SÃO PAULO TECH SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Guilherme carneiro de oliveira martins

ra: 01212095

homouniversalis

SÃO PAULO

2021

Sumário

1 VISÃO DO PROJETO 5

1.1 **CONTEXTO** 5

1.2 **justificativa do projeto** 5

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO 7

2.1 **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS** 7

2.2 **PRODUCT BACKLOG e requisitos / SPRINTS / SPRINT BACKLOG** 7

3 desenvolvimento do projeto 9

3.1 **Solução Técnica – HTML/CSS/JS** 9

3.2 **Solução Técnica - API** 11

3.3 **Banco de Dados** 12

4 CONCLUSÕES 14

4.1 **Processo de aprendizado com o projeto** 14

4.2 **Considerações finais** 14

ReferÊncias 15

1 VISÃO DO PROJETO

# VISÃO DO PROJETO

## **CONTEXTO**

Recentemente entrei em contato com o termo “Pessoa Multipotencial” e me identifiquei muito. E essa identificação fez eu entender muitos processos que se repetiam na minha vida e tomar conhecimento que existem outras pessoas assim. Creio que esse processo de identificação foi muito importante pra auto-aceitação e consolidação da minha personalidade.

## **justificativa do projeto**

Decidi explorar esse tema pelo grande impacto que teve na minha vida e porque é um tema pouco difundido na sociedade.

Então, ao decidir explora-lo, eu busco difundir mais esse assunto no ambiente em que estou inserido.

­­­

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO

# PLANEJAMENTO DO PROJETO

## **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS**

A ferramenta escolhida foi o Trello.

Através dela foi possível acompanhar o desenvolvimento do projeto e ao mesmo tempo dimensionar o quanto faltava até a data de entrega do projeto.

## **pRODUCT bACKLOG e requisitos / Sprints / sprint backlog**

|  |  |
| --- | --- |
| **SPRINT** | **ENTREGA (FIBONACCI)** |
| 1 | 14 |
| 2 | 53 |
| 3 | 89 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint** | **Descrição** | **Dimensão (Fibonacci)** |
| 1 | Header com Início, Login e Cadastro estático para todas as telas | 3 |
| 1 | Tela inicial com background dinâmico | 5 |
| 1 | Introdução ao da Vinci | 1 |
| 1 | Segunda tela com background dinâmico | 5 |
| 2 | Tela de interação com o usuário | 13 |
| 2 | Tela de Login com inputs de email e senha | 3 |
| 2 | Tela de Cadastro com Inputs: Nome, Sobrenome, Nascimento, Email, Senha e Confirmação de senha | 3 |
| 2 | Linkar API de Login e Cadastro | 34 |
| 3 | Tela de uuário para ler artigos do da Vinci | 5 |
| 3 | Tela de usuário para jogar um Quiz do da Vinci | 21 |
| 3 | Tela de usuário para ver o ranqueamento dos jogadores do Quiz | 55 |
| 3 | Tela de Artigos que dê um motivo parqa o Usuário efetuar o cadastro no site | 8 |

3 desenvolvimento do projeto

# desenvolvimento do projeto

## **Solução Técnica – HTML/CSS/JS**

**HTML:**

**>>Site<<**

**Artigos.html :** Header + Div com o artigo, que está separado por DIVs e separado por classes, uma legível e uma ilegível

**Cadastro.html :** Header + Form de Cadastro com 6 inputs, que está dentro de div Formulario, que junto com div\_aguardar e div erros login, estão dentro de div\_cadastro, que está dentro de div container que está dentro de div banner + footer

**Convite.html :** Header + Copia da tela Cadastro.html

**Index.html :** Header + Tela1 com 1 h1 dentro + Tela 2 com uma introdução sobre o da Vinci dentro + Tela 3 com um h1 dentro + Tela 4 com uma div container e 2 divs dentro do container, uma com a foto do da Vinci na esquerda e imagens de anotações do lado direito

**Login.html :** Header + Form Login dentro de uma div formulário, que está dentro de box\_login junto com div\_aguardar e div erros login, todas dentro de container e banner + footer.

**>>Usuario<<**

**Header:** Nome do projeto + Campo de bem-vindo que muda conforme o nome do usuário + botões para alternar entre as páginas

**Cards.html :** Barra lateral + Div com artigo completo

**Dashboard.html :** Barra lateral + div com conteúdo, que possui um botão e um gráfico que vai ter dados sendo inseridos por js

**Mural.html :** Barra lateral + Div do Quiz com uma div imagem, uma div pergunta e 16 botões que tem seus respectivos displays alterados por js conforme o usuário aperta os botões

**CSS:**

**>>Site<<**

**Artigos.css:** Estilização padrão + filter: blur(4px) que deixa parte do texto ilegível para o usuário

**Cadastro.css :** Estilização padrão

**Convite.css :** Estilização padrão

**Index.css :** Estilização padrão + filter: blur(4px) para borrar as anotações de da Vinci + hover para desborrar e aumentar as anotações para facilitar a visualização pelo usuário

**Login.html :** Estilização padrão

**>>Usuario<<**

**Header.css:** Estilização padrão + hover para estilizar os botões e fazer aumentar de tamanho e mudar de cor conforme o usuário passa o mouse neles

**Cards.css :** Estilização padrão + hover para estilizar os botões e fazer aumentar de tamanho e mudar de cor conforme o usuário passa o mouse neles

**Dashboard.css :** Estilização padrão + hover para estilizar os botões e fazer aumentar de tamanho e mudar de cor conforme o usuário passa o mouse neles

**Mural.css :** Estilização padrão + hover para estilizar os botões e fazer aumentar de tamanho e mudar de cor conforme o usuário passa o mouse neles

**JS:**

**>>Site<<**

**Artigos.html :** Nada de JS

**Cadastro.html :** Função cadastrar() que pega as informações digitadas nos inputs, valida e insere no banco de dados e em seguida direciona o usuário para a tela de login.

**Index.html :** Nada de JS

**Login.html :** Função entrar() que pega as informações digitadas nos inputs, valida e insere no banco de dados e sem seguida direciona o usuário para as páginas dentro da pasta ‘Dashboards’ que são as páginas de usuário

**>>Usuario<<**

**Cards.html :** Nada de JS

**Dashboard.html :** Função ObterDadosGrafico() que pega informações do Banco de dados e insere no gráfico para o usuário ver quantas pessoas tiveram quais quantidades de acertos do Quiz.

Função plotarGrafico() é a configuração do gráfico.

**Mural.html :** Função começar() que muda o display dos elementos para começar o Quis.

Função responder(resposta) que pega a resposta do usuário e insere em um vetor para ser comparado às respostas certas e gerar a pontuação na função finalizarQuiz()

Funções mudarquiz12(), mudarquiz23() e mudarquiz34() servem para mudar o display dos elementos para dar continuidade ao Quiz.

Função finalizarQuiz() serve para finalizar o Quiz, alterando os displays dos elementos ,e mostrar para o usuário a sua pontuação.

Função ranquear() serve para pegar a pontuação do usuário e inserir no banco de dados.

## **Solução Técnica - ApI**

**JS**

Função cadastrar() insere o Cadastro do usuário no Banco de Dados.

Função entrar() faz um insert no banco de dados para validar se o email e a senha que o usuário colocou nos inputs conferem. Se retornar valor, então está certo e ele efetua o login e é redirecionado a página de usuário.

Função limparSessao() limpa os dados do sessionStorage.

Função aguardar() muda o display da div com um gif de carregamento para flex.

Função finalizarAguardar() muda o display da div com um gif de carregamento para none.

Função valirdarSessao() checa se existe dados no sessionStorage, se for nulo, ele sai da página de usuário.

## **Banco de Dados**

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Tabela usuário com Campos de informações do usuário com recursividade, pois existe em premissa do usuário fazer convites para as pessoas entrarem no siste. Desse modo, é possível guardar quem convidou cada pessoa ou se ela veio sem convite para o site.

Tabela ranking com fkUsuario para identificação de qual usuário fez aquela jogada, quantos pontos fez e gerar um analytics sobre essas jogadas.

4 CONCLUSÕES

# CONCLUSÕES

## **Processo de aprendizado com o projeto**

No processo de elaboração deste projeto pude perceber o quão versátil e frequente eu posso ser. Ao fazer todos os processos de um site integrado com Banco de Dados de um modo que me deixou muito satisfeito.

Estou muito feliz com o produto final do projeto e extremamente surpreso com a minha evolução no curso. Não pensei que conseguiria fazer algo assim em apenas 1 semestre.

## **Considerações finais**

Gostaria de parabenizar todo corpo docente da SPTech. Todos os professores, assistentes e monitores foram muito atenciosos comigo quando precisei esclarecer minhas dúvidas.

Sou extremamente grato por estar fazendo parte do Projeto Geração Futura e creio que essa relação entre aluno e faculdade ainda vai gerar frutos muito bons.

ReferÊncias

WATSON, Isaacson. **Leonardo da Vinci**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017. 634 p. v. 1. ISBN 978-85-510-0258-2.

Why some of us dont have a true calling | Emilie Wapnick

https://www.youtube.com/watch?v=4sZdcB6bjI8