



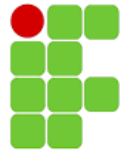
## ***PROPOSTA TÉCNICA***

### ***I. IDENTIFICAÇÃO***

**Tema do trabalho:** Quem é esse Pokémon?

<b>Número Grupo: 6</b>		
<b>Gerente do Grupo:</b> Kaio Victor Santos Andrade Galvão		
<b>Prontuário</b>	<b>Nome</b>	<b>Papéis do Componente (Pode ser mais de um)</b>
SP3046273	Jéssica Sobral Silva	(Arquiteto, DBA, Dev-Front, Dev-Back, QA)
SP3044939	José Carlos De Viveiros Junior	(Dev-Front, Dev-Back)
SP3044131	Kaio Victor Santos Andrade Galvão	(GP, Dev-Front, Dev-Back, QA)

(\*) Arquiteto  
DBA  
Desenvolvedor  
DEV-Back  
DEV-Front  
Gerente Projeto (GP)  
QA  
Testador



## *II. CONTEXTUALIZAÇÃO*

### **1. Descreva o problema**

Nessa era digital, vemos a cada dia a dificuldade de engajar estudantes, do Ensino Fundamental I ou II, nos estudos de forma envolvente. Por isso, buscamos trazer a tecnologia e o universo dos Pokémons ao nosso favor, tornando o aprendizado de assuntos importantes (como a conscientização e ação em relação à conservação, contato com outros idiomas e culturas, estimulação da criatividade e imaginação) mais interativos e envolventes. Destacamos alguns motivos pelos quais um sistema de Pokémon em formato Pokedex poderia ajudar ou contribuir:

- **Educação e aprendizado:** Um sistema de Pokémon poderia ser usado como uma ferramenta educacional para ensinar conceitos de biologia, ecologia, geografia e outros assuntos. Os jogadores poderiam explorar a diversidade de criaturas e seus habitats, aprendendo sobre diferentes espécies, características e adaptações.
- **Estímulo à criatividade e expressão artística:** A variedade de designs de Pokémon oferece uma ótima oportunidade para estimular a criatividade dos jogadores. Um sistema desse tipo poderia permitir que os jogadores criem seus próprios Pokémon, histórias e ilustrações, promovendo a expressão artística.
- **Pesquisa científica e exploração espacial:** O universo Pokémon possui uma rica diversidade de criaturas e ecossistemas. Um sistema poderia simular expedições no mundo real, promovendo o interesse pela exploração e pela ciência.

### **2. Solução Técnica para o problema**

- Implementação de um sistema que apresente os tipos dos Pokémons e suas características, por exemplo, nome, se é lendário, cor, tamanho, se é quadrupede ou bípede, se tem asas ou chifres, seu tipo (água, fogo, terra, por exemplo) etc. Então, ao selecionar um desses tipos, o sistema apresentará os Pokémons e as informações de cada um deles, estimulando a criatividade e a curiosidade por características encontradas na arte e biologia.



### **III. DETALHAMENTO**

#### **3. Levantamento dos Requisitos do Sistema de Software**

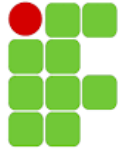
Este capítulo tem como objetivo apresentar o levantamento dos requisitos do Sistema de Software e a forma de extração dos Requisitos.

##### **3.1. Requisitos Funcionais**

<b>[RF001]</b>	<b>Categorização por tipo</b>	Classificar os Pokémon em diferentes tipos, como, por exemplo, água, fogo, terra, por exemplo.
<b>[RF002]</b>	<b>Exibição de informações</b>	Exibir detalhes relevantes sobre os Pokémons selecionados, mostrando imagens ilustrativas de cada um.
<b>[RF003]</b>	<b>Interface amigável</b>	Oferecer uma interface de usuário intuitiva e fácil de usar, organizando as informações de maneira clara e acessível.

##### **3.2. Requisitos Não-Funcionais**

<b>[RNF001]</b>	<b>Disponibilidade</b>	Este requisito tem como objetivo tornar o sistema confiável, sendo disponibilizado a todo momento, para quando o interessado precisar.
<b>[RNF002]</b>	<b>Velocidade de carregamento</b>	Este requisito tem como objetivo carregar o sistema rapidamente, com tempo de busca dos dados no banco de alguns segundos, garantindo a satisfação do interessado.
<b>[RNF003]</b>	<b>Usabilidade</b>	Este requisito tem como objetivo garantir que o sistema seja fácil de usar, com um layout claro e intuitivo, além de uma linguagem acessível para todos os interessados.
<b>[RNF004]</b>	<b>Navegação fácil</b>	Este requisito tem como objetivo tornar a navegação intuitiva, facilitando seu uso e permitindo que os interessados acessem as informações desejadas de forma rápida e eficiente.

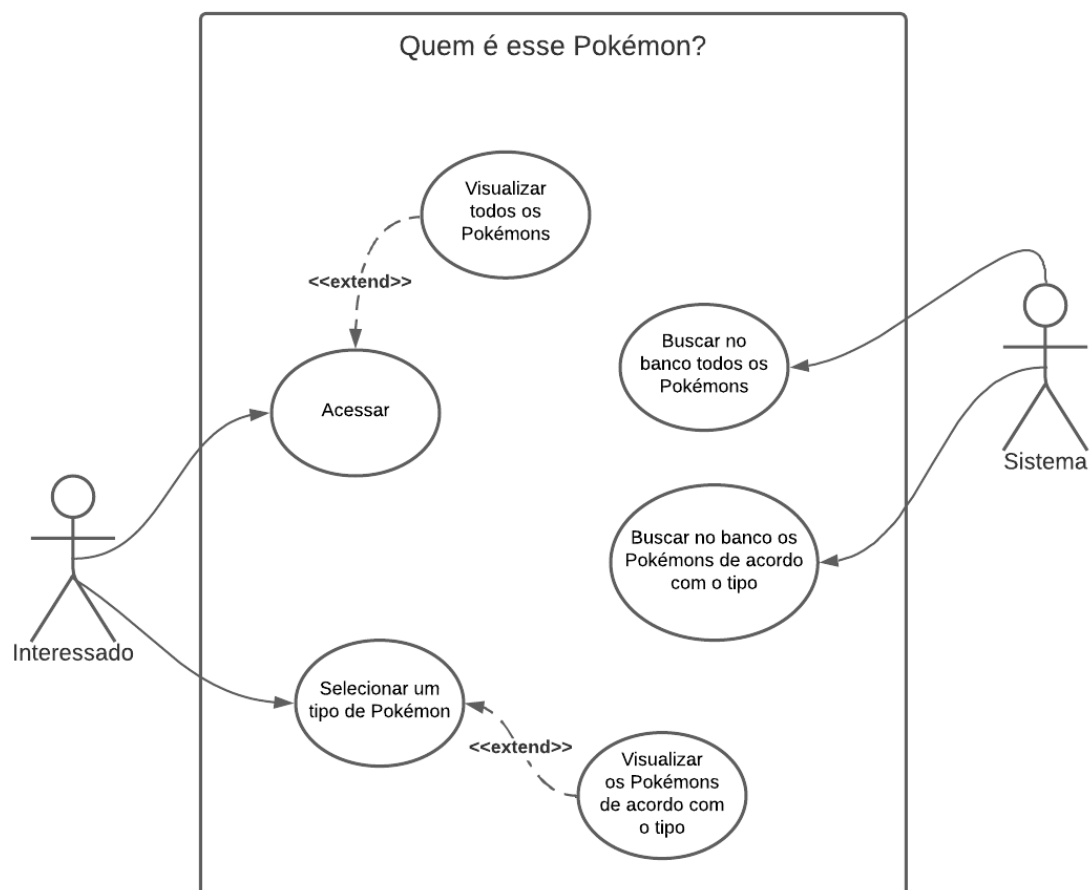


## 4. Modelagem Funcional

### 4.1. Caso de uso geral

Através de uma interface amigável, os usuários podem explorar, comparar e aprender sobre os diferentes Pokémons, tudo organizado de acordo com seus tipos distintos. Além disso, o sistema busca promover a educação, a pesquisa e a diversão, proporcionando uma visão abrangente do vasto mundo Pokémon e suas complexidades. Por isso, não é necessário cadastro, o interessado apenas acessa o sistema e visualiza a informação que desejar.

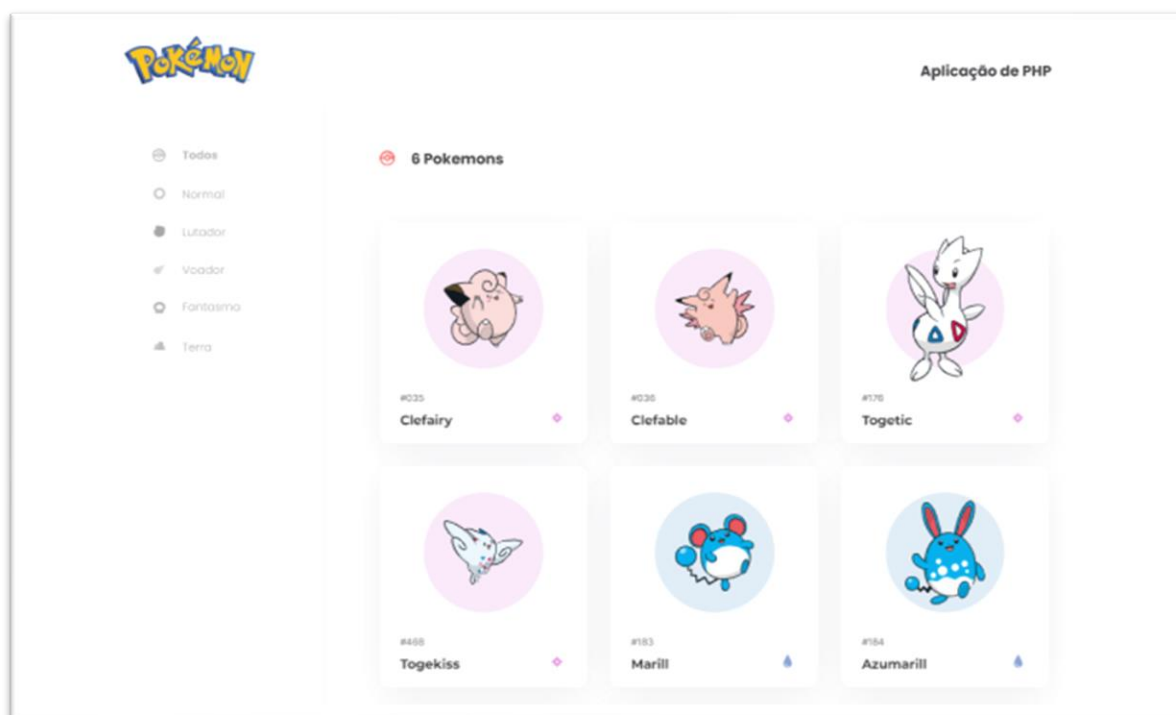
#### 4.1.1. Diagrama de Caso de Uso 1





## 5. Protótipo

A proposta consiste em exibir um sistema com opções de tipos do lado esquerdo, que, ao clicar, será informado os pokémons daquele tipo escolhido pelo interessado.



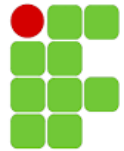


## 6. Projeto

### 6.1. Macro Cronograma do projeto

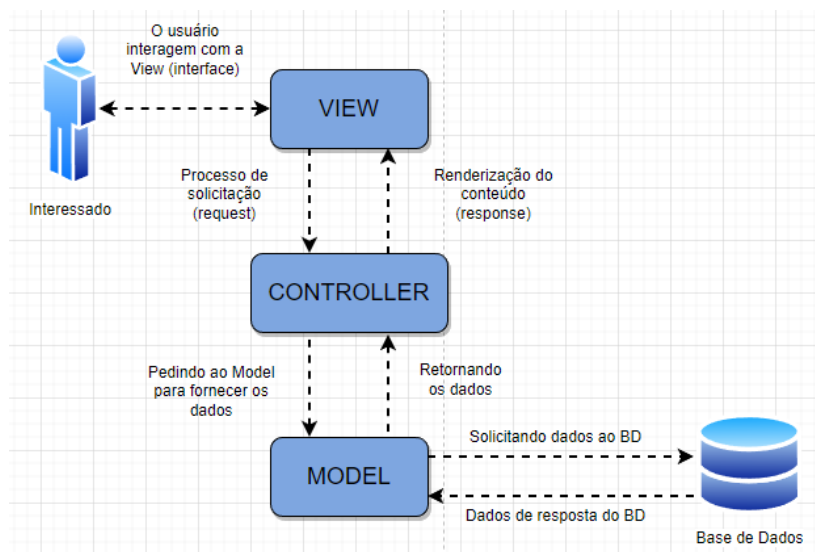
Segue abaixo o Macro Cronograma desenvolvido para o projeto:

	Abril	Maio	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Proposta técnica do Projeto								
Desenvolvimento Front e back para a implementação dos dados								
Desenvolvimento para últimos requisitos do projeto								
Testes								
Entrega final								



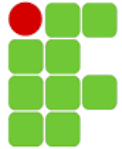
## 6.2. Arquitetura do Sistema

O sistema irá possibilitar interpretação interativa de dados com uma interface de usuário intuitiva e amigável, enquanto o banco permitirá o processamento dos dados de forma eficiente e segura. Iremos fazer isso a partir da arquitetura MVC (Model-View-Controller), como segue a representação abaixo:



Iremos utilizar as tecnologias:

- Linguagem PHP
- HTML5
- CSS
- Bootstrap
- Banco de Dados Relacional MySQL



## 7. Modelo de dados

### 7.1. MER - Modelo Entidade-Relacionamento

Abaixo representamos a entidade pai do nosso sistema, que apresenta as características gerais dos Pokémons:

