo, Tela de Fale conosco.

REFERÊNCIAS

AHMAD, C. S. et al. Mechanical properties of soft tissue femoral fixation devices for anterior cruciate ligament reconstruction. Am J Sports Med, v. 32, n. 3, p. 635-40, Apr-May 2004. ISSN 0363-5465 (Print). Disponível em: <
http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&dopt=Citation&list_uids=15090378 >.

DONAHUE, T. et al. Comparison of viscoelastic, structural, and material properties of double-looped anterior cruciate ligament grafts made from bovine digital extensor and human hamstring tendons. Journal of biomechanical engineering, v. 123, p. 162, 2001.

ENDO, V. T. et al. Investigação de Métodos de Fixação de Ligamentos e Tendões em Ensaio de Tração Uniaxial. Primeiro Encontro de Engenharia Biomecânica (ENEBI). Petrópolis UFSC: 2 p. 2007.

GOODSHIP, A.; BIRCH, H. Cross sectional area measurement of tendon and ligament in vitro: a simple, rapid, non-destructive technique. Journal of biomechanics, v. 38, n. 3, p. 605-608, 2005.

NOYES, F. et al. Biomechanical analysis of human ligament grafts used in knee-ligament repairs and reconstructions: JBJS. 66: 344-352 p. 1984.

NOYES, F. R. et al. Intra-articular cruciate reconstruction. I: Perspectives on graft strength, vascularization, and immediate motion after replacement. Clin Orthop Relat Res, n. 172, p. 71-7, Jan-Feb 1983. ISSN 0009-921X (Print). Disponível em: <
http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&dopt=Citation&list_uids=6337002 >.