

Documentação do Projeto – Clube do Medo

1. Contexto

Ao longo da minha vida pessoal e acadêmica, sempre tive uma ligação forte com o mundo do cinema, especialmente com o gênero de terror. Esse interesse começou na infância, influenciado pela convivência com minha família, principalmente com minha mãe, com quem eu assistia filmes de terror. Essa experiência ficou ainda mais marcada pela nossa admiração pelo canal Space, que dedicava às quartas-feiras um bloco especial chamado “Clube do Medo”, focado nesse tipo de filme. Por isso, decidi criar um projeto que homenageia esse universo que me marcou tanto, usando-o como base para desenvolver um site temático que também atende aos objetivos acadêmicos da faculdade.

2. Objetivo

Este projeto tem como objetivo criar um website chamado Clube do Medo, que divulga informações sobre filmes de terror, destacando seus títulos principais e personagens mais famosos. A ideia é aplicar os conhecimentos que adquiri durante o semestre nas disciplinas de Tecnologia da Informação, Banco de Dados, Algoritmos, Projeto e Inovação, Introdução aos Sistemas Operacionais e Socioemocional. O sistema vai contar com um formulário de cadastro, com validação e integração com uma API feita em Node.js, além de um quiz interativo e indicadores que podem ser acompanhados em um dashboard.

3. Justificativa

A escolha do tema tem um forte motivo pessoal e emocional, mas também abre espaço para aplicar na prática as habilidades técnicas exigidas pelo curso. Projetos que surgem a partir de experiências pessoais ajudam a aumentar o interesse do estudante pelo aprendizado, tornando o processo mais participativo e autônomo. Além disso, juntar o lado emocional com desafios técnicos estimula a criatividade e traz uma sensação maior de realização.

4. Planejamento do Projeto

O planejamento do projeto Clube do Medo foi estruturado com base nas orientações da disciplina de Tecnologia da Informação, utilizando o Trello como ferramenta de gerenciamento de tarefas e o GitHub para controle de versão. O cronograma foi dividido em quatro etapas principais:

1. Pesquisa e Definição do Tema – Levantamento de referências visuais e funcionais;
2. Desenvolvimento Estrutural – Construção das páginas em HTML e estilização com CSS;
3. Implementação de Funcionalidades – Validação de formulário com JavaScript e conexão com banco de dados por meio de API Node.js;
4. Testes, Avaliação e Apresentação Final – Correções, testes de usabilidade e estruturação da apresentação oral.

5. Funcionalidades do Website

O site Clube do Medo contará com as seguintes funcionalidades:

- Página inicial com introdução ao universo do terror e destaques de filmes;
- Catálogo de filmes com imagens e sinopses dos principais títulos do gênero;
- Perfis de personagens, como Freddy Krueger, Jason Voorhees, entre outros;
- Formulário de cadastro com validação em JavaScript;
- Estilo visual sombrio, utilizando cores escuras, tipografia temática e imagens com filtros personalizados.

6. Premissas

As premissas consideradas para o desenvolvimento do projeto Clube do Medo são as seguintes:

- O usuário terá acesso ao site por meio de navegador web;
- O banco de dados será estruturado em modelo relacional, com base no MySQL;
- O formulário de cadastro e o quiz deverão apresentar validação de entrada;
- O layout será coerente com a temática de filmes de terror.

7. Restrições

Algumas limitações foram identificadas e reconhecidas como restrições para o projeto:

- O projeto deverá ser desenvolvido de forma individual, sem auxílio direto de outros programadores;
- O prazo de entrega está limitado ao calendário acadêmico estabelecido pela faculdade;
- Recursos de hospedagem gratuitos podem apresentar instabilidade ou lentidão;
- O banco de dados terá no máximo três tabelas, conforme exigência da proposta acadêmica;
- O projeto não utilizará frameworks avançados de frontend.

8. Escopo do Projeto

O escopo do projeto Clube do Medo contempla as seguintes entregas e funcionalidades principais:

- Desenvolvimento de um site temático sobre filmes de terror, com identidade visual compatível com o gênero;
- Implementação de páginas com catálogo de filmes e perfis de personagens;
- Criação de formulário de cadastro com validação de dados;
- Desenvolvimento de um quiz interativo com registro de acertos e erros por usuário;
- Criação de dashboard com indicadores sobre o desempenho dos participantes no quiz;
- Integração entre frontend (HTML, CSS, JavaScript), backend (API em Node.js) e banco de dados (MySQL).