

Curso Superior de Desenvolvimento de Software Multiplataforma

Eduardo Kamo Iguei, 3011392413005

Iago Yuri Rossan, 3011392413038

Lucas Vinicios Consani, 3011392413046

Matheus Nery de Camargo, 3011392413002

Projeto Interdisciplinar II Engenharia de Software II Desenvolvimento Web II Design Digital II

Athena.dev

Orientadores:

Prof^a Cristiane Palomar Mercado

Prof^o Maria Janaína da Silva Ferreira

Prof^o Jones Artur Gonçalves

Prof^o Tiago Vanderlei de Arruda

**Votorantim
2024**

Resumo

O avanço da tecnologia cresce exponencialmente no mundo, de forma que aumenta a demanda dos profissionais da área de Tecnologia da Informação, principalmente. Sendo assim, são exigidas cada vez mais habilidades técnicas, como programação front-end, construção de páginas web, dentre tantas outras. E como o profissional poderia treinar programação, além do currículo escolar?

Desta forma, o presente projeto tem como propósito o desenvolvimento de um site chamado Athena.dev, que proporciona, de maneira divertida e descontraída, a aprendizagem da programação, para que iniciantes ou até mesmo profissionais seniores consigam praticar suas habilidades em front-end para a criação de layout de páginas.

Sumário

DESCRIÇÃO DO PROJETO	1
1. Proposta do Software.....	1
1.1 Justificativa	3
1.2 Mapa do Site	4
1.3 Logomarca.....	5
1. REQUISITOS DO PROJETO.....	6
2.1 Levantamento de Requisitos	6
2.2 Requisitos Funcionais.....	7
2. Diagrama de Caso de Uso.....	8
3.1 Descrição do Caso de Uso	9
3. Requisitos Não Funcionais	14
PROJETO DO SOFTWARE	15
Tecnologias Utilizadas	15
4. Modelo de dados	16
5.1 Modelo Conceitual	16
5. Modelo Lógico	17
6. Diagrama de Classe.....	18
7. Diagrama de Atividades	19
8. Diagrama de Sequência.....	20
9. Interfaces com o usuários	21
10.1 Home Page	22
10.2 Página de Cadastro	22
10.3 Página de Login	23
10.4 Página de Feedback.....	24
10.5 Página de Acessabilidade	26
10.6 Página de jogos	27
10.7 Página de Redefinir senha	27

10.8 Central de ajuda.....	28
10.9 Página de Ranking.....	29
10.10 Sobre a athenas.dev.....	30
10. ESTRATÉGIA DE TESTES	31
11. IMPLANTAÇÃO.....	32
12. Apêndice.....	34

Figura 1.....	2
Figura 2.....	2
Figura 3.....	2
Figura 4.....	4
Figura 5.....	5
Figura 6.....	5
Figura 7.....	6
Figura 8.....	8
Figura 9.....	17
Figura 10.....	18
Figura 11.....	19
Figura 12.....	20
Figura 13.....	21
Figura 14.....	22
Figura 15.....	23
Figura 16.....	24

Figura 17.....	25
Figura 18.....	26
Figura 19.....	27
Figura 20.....	28
Figura 21.....	29
Figura 22.....	30

LISTA DE QUADROS

Quadro 1.....	7
Quadro 2.....	9
Quadro 3.....	9
Quadro 4.....	10
Quadro 5.....	10
Quadro 6.....	10
Quadro 7.....	11
Quadro 8.....	11
Quadro 9.....	12
Quadro 10.....	12
Quadro 11.....	12
Quadro 12.....	13
Quadro 13.....	13
Quadro 14.....	14

DESCRIÇÃO DO PROJETO

1. Proposta do Software

O software projetado é uma ferramenta web que disponibiliza jogos e desafios, onde o programador poderá desenvolver a lógica e boas práticas de forma lúdica, através de atividades como: *Jogo dos sete erros* (encontrar erros no código) e *Duelo PVP* (onde o jogador tentará copiar a página o primeiro que seu adversário). o usuário poderá ganhar pontos e desta forma acumular e subir sua posição em um ranking que pode, posteriormente, proporcionar de alguma forma uma recompensa.

Sendo assim, o objetivo do projeto pretende treinar os interessados em melhorar suas habilidades de programação.

O problema a ser enfrentado é a falta de profissionais capacitados, pois com o avançar da tecnologia, das IA's, mais especificamente, a necessidade de conhecimento "base" aumentou de maneira que saber o básico não é suficiente. Portanto, serão aplicados desafios do básico até o avançado.

O público-alvo que o site visa, são aqueles que desejam ingressar no mercado de trabalho ou até mesmo quem deseja se divertir programando, pessoas que estão no nível mais básico, quem não sabe absolutamente nada e até quem já vive de programação.

Neste projeto serão abrangidas as seguintes ODS:



Figura 1

4. Educação de qualidade: Serão proporcionados recursos (documentações e posteriormente aulas e videoaulas) que serão guias para estudos.

Figura 2 – ODS 8



Figura 2

8. Trabalho decente e crescimento econômico: Ao proporcionar uma melhor educação e o acesso a ela, o projeto visa promover as condições sociais econômicas dos usuários.

Figura 3 – ODS 9



Figura 3

9. Indústria, inovação e infraestrutura: O site também busca agregar no conhecimento, criatividade e inovação, através de interações entre usuários e atualizações do mundo da tecnologia.

RESTRICÇÕES.: Muitos dos recursos serão desenvolvidos no decorrer do curso, portanto a maioria do que propusemos não estará disponível de primeira instância.

1.1 Justificativa

Foi analisado o ambiente de estudos na faculdade de tecnologia de Votorantim (FATEC), e identificou-se um problema para estudos de conteúdo das matérias propostas durante o percurso da graduação, destarte surgiu a ideia de criar este projeto para guiar e ensinar de maneira objetiva os que necessitam de tal recurso.

1.2 Mapa do Site

Figura 4 - Mapa mental

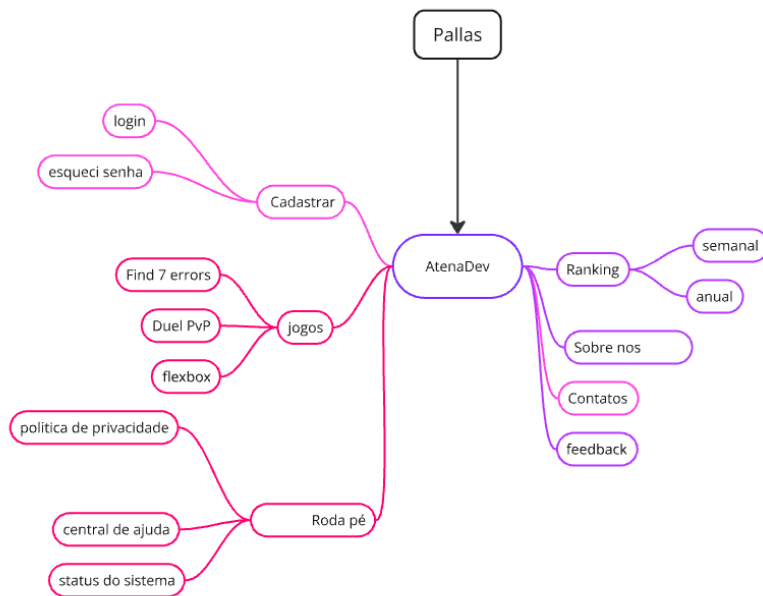


Figura 4

1.3 Logomarca

Figura 5 - Preto e branco



Figura 5

Figura 6 - Normal



Figura 6

1. REQUISITOS DO PROJETO

2.1 Levantamento de Requisitos

Foi realizada uma análise de mercado pesquisando outros sites que propõem o mesmo objetivo, e foram encontrados alguns exemplos como:

Figura 7 - [GetFrontEnd](#)

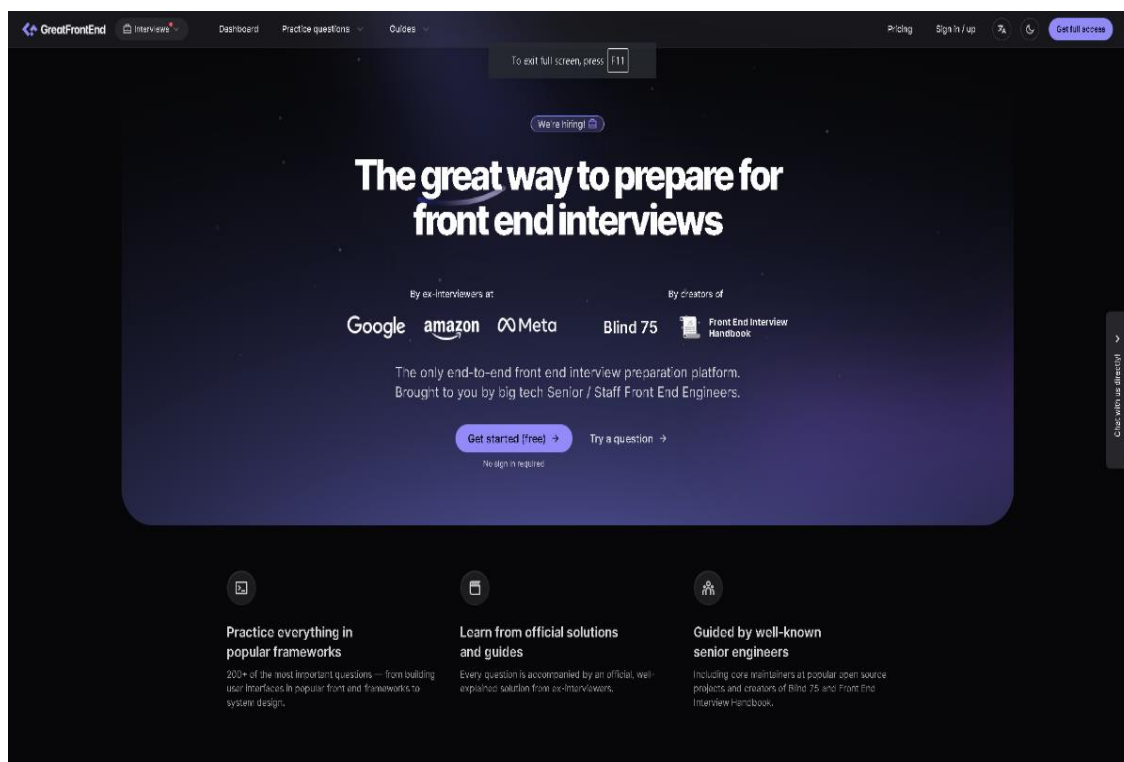


Figura 7

GetFrontEnd é uma plataforma onde se obtém meios para se treinar entrevistas de FrontEnd, tendo sido sendo desenvolvida por engenheiros FrontEnd Seniors de grandes empresas de Tecnologia. Com o intuito de espalhar as informações e técnicas para o meio de FrontEnd

2.2 Requisitos Funcionais

Requisitos Funcionais (Épicos)

1	Login e Autenticação
2	Cadastro de novos usuários
3	Geração de desafios de programação
4	Desenvolvimento de plataforma
5	Sistema de pontuação e ranking
6	Criação de perfis de usuário
7	Acesso a informações sobre a equipe
8	Rrecuperação de senha
9	Feedback
10	Contatos

Quadro 1

2. Diagrama de Caso de Uso

Figura 8 – Diagrama de Caso de Uso

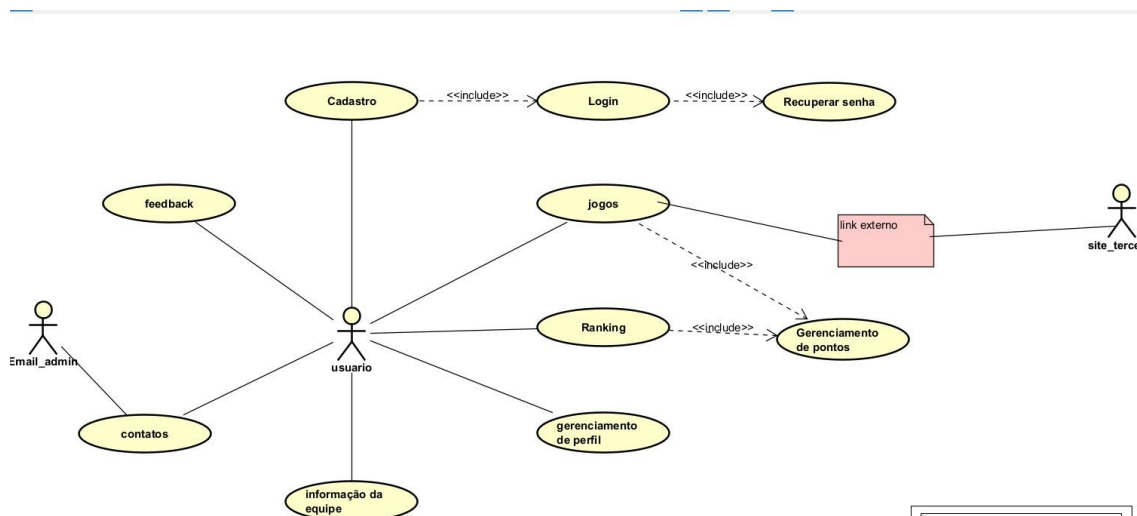


Figura 8

3.1 Descrição do Caso de Uso

Quadro 2

Casos de Uso	RF001 - Login
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	Possuir conta cadastrada no banco de dados
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1 - Fornecer usuário e senha	
	2 - Consultar banco de dados
	3 - Verificar os dados fornecidos pelo usuário
4 - Entrou no perfil	
Restrições/Validações	1. Usuário e e-mail cadastrado no banco de dados
Fluxo de Exceção - Usuário/senha errado	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1 - Comunicar que o usuário e/ou senha estão incorretos
	2 - Não logar

Casos de Uso	RF002 - Sistema de Cadastro
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	
Pós-Condição	

Ações do Ator	Ações do Sistema
1 - Fornecer os dados necessários	
	2 - Verificar a veracidade do e-mail e validar senha e usuário e salvar no Banco de dados
3 - Receber a mensagem que foi cadastrado com sucesso	
	4 - Fornecer os recursos de um perfil logado
Restrições/Validações	1. Senha cumprindo os critérios
	2. E-mail válido
Fluxo de Exceção - Senha não cumpre os critérios/ E-mail inválido	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1 - Comunicar que a invalidez em questão
	2 - Não cadastrar

Casos de Uso	RF003 – Gerenciamento de Pontos
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	ter cadastro
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1 - Acessar a página de Usuario	
	2 - Redirecionar o usuário para o seu perfil onde poderá verificar os pontos

Casos de uso	RF004 - Ranking
---------------------	-----------------

Ator Principal	Classificação dos usuários
Ator Secundário	
Pré-Condição	Usuário vai interagir com jogos dos sites
Pós-Condição	Após interação os pontos ganham iriam à classificação que seria atualizada
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1 - O sistema faz a avaliação de pontos através da tarefa feita
	2 - O sistema atualiza o ranking

Casos de uso	<u>RF005 - Gerenciamento de perfil</u>
Ator Principal	Controle do usuário sobre seu perfil, postagens e foto
Ator Secundário	
Pré-Condição	Usuário vai ir em gerenciamento
Pós-Condição	Após receber a informação que o usuário quer postar ou mudar o sistema retorna
Ações do Ator	Ações do Sistema
1 - O usuário vai clicar em gerenciamento	
	2 - O sistema volta com o perfil do usuário
3-1 - O usuário muda a foto de perfil	
	3-2 - O sistema atualiza a foto que o usuário colocou
4-1 - O usuário clica em pôster	
	4-2 -O sistema volta pra ele escrever
5-1 - O usuário escreve e clicar em postar	
	5-2 - O sistema responde e posta na aba de pôster

6-1 - O usuário muda o nome do perfil	
	6-2 - O sistema responde atualizando o nome

Casos de uso	RF006 - Acesso aos jogos
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	O usuário deve estar cadastrado no sistema
Pós-Condição	Usuário acessa o jogo desejado
Ações do Ator	Ações do Sistema
1 - Login na plataforma	
	2 - Sistema verifica cadastro do usuário
2 - Navegar até pagina de jogos	
3 - Selecionar jogo escolhido	
	4 - Consulta banco de dados
	5 - Permite acesso e inicia o jogo
	6 - Sistema analisa o jogo feito e dá a pontuação
	7 - O sistema manda a pontuação para o ranking

Casos de uso	RF007 - Acesso a informações sobre equipe
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	O usuário deve estar cadastrado no sistema
Pós-Condição	Usuário acessa página das informações
Ações do Ator	Ações do Sistema

1- Navega até área das informações	
	2 - Mostra as informações desejadas

Casos de uso	RF008 - recuperação de senha
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	O usuário deve ter cadastro
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1 – Usuário clica em recuperação de senha	
	2 – Solicitar Email do usuário
	3- Verificar se o Email e cadastrado
	4 – Mandar a redefinição de senha no Email o usuário

Casos de uso	RF009 - feedback
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	O usuário deve ter cadastro
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1 – Usuário clica em feedback	
	2 – Solicitar título, mensagem e satisfação

3- usuario preenche todos os requisitos	
	4- confirmar se todos os campos foram preenchidos corretamente
	5- mandar para o banco de dados

Casos de uso	RF010 - contatos
Ator Principal	Usuário
Ator Secundário	Sistema
Pré-Condição	
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1 - Usuário clica em contatos	
	2 - Solicitar titulo, mensagem, nome e email
3 - usuario preeche todos os requisitos	
	3 - confirmar se todos os campos foram preenchidos corretamente
	4 - mandar para o email admin

3. Requisitos Não Funcionais

Requisitos Não Funcionais

1	Desempenho e velocidade de carregamento
2	Segurança dos dados do usuário
3	Usabilidade e interface intuitiva
4	Compatibilidade entre navegadores
5	Acessibilidade
6	Documentação
7	Capacidade de resposta

PROJETO DO SOFTWARE

Tecnologias Utilizadas

Até o momento (21/06/2025) foi utilizado apenas linguagens de marcação, de estilização e de programação (HTML, CSS e Javascript,).

Frameworks e suas tecnologias como React, Node, TypeScript, Mock,vercel,sql server

4. Modelo de dados

5.1 Modelo Conceitual

Figura 9 - Modelo Conceitual

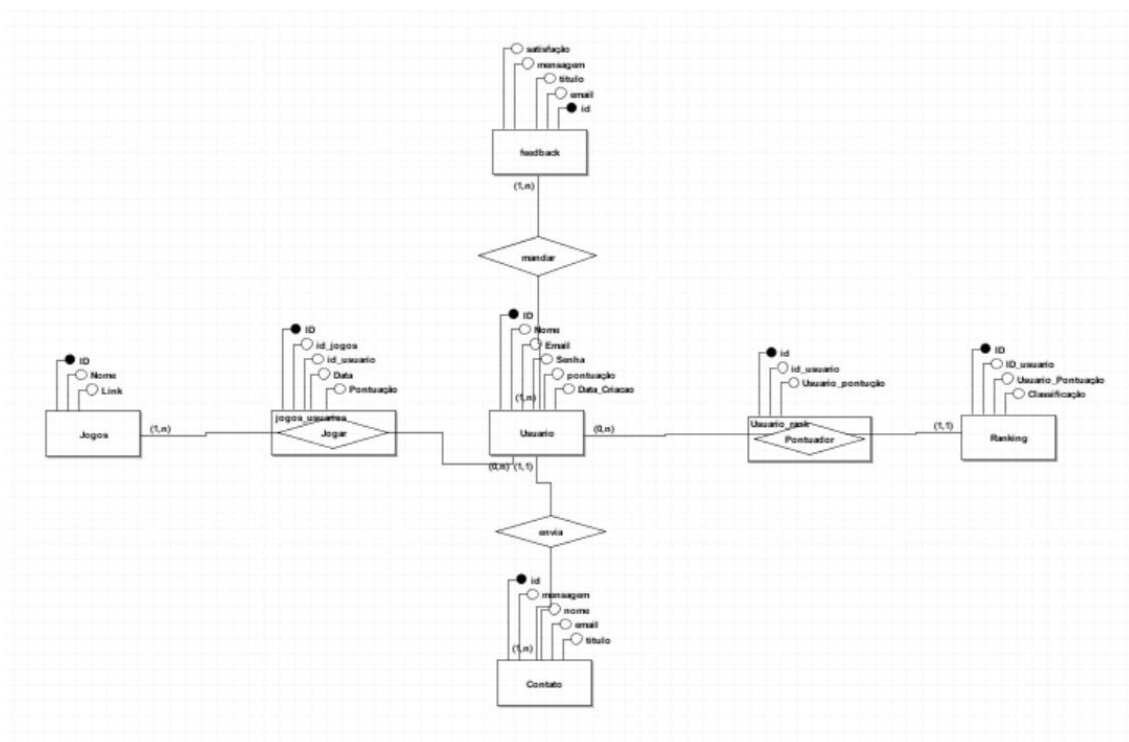


Figura 9

5. Modelo Lógico

Figura 10 – Modelo logico

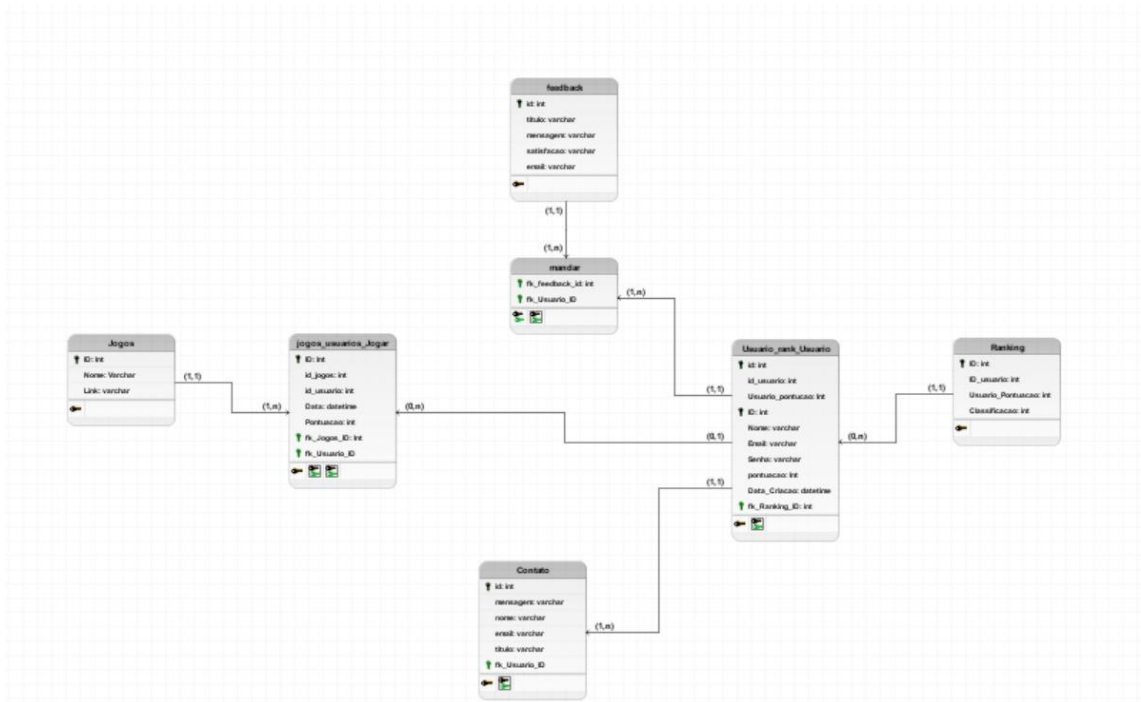


Figura 10

6. Diagrama de Classe

Figura 11 – Diagrama de Classe

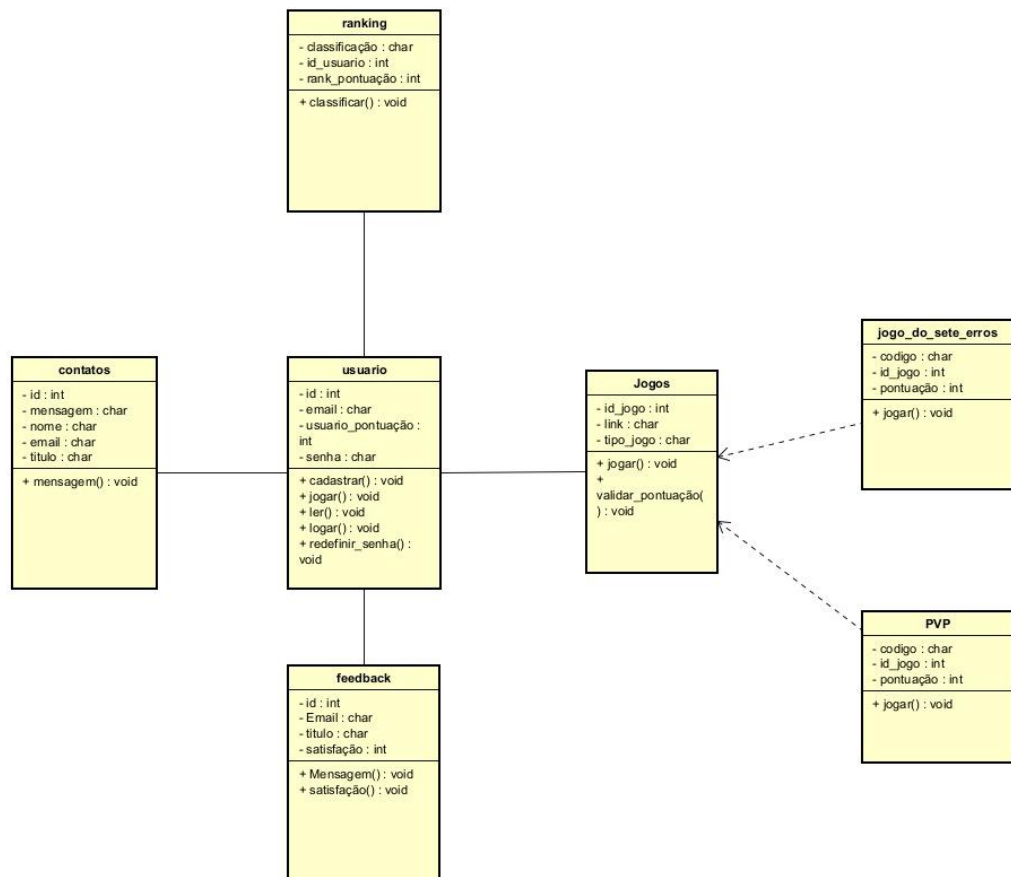


Figura 11

7. Diagrama de Atividades

As atividades foram distribuídas em formas de páginas para cada um dos membros do projeto teria como responsável por programar e testar suas funcionalidades.

Figura 12 – Diagrama de Atividades

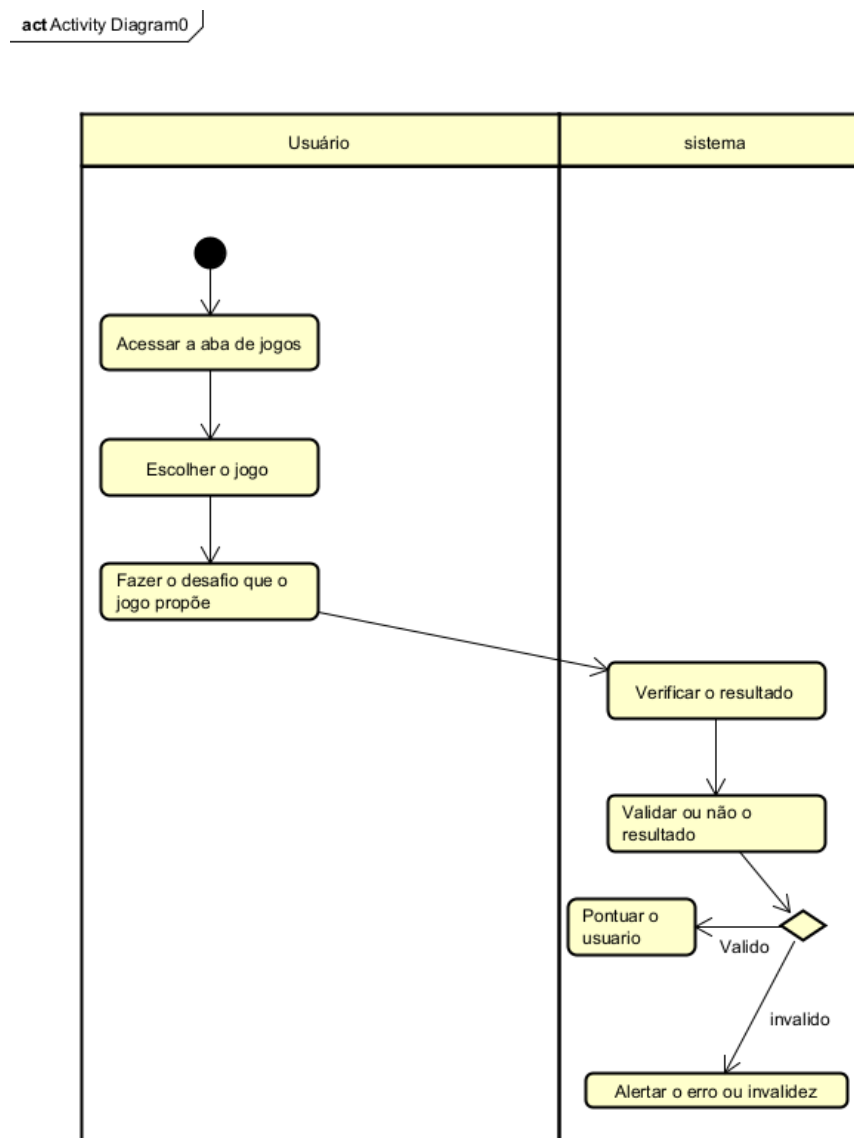


Figura 12

8. Diagrama de Sequência

Figura 13 – Diagrama de Sequência

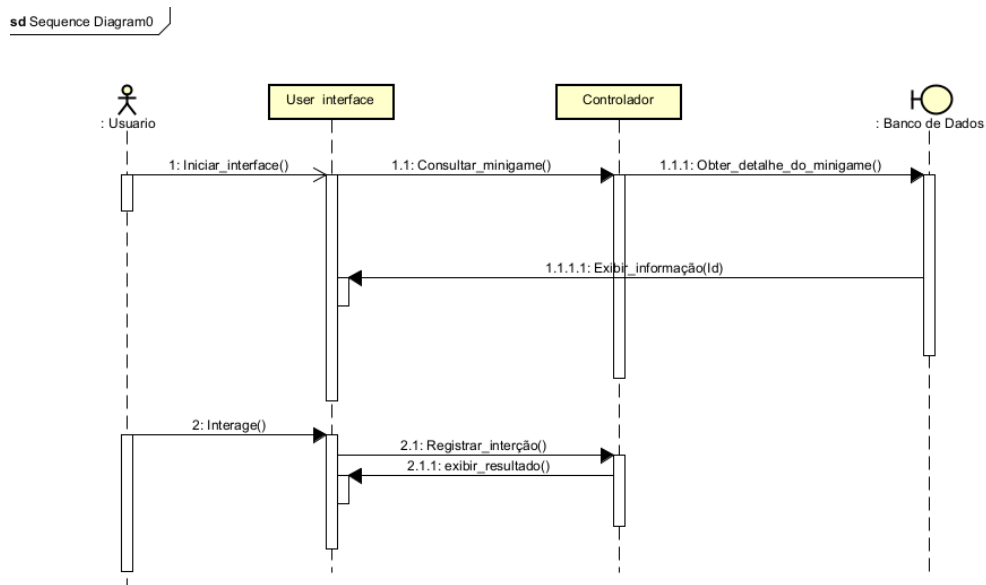


Figura 13

9. Interfaces com o usuários

10.1 Home Page

Figura 14 – Home page

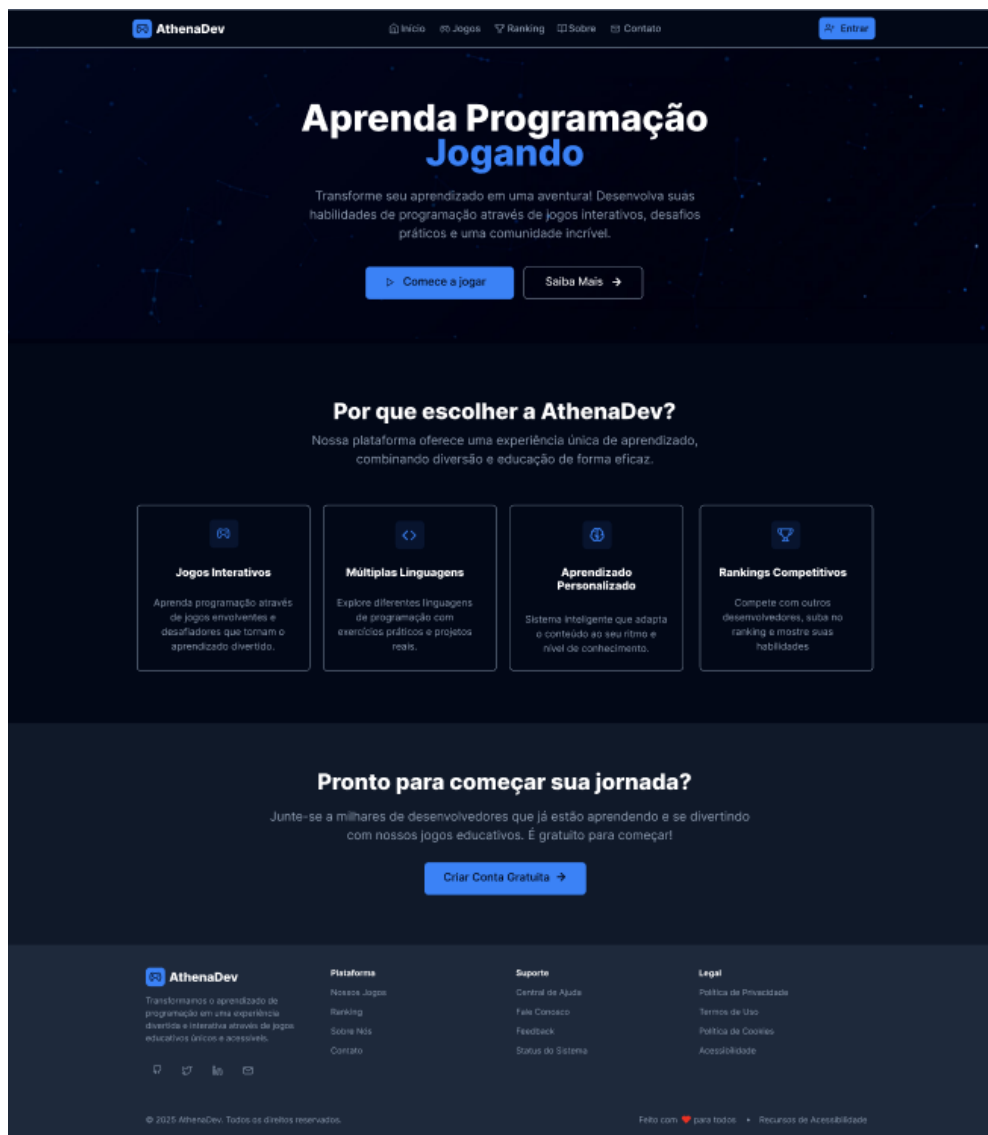


Figura 14

Página inicial apresentando o propósito da plataforma, com botões de acesso rápido para jogos, ranking, central de ajuda e feedback.

10.2 Página de Cadastro

Figura 15 - Página de cadastro

AthenaDev

Início Jogos Ranking Sobre Contato Entrar

Crie sua conta
Junte-se à comunidade AthenaDev

Criar Conta
Preencha os dados para criar sua conta gratuita

Continuar com GitHub

Continuar com Google

OU CONTINUE COM E-MAIL

Nome Completo
Seu Nome Completo

Email
seu@email.com

Senha
Sua senha

Confirmar Senha
Confirme sua senha

Criar Conta

Já tem uma conta? [Fazer login](#)

Ao criar uma conta, você concorda com nossos [Termos de Uso](#) e [Política de Privacidade](#)

AthenaDev
Transformamos o aprendizado de programação em uma experiência divertida e interativa através de jogos educativos únicos e acessíveis.

Plataforma
Nossos Jogos
Ranking
Sobre Nós
Contato

Suporte
Central de Ajuda
Faça Conosco
Feedback
Status do Sistema

Legal
Política de Privacidade
Termos de Uso
Política de Cookies
Acessibilidade

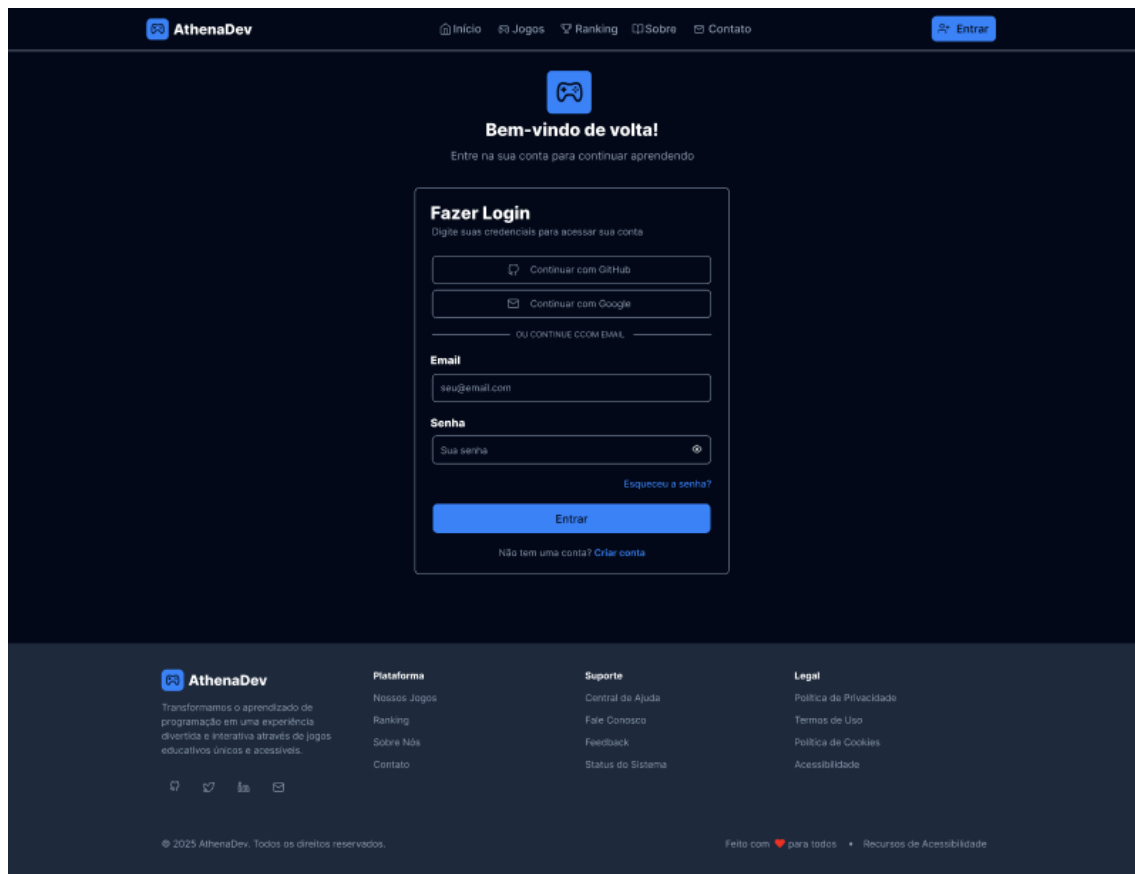
© 2025 AthenaDev. Todos os direitos reservados. Feito com ❤️ para todos. Recursos de Acessibilidade

Figura 15

Tela de autenticação e criação com campos de e-mail e senha, além de botão para acessar e link para recuperar senha.

10.3 Página de Login

Figura 16 – Página de Login



The image shows the login page of the AthenaDev platform. At the top, there is a navigation bar with the AthenaDev logo and links for Inicio, Jogos, Ranking, Sobre, and Contato. A blue 'Entrar' button is in the top right corner. The main content area has a dark blue background. It features a 'Bem-vindo de volta!' message with a game controller icon and a prompt to log in. Below this is a 'Fazer Login' form. The form includes two social login buttons: 'Continuar com GitHub' and 'Continuar com Google'. Below these is a separator 'OU CONTINUE COM EMAIL'. The form has two input fields: 'Email' (containing 'seu@email.com') and 'Senha' (containing 'Sua senha'). To the right of the password field is a link 'Esqueceu a senha?'. At the bottom of the form is a large blue 'Entrar' button. Below the button is a link 'Não tem uma conta? Criar conta'. The footer contains the AthenaDev logo and a description of the platform, followed by four columns of links: 'Plataforma' (Nossos Jogos, Ranking, Sobre Nós, Contato), 'Suporte' (Central de Ajuda, Fale Conosco, Feedback, Status do Sistema), and 'Legal' (Política de Privacidade, Termos de Uso, Política de Cookies, Acessibilidade). The footer also includes a copyright notice '© 2025 AthenaDev. Todos os direitos reservados.' and a statement 'Feito com ❤️ para todos' and 'Recursos de Acessibilidade'.

AthenaDev

Inicio Jogos Ranking Sobre Contato

Bem-vindo de volta!

Entre na sua conta para continuar aprendendo

Fazer Login

Digite suas credenciais para acessar sua conta

Continuar com GitHub

Continuar com Google

OU CONTINUE COM EMAIL

Email

seu@email.com

Senha

Sua senha

Esqueceu a senha?

Entrar

Não tem uma conta? [Criar conta](#)

AthenaDev

Transformamos o aprendizado de programação em uma experiência divertida e interativa através de jogos educativos únicos e acessíveis.

Plataforma

- Nossos Jogos
- Ranking
- Sobre Nós
- Contato

Suporte

- Central de Ajuda
- Fale Conosco
- Feedback
- Status do Sistema

Legal

- Política de Privacidade
- Termos de Uso
- Política de Cookies
- Acessibilidade

© 2025 AthenaDev. Todos os direitos reservados.

Feito com ❤️ para todos • Recursos de Acessibilidade

Figura 16

Tela de autenticação com campos de e-mail e senha, além de botão para acessar e link para recuperar senha.

10.4 Página de Feedback

Figura 17 – Feedback.

AthenaDev [Início](#) [Jogos](#) [Ranking](#) [Sobre](#) [Contato](#) [Entrar](#)

Sua Opinião é Importante

Ajude-nos a melhorar a AthenaDev compartilhando suas experiências, sugestões e ideias.

Enviar Feedback

Seu feedback nos ajuda a criar uma plataforma melhor para todos os usuários.

Sugestão Problema Elogio

Título da Sugestão

Ex: Adicionar modo noturno nos jogos

Detalhes da Sugestão

Descreva sua ideia em detalhes...

Qual seu nível de satisfação com a AthenaDev?

Insatisfeito **Neutro** **Satisfeito**

Email (opcional)

Seu email para que possamos responder

Perceba seu email ao receber nossa resposta sobre seu feedback.

[Enviar Feedback](#)

Por que seu feedback importa

Usamos seu feedback para melhorar continuamente a plataforma. Suas sugestões já nos ajudaram a implementar novos recursos e corrigir problemas. Cada opinião é analisada por nossa equipe.

Outros canais de contato

Além deste formulário, você também pode entrar em contato conosco através de:

- Email: contato@athenadev.com
- Discord: discord.gg/athenadev
- Twitter: [athenadev](https://twitter.com/athenadev)

AthenaDev
Transformamos o aprendizado de programação em uma experiência divertida e interativa através de jogos educativos únicos e acessíveis.

Plataforma

- Nossos Jogos
- Ranking
- Sobre Nós
- Contato

Suporte

- Central de Ajuda
- Fale Conosco
- Feedback
- Status do Sistema

Legal

- Política de Privacidade
- Termos de Uso
- Política de Cookies
- Acessibilidade

© 2021 AthenaDev. Todos os direitos reservados. Feito com ❤️ para todos. [Recursos de Acessibilidade](#)

Figura 17

Formulário onde usuários avaliam a plataforma, sugerem melhorias e relatam problemas.

10.5 Página de Acessibilidade

Figura 18 – Página de acessibilidade

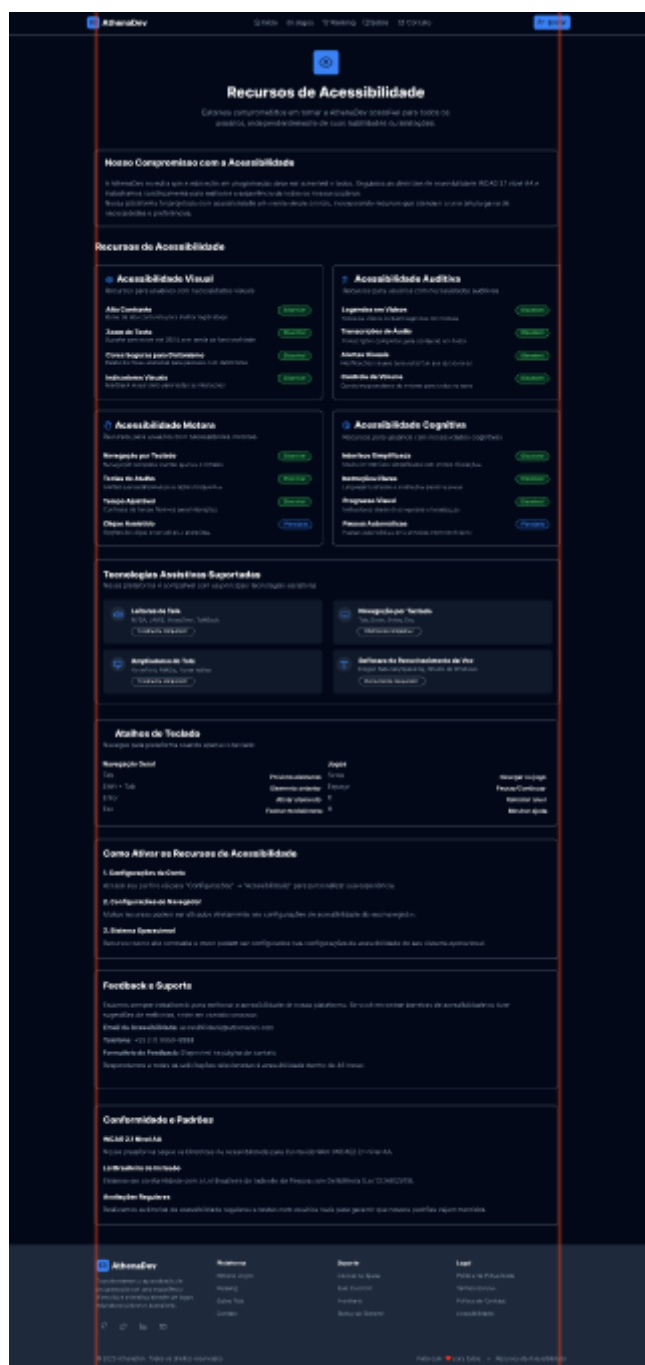


Figura 18

Página dedicada às ferramentas de acessibilidade, detalhando os recursos disponíveis para melhorar a experiência dos usuários com deficiência.

10.6 Página de jogos

Figura 19 – Página de jogos

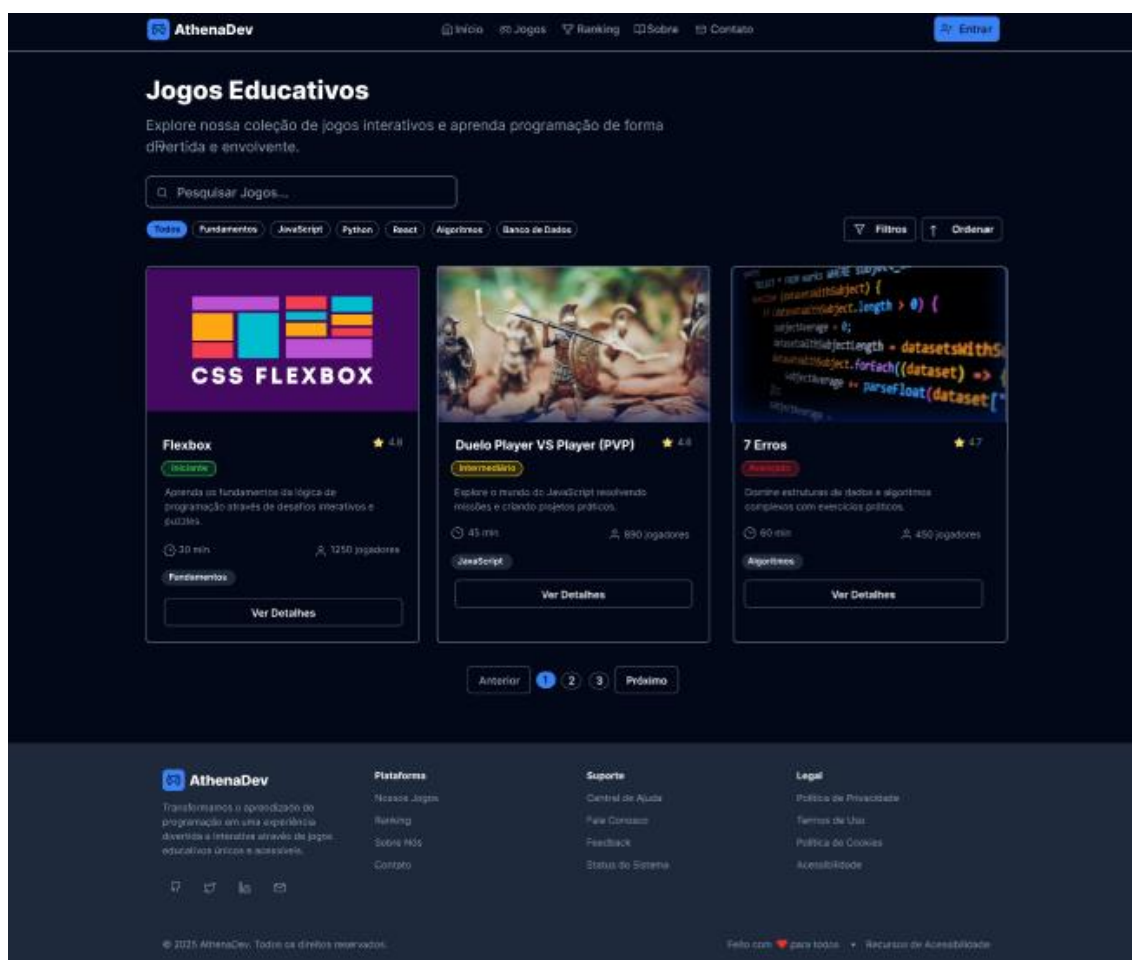


Figura 19

Tela que exhibe os jogos disponíveis na plataforma, e botão para jogar. “Duelo PVP”: Onde 2 jogadores irão praticar ao mesmo tempo, competindo em tempo utilizado, simplicidade do código e execução!

“Jogo dos Sete erros”: Onde o jogador tenta encontrar erros dentro do código no menor tempo possível.

10.7 Página de Redefinir senha

Figura 20 - Página Redefinir senha

AthenaDev

Início Jogos Ranking Sobre Contato Entrar

Esqueceu sua senha?
Digite seu email para receber um código de recuperação

Recuperar Senha
Informe o email da sua conta para receber as instruções

Email
seu@email.com

Digite o email cadastrado na sua conta

Enviar Código

[Voltar para o login](#)

Dicas de Segurança

- Nunca compartilhe seu código de recuperação
- O código expira em 15 minutos
- Verifique também a pasta de spam
- Entre em contato se não receber o email

Ainda com problemas? [Entre em contato conosco](#)

AthenaDev
Transformamos o aprendizado de programação em uma experiência divertida e interativa através de jogos educativos únicos e acessíveis.

Plataforma
Nossos Jogos
Ranking
Sobre Nós
Contato

Suporte
Central de Ajuda
Fale Conosco
Feedback
Status do Sistema

Legal
Política de Privacidade
Termos de Uso
Política de Cookies
Acessibilidade

© 2025 AthenaDev. Todos os direitos reservados. Feito com ❤️ para todos. Recursos de Acessibilidade

Figura 20

Nesta página caso o usuário necessite, poderá redefinir sua senha, colocando o e-mail próprio de sua conta, onde a nova senha será enviada para o e-mail vinculado ao ID.

10.8 Central de ajuda

Figura 21 – Redefinir central de ajuda

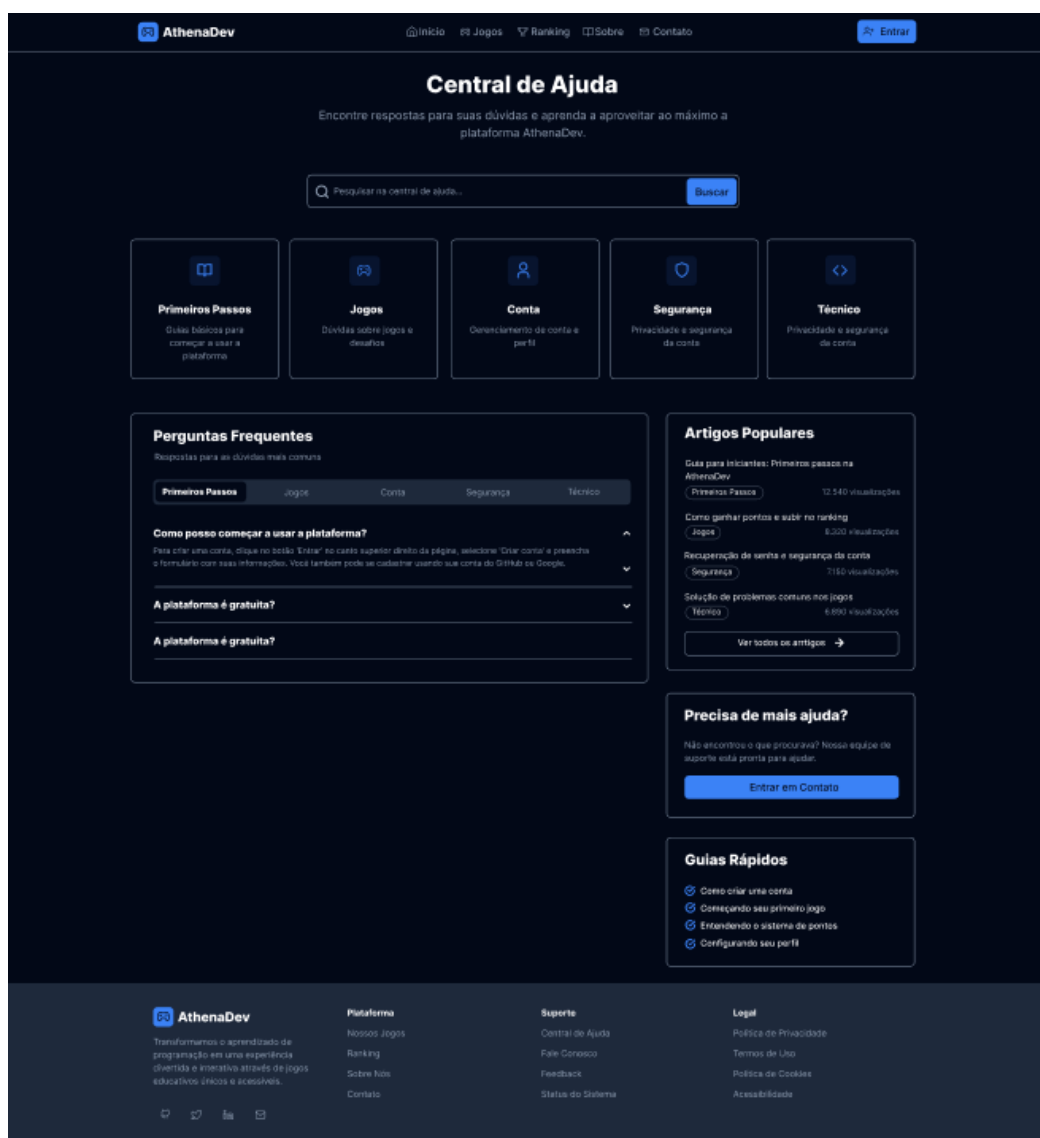


Figura 21

Nestas páginas serão disponibilizadas perguntas que serão enviadas para o email admin

10.9 Página de Ranking

Figura 22 - Página de Ranking

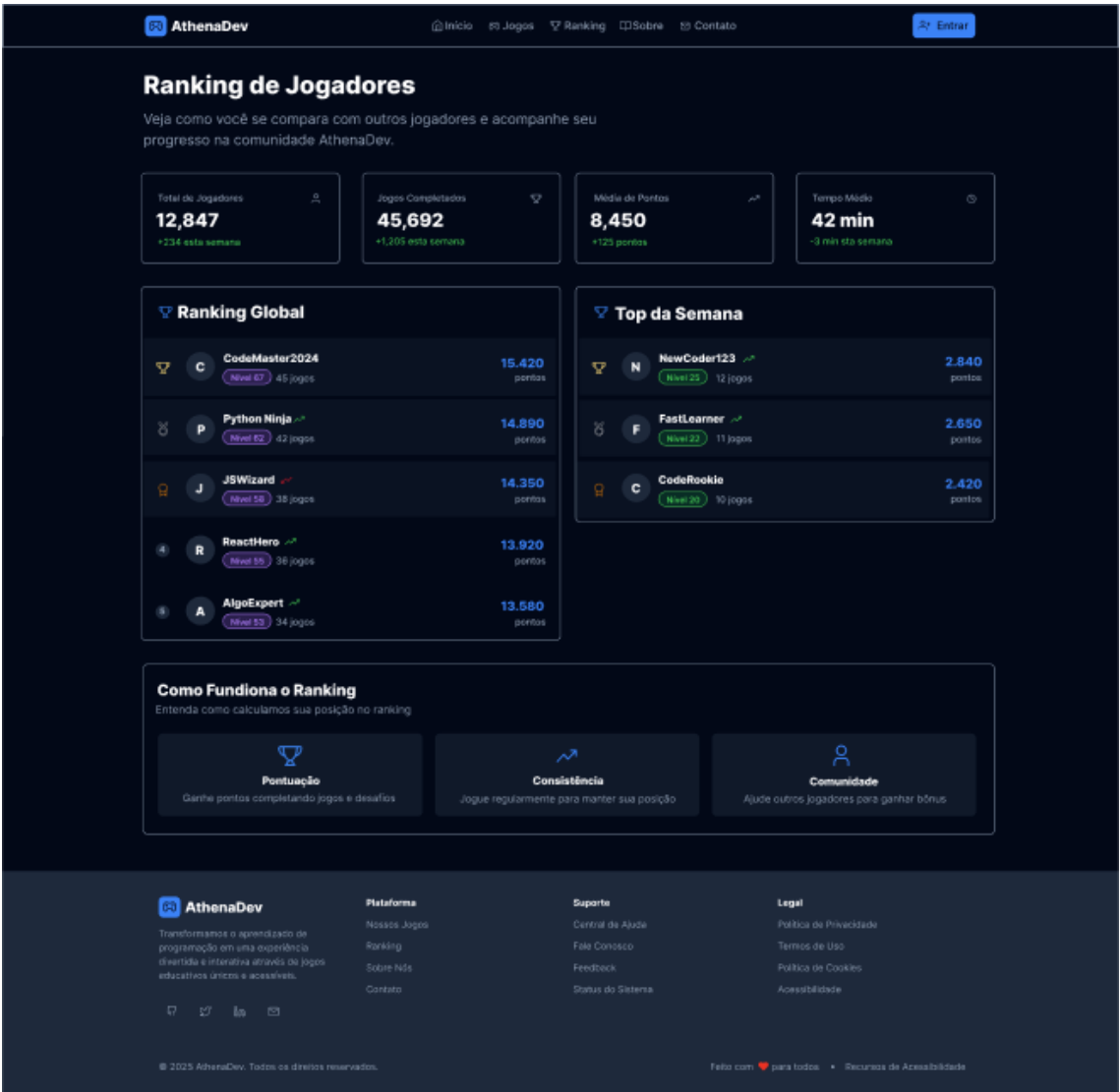
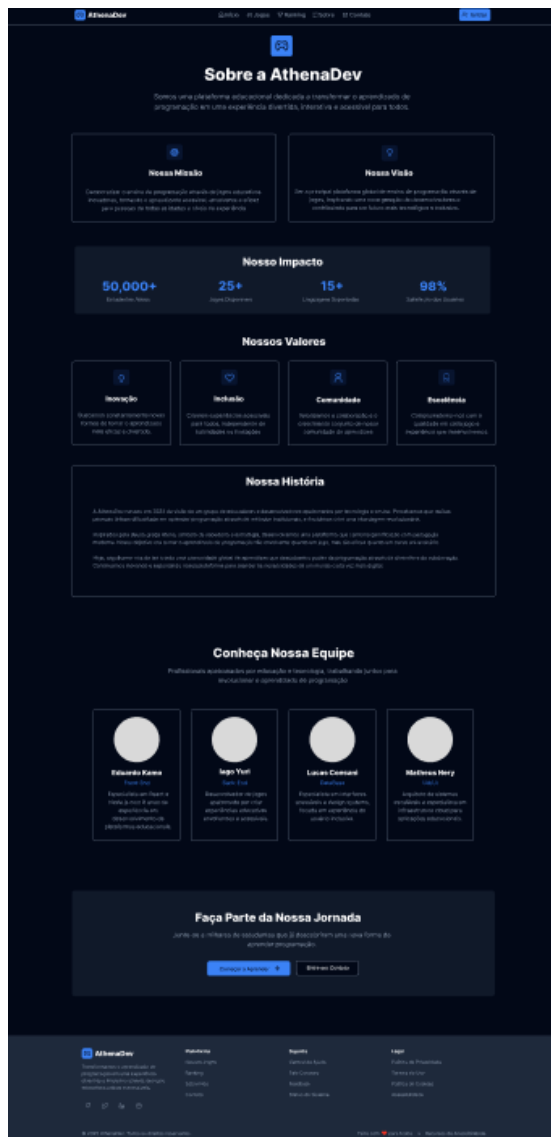


Figura 22

Nesta página será disponibilizado o ranking e outro ranking que será atualizado semanalmente

10.10 Sobre a athenas.dev

Figura 23 – sobre a athenas.dev



Nesta página serão mostrados a missão, visão e valores do site AthenaDev, assim como seus principais integrantes.

10. ESTRATÉGIA DE TESTES

Para a Estratégia de Teste foram considerados critérios que envolveram a realização de testes no ambiente de desenvolvimento do sistema.

Os testes feitos utilizaram como parâmetros:

Teste de caixa branca: testar, validar usabilidade do site

Exemplo:

- Botões (submits), validações de login, cadastro, senha (Mock), navegação de uma pagina para outra, links funcionando, imagens carregadas, etc.
- Com um programador na área experiente observando o código.

Teste de caixa preta: com testes unitários

Exemplo:

- Verificação de erros ortográficos, se o conteúdo das páginas coincide com o que deveria ser, se os requisitos funcionais e não funcionais estão de acordo com a necessidade do cliente.

11. IMPLANTAÇÃO

[athenadev-backend](#)

[athenasdev-frondend](#)

12. Apêndice

Os scripts do banco de dados do grupo de Pallas do projeto Athenas.dev

```
create database [athenas.dev];

use [athenas.dev];

-- ===== Usuario =====

create table usuario(
    ID int identity (1,1) primary key,
    Nome varchar (50),
    Email varchar (65),
    senha varchar (80),
    pontuacao int,
    criação datetime,
);

-- ===== Jogos =====

create table jogos(
    ID int identity (1,1) primary key,
    nome varchar (70),
    link varchar(200)
);

create table Jogos_usuario(
    id int identity (1,1) primary key,
    id_jogos int,
    id_usuario int,
    horas datetime,
    pontuação int,
    constraint jogos_id foreign key (id_jogos) references jogos(id),
    constraint usu_id foreign key (id_usuario) references usuario(ID)
);

-----ranking-----
create table ranking(
    Id int identity (1,1) primary key,
    pontuação int,
    classificação int,
    nome varchar (70),
);

create table rank_usuario(
    id int identity (1,1) primary key,
    id_usuario int,
    id_ranking int,
    constraint usuario_id foreign key (id_usuario) references jogos(id),
    constraint ranking_id foreign key (id_ranking) references usuario(ID)
);

-----contato-----
create table contato(
    Id int identity (1,1) primary key,
    mensagem varchar (1000),
    nome varchar (70),
    email varchar(65),
    titulo varchar (40),
);

-----feedback-----
create table feedback(
    id int identity (1,1) primary key,
    titulo varchar (40),
    email varchar (65),
    mensagem varchar(1000),
    satisfação varchar (3),
);
```

