

PROJETO INDIVIDUAL

# SPACE INVADERS

Bandtec Digital School



# SPACE-INVADERS

---

## TÓPICOS A SEREM ABORDADOS

- O porquê?
- O quem?
- O que?
- Valores?
- O como?
- Organização

# MOTIVO: SUA RAZÃO DE EXISTIR

## JUSTIFICATIVA DO PROJETO

---

O autor desse projeto gosta desde os 6 anos de idade de vídeo games e historias envolvendo os mesmo, assim fazendo com que ele quisesse homenagear um deles que faz parte da linha do tempo da evolução do jogos até o presente atual. O “Space Invaders” lançado no ano de 1978 para os árcades e posteriormente no vídeo game “Atari 2600”.



# QUEM: O FUNDADOR

## JOÃO RUAS

---

João Ruas é um estudante de ciências da computação, muito dedicado que ama apreender sobre diversos conteúdos variados. Esse projeto reflete muito sua personalidade, pois ele foi criado a partir de muita pesquisa aonde cada momento era um novo aprendizado.

---

**LEMBRE-SE SEMPRE!**

NUNCA DEIXE DE SONHAR, MAS SEMPRE  
LEMBRE-SE: SONHOS SÓ SE REALIZAM SE VOCÊ  
CORRER ATRÁS.

---

# VALORES DO PROJETO

---

São elas: Liberdade, Competitividade, Auto responsabilidade e Solidariedade.



# VALORES DO PROJETO

## LIBERDADE

---

Esse tema se encontra na hora quando você esta desenvolvendo o jogo e você sente a possibilidade infinita para criar um mundo com suas mãos.

## COMPETITIVIDADE

---

A competição de querer superar desafios de forma saudável aonde você compete com varias pessoas para chegar a um mesmo fim.

## AUTO RESPONSABILIDADE

---

Um projeto que o autor realmente gosta, porém só gostar não leva ninguém a lugar nenhum, apenas o esforço e muita responsabilidade de cobrar a você mesmo para se esforçar cada vez mais vai te levar a novas alturas.

## SOLIDARIEDADE

---

Refere-se na disponibilidade de querer continuar ajudando os seus amigos, mesmo já tendo a mão ocupada com muito trabalho a se fazer.



---

# PROPOSTA ÚNICA

## OBJETIVO DO PROJETO

A grande diferença desse projeto é que ele teve dois focos diferentes um deles era recriar um jogo que pudesse passar meus valores como pessoa e o outro era recriar a mecânica de um jogo do zero sem experiência.



---

HIGH LEVEL DESIGN

HLD

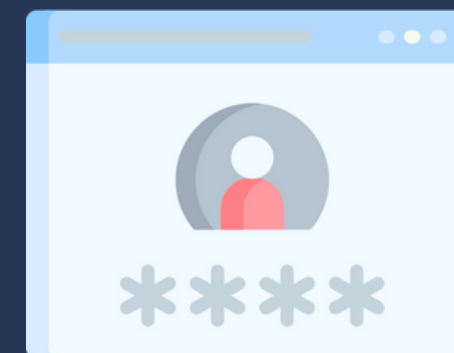
---



Rede Publica



Criar Conta



Jogar  
Space-Invaders



Fazer Login

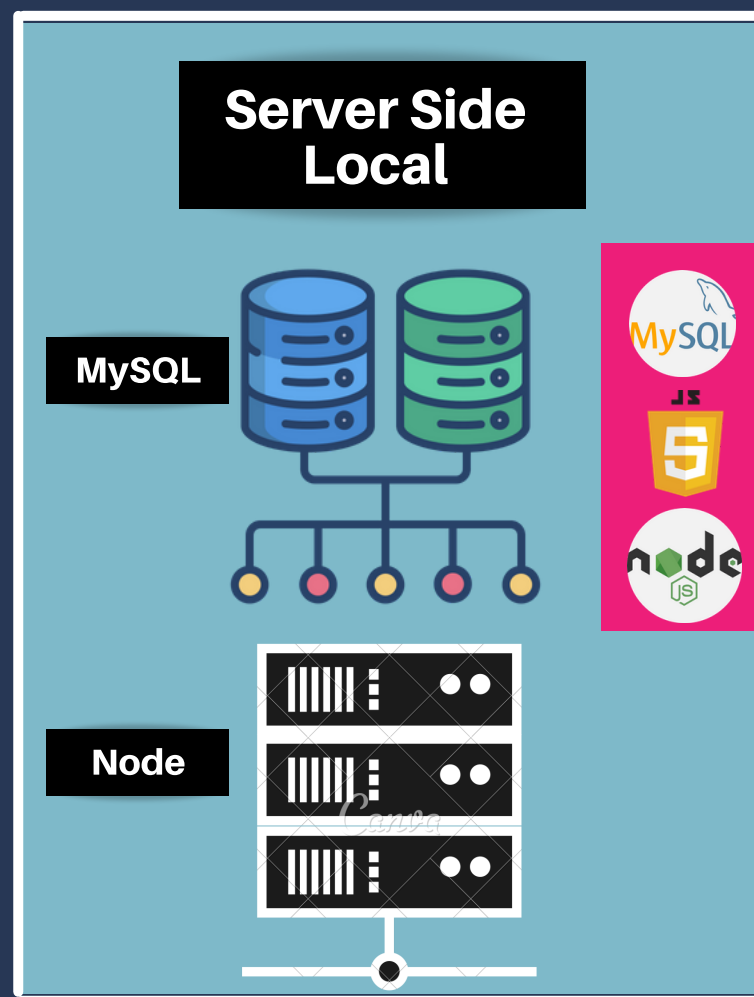


---

LOW LEVEL DESIGN

LLD

---



## Computador do Usuário



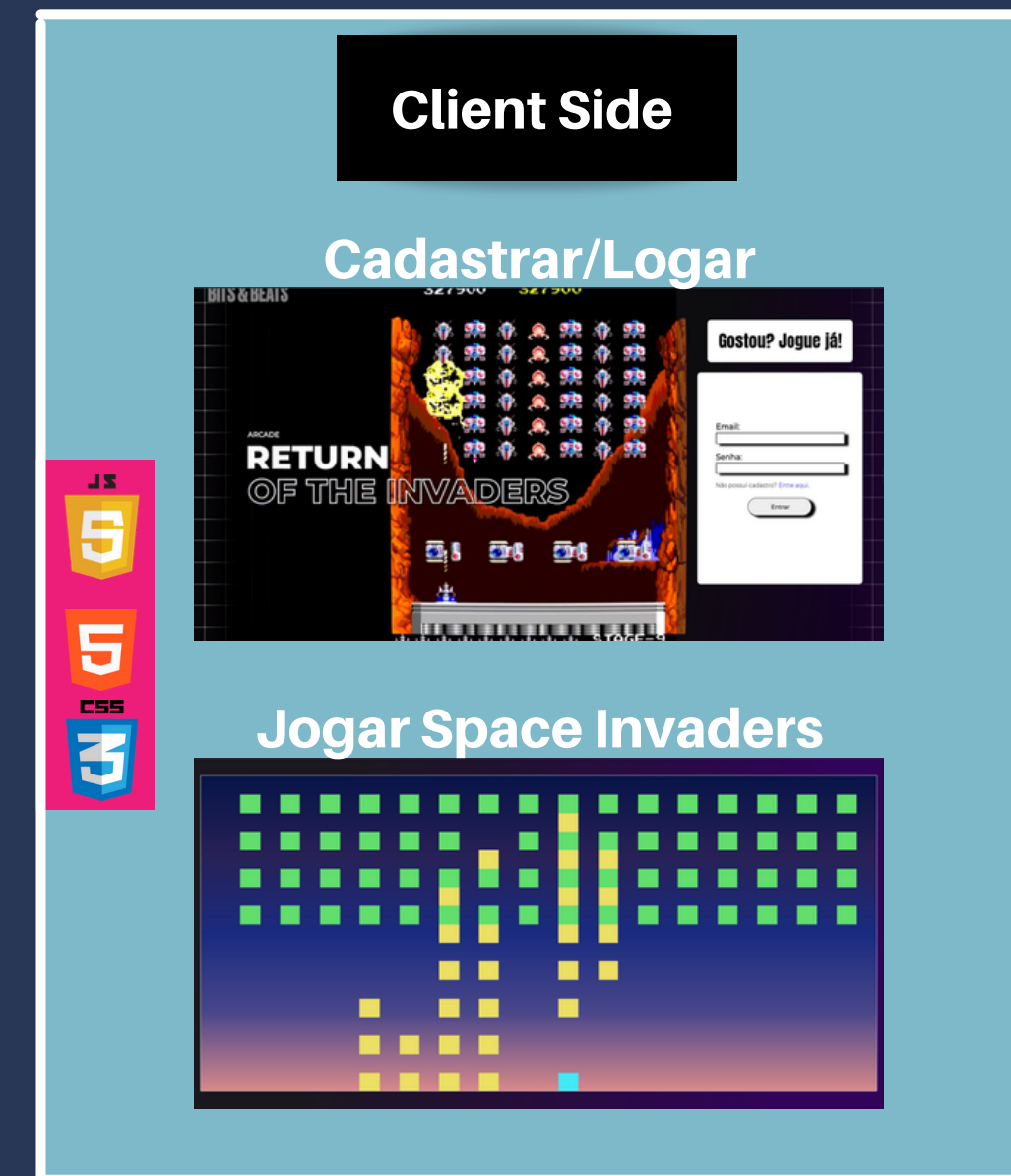
Response  
Request



Cliente acessa o site via  
Browser

Response  
Request

## Acesso ao Site



---

DEMONSTRAÇÃO DO PROJETO

SPACE INVADERS BULLET HELL

---

# SPRINTS DO PROJETO



## SPRINT 1 - CAMADA DO JOGO

Foco em Organizar os Principais Documentos para começar a produção do Projeto e Concluir as regras de negocio do Jogo.



## SPRINT 2 - CAMADA LOGIN E CADASTRO

Foco em Organizar o HLD e o LLD de forma a conferir se o projeto estava indo de acordo com o planejado e criar algumas Paginas para o cliente se cadastrar e logar no site.



## SPRINT 3 - INTEGRAÇÃO DA API

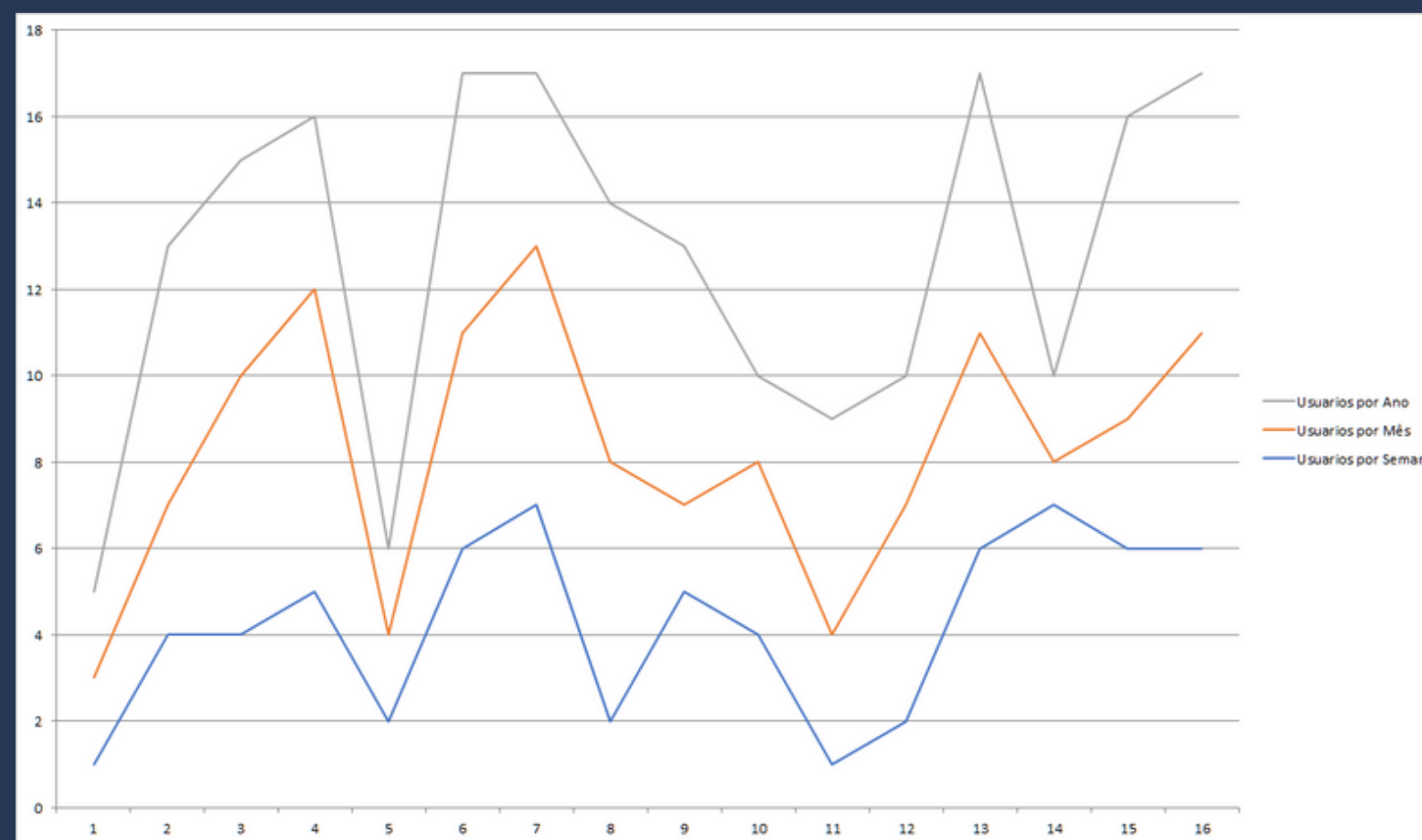
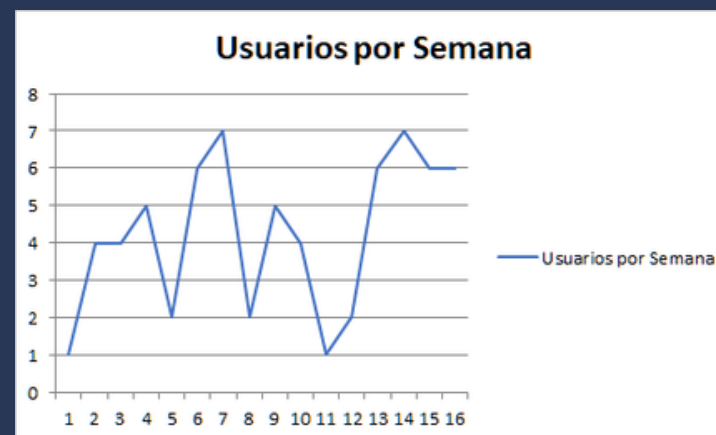
Foco em criar o Banco de Dados no Modelo Logico e Fisico e Integra-lo ao sistema de login e cadastro do Site.



# DADOS BRUTOS

## METRICAS APLICADAS

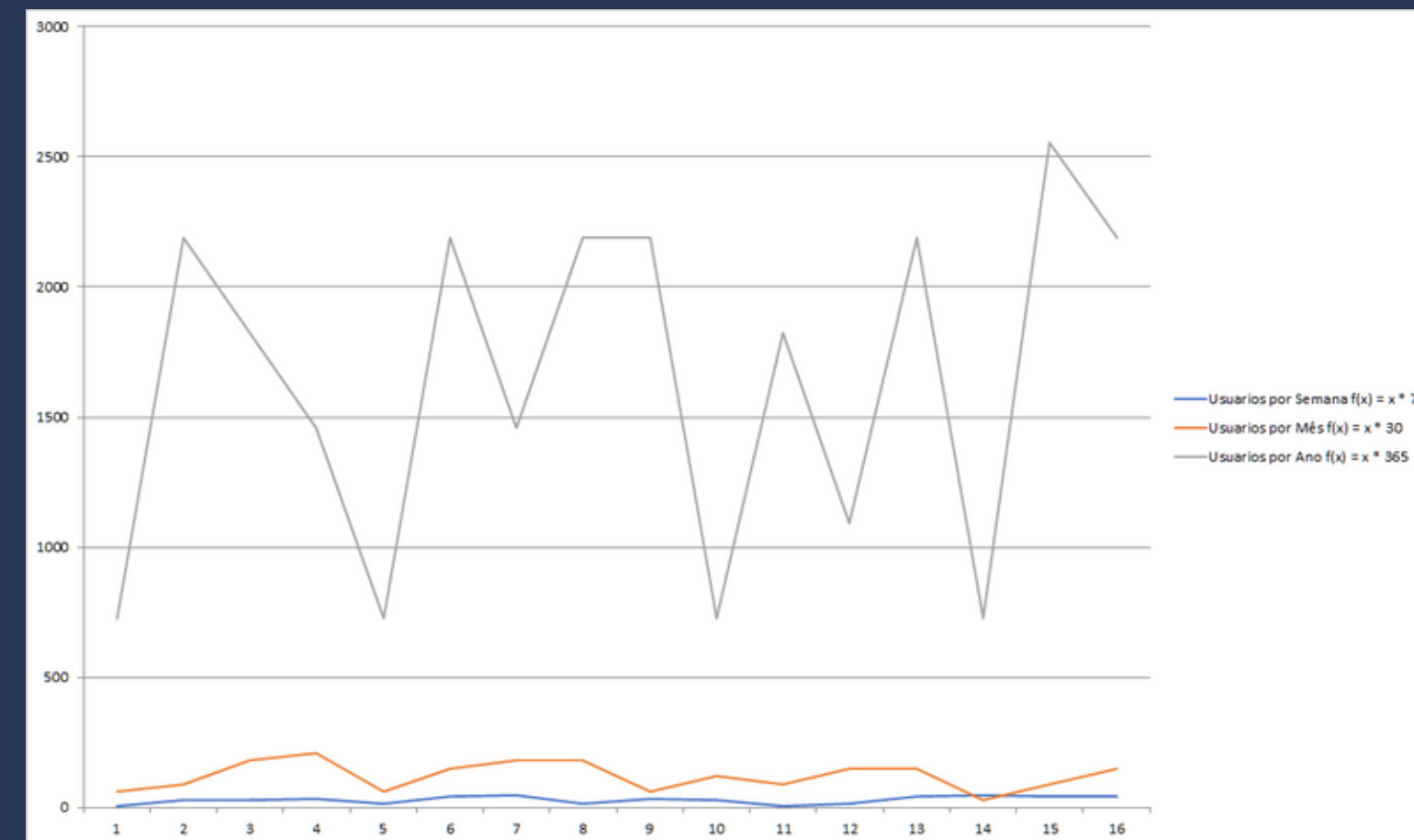
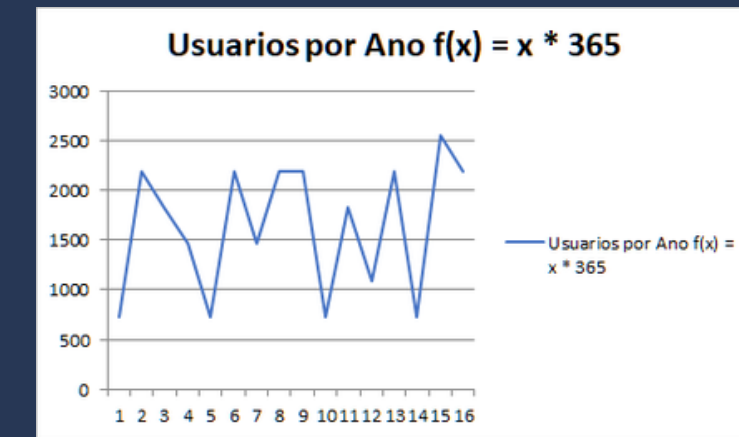
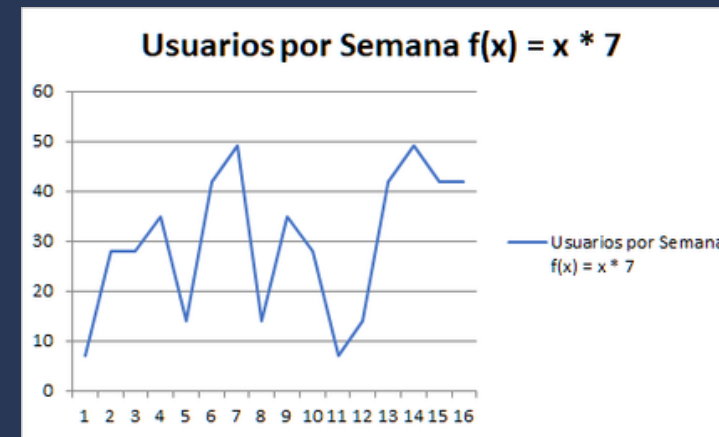
Foi utilizado de dado para formação dos graficos uma media de usuarios entre 1 e 7 com 3 colunas de 15 dados cada.



# DADOS PROCESSADOS

## METRICAS APLICADAS

Foi aplicado uma formula para Simular a Quantidade de usuarios semanais, mensais e anuais que acessam o site.



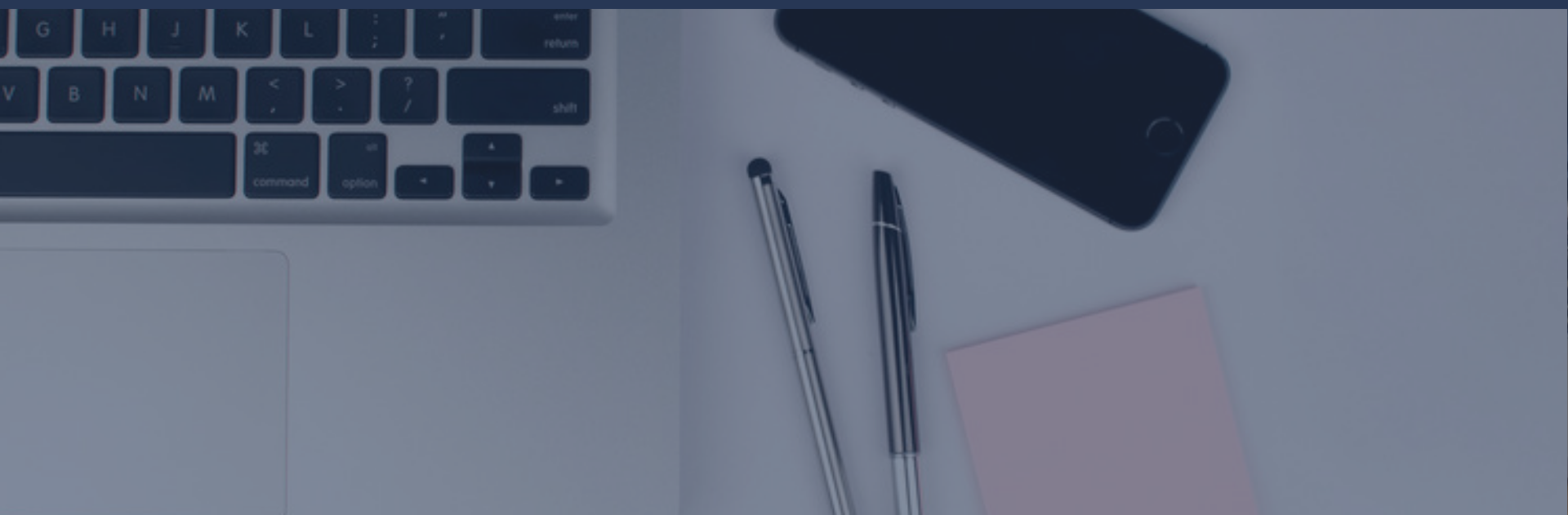




# GIT HUB



Organização do Git Hub do Projeto e seu Sistema de Versionamento.





MAIOR DIFICULDADE

ORGANIZAÇÃO DO BACKLOG



---

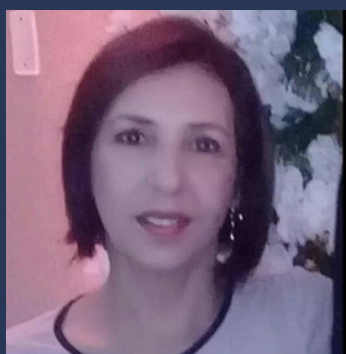
# MAIOR SUPERAÇÃO

---

DESCOBRIR QUE TENHO MUITO A  
APRENDER.  
ENTENDER UM POUCO MELHOR SOBRE  
ABSTRAÇÃO



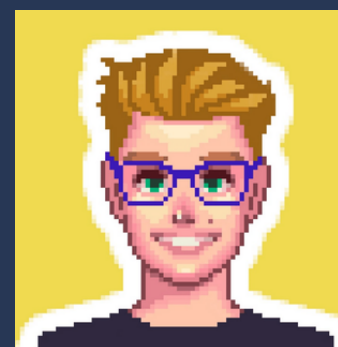
# AGRADECIMENTOS FINAIS



Mãe



Professores da  
Bandtec



Filipe Deschamps



Pessoal do  
Grupo 08

# OBRIGADO PELA OPORTUNIDADE!



## ENDEREÇO DA SEDE

Rua Haddock Lobo, 595, São Paulo - SP

## TELEFONE

(11) 99403-4268

## ENDEREÇO DE E-MAIL

[joao.araujo@bandtec.com.br](mailto:joao.araujo@bandtec.com.br)