

**PUC Minas**

DGI-Divulgação de Games Indies

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações
Web

Controle de entregas parciais:

Time	Entrega Inicial	Entrega Parcial 1	Entrega Parcial 2	Entrega Parcial 3	Entrega Final
	20 pts	15 pts	15 pts	15 pts	35 pts
Leonardo da Silva	Grupo	Funcionalidade – Barra de pesquisa, barra de navegação, separação de jogos por categorias			Grupo
Lucas Martins		Arquitetura da Solução			
Carlos Aquino		Metodologia			
Tiago Mariano		Projeto de Interfaces			
Rafael Vasconcellos		Funcionalidade – Sistema de cadastro de usuários e desenvolvedores			
Felipe Valério		Template do Site			
Enzo Resende		Funcionalidade – Sistema de upload de jogos, biblioteca de jogos			



SUMÁRIO

1. Apresentação.....	3
1.1. Problema.....	3
1.2. Objetivo do trabalho.....	3
1.3. Justificativa.....	3
1.4. Público alvo.....	3
2. Requisitos	4
2.1. Requisitos Funcionais.....	4
2.2. Requisitos Não Funcionais	4
2.3. Restrições.....	6
3. Metodologia.....	6
3.1. Relação de Ambientes de Trabalho	6
3.2. Gestão de código fonte.....	6
3.3. Gerenciamento do Projeto	7

1. Apresentação

1.1. Problema

O principal problema que deu início à esse trabalho é a falta de apoio aos desenvolvedores independentes, seja na parte da divulgação, patrocínio e principalmente na ausência de plataforma que possam hospedar projetos dos mesmos.

1.2. Objetivo do trabalho

O objetivo geral do trabalho é auxiliar na divulgação de jogos vindo de produtoras pequenas ou ate mesmo de desenvolvedores individuais. Tal auxilio viria além da própria divulgação do site, através da possibilidade de feedback da comunidade, juntamente com a oportunidade de receber um patrocínio

1.3. Justificativa

Esse trabalho é de extrema importância, visando que, através dele haverá uma maior possibilidade de que pequenos desenvolvedores possam entrar efetivamente para o mercado de trabalho e, até mesmo criar uma marca própria dentro da área de desenvolvimento de jogos e derivados.

1.4. Público alvo

O site abrangerá diversos perfis interessados na área, desde de novos desenvolvedores que tem vontade de expôr seu trabalho, desenvolvedores que gostariam de aprender com trabalhos alheios, comunidade gamer e até mesmo investidores buscando encontrar uma nova forma de investir seu dinheiro.

2. Requisitos

2.1. Requisitos Funcionais

- Sistema de cadastro de cadastro de usuários e desenvolvedores.
- Sistema para disponibilizar contato dos desenvolvedores para futuros patrocínios.
- Função de pesquisa relacionados a títulos de jogos, desenvolvedores e perfis de usuários.
- Função de repositórios de jogos/biblioteca de jogos.
- Função de personalização de perfil
- Sistema de filtragem de jogos de acordo com suas respectivas características

2.2. Requisitos Não Funcionais

-O sistema deve ser capaz de atender 100 requisições por segundo e ignorar requisições acima de 100 para que não.

- O sistema deverá executar em qualquer plataforma.

-O sistema deve permitir o usuário concluir o cadastro em 1 minuto.

-O sistema deverá ter disponibilidade 98% do tempo.

EXEMPLOS DE HISTÓRIAS DE USUÁRIOS

-Eu como Julio, tendo 21 anos e sendo estudante de design de jogos, necessito de uma plataforma de grande alcance onde eu possa postar meus jogos e compartilhar minhas atividades, visando assim me divulgar.

-Enquanto Karen, tendo 42 anos e sendo C.E.O de uma empresa de bebidas energéticas, pretendo expandir a abrangência da minha marca no mundo dos videogames, para isto busco por desenvolvedores independentes para receber o patrocínio da minha marca.

-Enquanto Juan, tendo 15 anos e cursando o ensino médio, gostaria de ter acesso a novos jogos e entrar em uma comunidade, para me divertir.

-Eu como Lara, tendo 25 anos e sendo graduada em ciência da computação, necessito de uma plataforma onde eu possa postar meus jogos e receber o feedback da comunidade, para assim melhorar meus projetos.

-Enquanto Bruno ,tendo 28 anos, sendo empreendedor na área de confecção e gamer nas horas vagas, busco por uma nova vertente para investir meu dinheiro.

-Eu como Henrique, tendo 19 anos cursando o ensino superior, desejo localizar de forma fácil jogos inovadores de desenvolvedores pouco conhecidos, para explorar as possibilidades que novos jogos podem me proporcionar

2.3. Restrições

-Dificuldade para divulgar o site ao público-alvo

-Dificuldade para conciliar os horários acadêmicos com o do projeto

3. Metodologia

A metodologia apresenta as definições das ferramentas utilizadas pela equipe, tanto para guardar e realizar a manutenção de códigos e artefatos quanto para a organização do time no processo.

3.1. Relação de Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto foram projetados com o auxílio de diversas ferramentas. Cada ferramenta, assim como a sua respectiva funcionalidade está presente na tabela a seguir.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Gerenciamento de projeto	Trello	https://trello.com/b/jnuNFqG1/tarefas
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2021-1-ti1-7924100-dgi-jogos-independentes
Projeto de Interface e Wireframe	Mockplus	Link indisponível

3.2. Gestão de código fonte

Para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe, é utilizado um processo denominado Git Flow, de forma que as manutenções no código serão divididas em branches, que são nomeados como Hotfix, Release, Develop, e Feature. O Hotfix trata da correção de uma determinada versão, o Develop possui funcionalidades para a próxima versão, que são organizadas a partir de Feature branches, e o Release cumpre a função de isolar e estabilizar uma versão do produto.

3.3. Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza o Scrum, uma metodologia ágil, no processo de desenvolvimento do produto. O papel de cada membro é:

- Scrum Master: Lucas Martins
- Product Owner: Carlos Aquino
- Equipe de Desenvolvimento:
 - Felipe Espíndola
 - Leonardo Cesar
 - Thiago de Melo
 - Enzo de Paiva
 - Carlos Aquino
 - Rafael Vasconcellos
 - Lucas Martins

Para a organização do projeto foi utilizado o site Trello, organizado de forma a conter as seguintes listas:

- Backlog: Tarefas a serem trabalhadas em futuras sprints, representando o Product Backlog. Nele está contido os artefatos que serão desenvolvidos futuramente.
- A Fazer: Representa as tarefas presente na Sprint atual.
- Em Andamento: Representa as tarefas já iniciadas.
- Fase de Teste: Apresenta os artefatos que já estão finalizados mas ainda precisam ser testados antes de serem entregues.
- Concluído: Aqui são apresentadas as tarefas que já foram concluídas e testadas.

O ambiente descrito acima pode ser acessado através da URL <https://trello.com/b/jnuNFqG1/tarefas>.