



FIAP

Faculdade Sistema de Informação (SI)

Davi Grabalos Galvão

Gustavo Medeiros de Faria Santos


Livia Rodrigues Scoralick

Michael dos Santos Marotto

Vinicius Serrano Braz de Holanda

HAPPY GAME:

GameSwap



Fiap On

2025

FIAP

"O design centrado no usuário não é apenas sobre o que parece ou o que se sente. Design centrado no usuário é sobre como funciona. A experiência do usuário é tudo — é o que define o sucesso ou fracasso de um produto. Se o usuário não consegue usar o produto de forma eficiente, agradável e significativa, então o design falhou." — **Don Norman**.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Backlog no Jira	8
Figura 2 – Jira	9
Figura 3 – Exemplo de Protótipo	13
Figura 4 – Protótipo Cybersecurity	14
Figura 5 – Wireframes	20
Figura 6 – Exemplos	21
Figura 7 – Instrução para Usuário	21
Figura 8 – Botões	22
Figura 9 – Espaçamento	22
Figura 10 – Mapa do Site	24
Figura 11 – DOM Dados Pessoais	25
Figura 12 – Sem Marcar os 3 checkboxes	26
Figura 13 – Marcando os 3 checkboxes	27
Figura 14 – Feedback Registro	27
Figura 15 – ForEach	28
Figura 16 – Arrays.form	28
Figura 17 – Chamada de Bootstrap	28
Figura 18 – Grid	29
Figura 19 – Media Queries	29
Figura 20 – Botões Query	30
Figura 21 – Menus	30
Figura 22 – Botões	30
Figura 23 – Modais	32
Figura 24 – Modal JS	32
Figura 25 – Cards	33
Figura 26 – Formulário Login	33

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Escopo	11
Quadro 2 – Inovação do GameSwap	18

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO KICK OFF	6
2. ENTERPRISE CHALLENGE	7
2.1. Cronograma Primeira Atividade.....	7
2.2. Metodologia Ágil.....	7
3. DESIGN THINKING	10
3.1. Imersão.....	10
3.2. Análise	11
3.3. Escopo do Projeto.....	11
3.4. Ideação	12
3.5. Prototipagem ou Experimentação.....	13
4. CAPÍTULOS FIAP	14
4.1. Funcionalidades.....	16
4.2. Valores Agregados aos Clientes	17
4.3. Diferenciais Competitivos.....	17
5. DESIGN DE INTERFACE E UX WRITING	19
6. ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DO PROJETO.....	23
6.1.1. Explorar Marketplace:	23
6.1.2. Meu Inventário:.....	23
6.1.3. Criar Conta/Login:	23
6.1.4. Editar Perfil:.....	24
7. IMPLEMENTAÇÃO DA INTERATIVIDADE COM JAVASCRIPT	25
7.1. Manipulação do DOM.....	25
7.2. Validação de Formulários e Feedback	26
7.3. Aplicando funções e Arrays	27
8. ESTRUTURAÇÃO DO FRONT-END COM BOOTSTRAP.....	28
8.1. Responsividade e Grid System.....	29
8.2. Menus de navegação e botões	30
8.3. Modais, cards e formulários	31
9. CONCLUSÃO	34
10. YOUTUBE VÍDEO	35

1.INTRODUÇÃO KICK OFF

Nosso grupo iniciou a segunda fase do capítulo "Uma fase com superpoderes – Atividade Criando Interfaces Arrasadoras", dando início ao nosso próprio kick-off e buscando conhecimento e mentoria no setor de UX. Um de nossos membros estabeleceu contato com Caio, profissional experiente na área que atualmente trabalha na SAP em projetos para grandes empresas, como o Itaú. Em uma reunião, ele nos explicou o processo de criação de protótipos, as metodologias de pesquisa que utiliza e como apresenta os resultados aos stakeholders. Entre os principais insights compartilhados, destacam-se:

O projeto deve começar com um entendimento profundo do cliente e de suas necessidades, para que seja possível entregar uma solução viável, lucrativa e funcional. Sem a definição clara do produto e da dor que ele pretende sanar, não há como garantir o sucesso da entrega final. É fundamental pesquisar concorrentes que já oferecem serviços semelhantes, identificar pontos de melhoria na interface e buscar referências em designs familiares ao usuário, seja no universo dos jogos ou em plataformas concorrentes. Deve-se mapear a jornada do usuário para eliminar obstáculos e replicar boas práticas, sempre priorizando a funcionalidade.

Além disso, é recomendável realizar entrevistas com usuários ou até mesmo role plays para compreender melhor suas necessidades e comportamentos. Perguntas como “O que o público está usando?”, “Como tornar a busca rápida?” e “Qual o melhor caminho para encontrar uma skin ou criar um anúncio?” são essenciais para guiar o design. Um princípio importante é expor visualmente o produto antes do texto, facilitando a compreensão imediata. Estratégias de gamificação, como destacar vendedores de skins mais ativos para gerar confiança, também foram sugeridas.

Outro ponto relevante é a reflexão sobre o modelo de negócio: se não será cobrada taxa, qual será a forma de lucro e qual valor isso agrega ao produto? Caso o diferencial impacte o lucro, é necessário planejar iniciativas para reduzir custos estruturais.

Após essa etapa, realizamos workshops facilitados pelo grupo para alinhar expectativas e avançar no desenvolvimento do projeto.

2. ENTERPRISE CHALLENGE

2.1. Cronograma Primeira Atividade

Durante a fase inicial do desenvolvimento da segunda etapa do projeto, nosso grupo elaborou um cronograma detalhado para organizar as atividades e garantir o cumprimento dos prazos estabelecidos. Na reunião de alinhamento, definimos que as pesquisas seriam realizadas utilizando a plataforma Jira, com o objetivo de coletar conteúdo relevante para responder às questões propostas na atividade. Após a conclusão das pesquisas, iniciariamos a elaboração da apresentação em PowerPoint, com a possibilidade de utilizar documentos de texto (Google Docs) para esboços preliminares.

O cronograma acordado foi o seguinte:

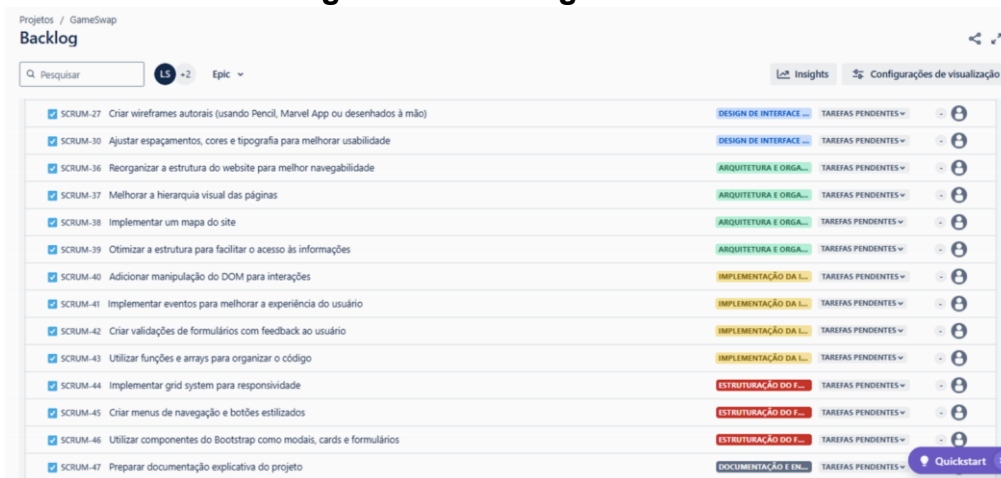
- 08/04 – Elaboração do esboço inicial do projeto;
- 09 e 10/04 – Realização e finalização das pesquisas;
- 11 e 12/04 – Resposta às perguntas da atividade e desenvolvimento da apresentação em PowerPoint;
- 13 e 14/04 – Produção do vídeo explicativo e revisão final da entrega.

Foi acordado que qualquer alteração no escopo ou no cronograma deverá ser comunicada imediatamente no grupo, para que possamos nos organizar e, se necessário, unir esforços na resposta às perguntas com base nas pesquisas realizadas.

2.2. Metodologia Ágil

Metodologia Ágil adotada pelo grupo foi o SCRUM, através da plataforma JIRA.

Figura 1 – Backlog no Jira



Fonte: Elaborado pelos alunos

A metodologia ágil SCRUM foi adotada para a execução do projeto devido à sua flexibilidade e capacidade de promover a entrega contínua de valor em ciclos curtos e bem definidos. Optamos por esse framework porque ele se ajusta muito bem ao ambiente de desenvolvimento dinâmico, onde as demandas podem mudar rapidamente. Com o SCRUM, dividimos o projeto em sprints de duas semanas, com tarefas específicas para cada membro da equipe. A divisão das tarefas seguiu a distribuição de responsabilidades conforme as habilidades de cada membro, garantindo que todos pudessem contribuir de maneira eficaz para o avanço do projeto.

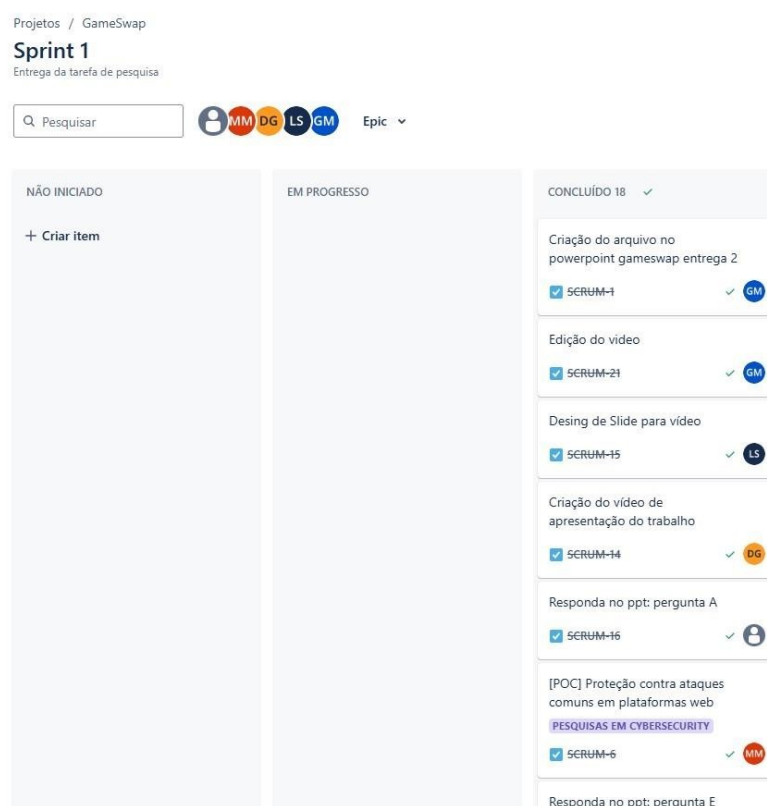
O uso do SCRUM oferece uma série de benefícios, sendo o principal a transparência nas entregas e no progresso das atividades, o que permite que a equipe monitore de perto as fases do projeto e faça ajustes quando necessário. A metodologia também facilita a comunicação constante, uma vez que as reuniões diárias de stand-up permitem que todos estejam alinhados e resolvam bloqueios rapidamente. Além disso, a flexibilidade do SCRUM nos permite adaptar o projeto conforme as necessidades dos clientes e stakeholders, promovendo uma evolução contínua e entregas incrementais que somam valor ao longo do desenvolvimento.

Durante o desenvolvimento do projeto, a metodologia ágil SCRUM será aplicada de maneira estruturada e colaborativa, garantindo que todas as etapas do projeto sejam gerenciadas de forma eficiente e produtiva. O SCRUM MASTER desempenha um papel fundamental, sendo responsável por designar as atividades, assegurar que a equipe

siga os princípios da metodologia e auxiliar na remoção de obstáculos que possam surgir ao longo do processo. As tarefas do projeto serão organizadas e distribuídas nas três principais categorias: Não Iniciado, Em Progresso e Concluído, permitindo um acompanhamento claro e visual do progresso de cada atividade.

Cada tarefa será atribuída a um membro específico da equipe, garantindo que todos os envolvidos tenham responsabilidades bem definidas e possam se concentrar no progresso das atividades. A equipe adotará um sistema de alternância de responsabilidades, onde as atividades serão movimentadas entre as diferentes categorias de acordo com o estágio de execução, de modo que a transição entre as fases de desenvolvimento ocorra de maneira fluida. Essa abordagem proporciona uma gestão eficiente do tempo e recursos, permitindo ajustes contínuos ao longo do processo, e assegura que o projeto seja conduzido com foco na entrega de valor incremental, dentro dos prazos estabelecidos. Com essa organização todos os membros têm a autonomia de escolher as atividades que mais possuem habilidades e a responsabilidade de entregar a mesma.

Figura 2 – Jira



Fonte: Elaborado pelos alunos

3. DESIGN THINKING

Este capítulo descreve a aplicação das fases do Design Thinking — Imersão, Análise e Ideação — no desenvolvimento da plataforma Game Swap, projeto acadêmico focado em criar um ecossistema integrado para troca, venda e avaliação de jogos. A metodologia, centrada no usuário, permitiu à equipe compreender profundamente as necessidades do público-alvo (gamers brasileiros), delimitar desafios prioritários e gerar soluções inovadoras dentro das restrições acadêmicas.

3.1. Imersão

Nesta fase inicial, buscamos rever e entender profundamente o contexto do problema e as necessidades dos usuários da Game Swap. Realizamos uma reunião com um profissional da área de UX, pesquisas exploratórias para mapear o mercado de troca e venda de jogos, analisando concorrentes como Steam, Neshastore e outros marketplaces. Utilizamos ferramentas como análise SWOT para identificar forças, fraquezas, oportunidades e ameaças do projeto.

Também conduzimos uma pesquisa como cliente oculto para coletar feedbacks e compreender dificuldades dos futuros clientes, desejos e expectativas em relação a uma plataforma de troca de jogos. Essa etapa envolveu a observação do comportamento dos gamers (utilizando o conhecimento como jogador de alguns dos membros do nosso grupo na área) e a análise de dados sobre hábitos de compra e

troca, garantindo uma visão ampla e empatia do público-alvo.

Nosso líder (Gustavo) teve uma ideia de pesquisar a fundo os temas da atividade do Challenge para melhor entrega do trabalho o que levou cada membro da equipe a realmente imergir dentro dos conteúdos de cibersegurança.

Os principais insights obtidos foram:

- A necessidade de uma plataforma simples e intuitiva para facilitar a troca e venda de jogos.
- A importância de criar um ambiente seguro e confiável para as transações.

- O desejo dos usuários por uma comunidade integrada, onde possam trocar experiências e avaliar jogos.
- A demanda por funcionalidades que ajudem na decisão de compra, como comparação de jogos e recomendações personalizadas.

3.2. Análise

Com as informações coletadas na imersão, realizamos uma síntese crítica para delimitar o problema central: como criar uma plataforma simples, segura e eficiente que atenda às necessidades de troca, venda e avaliação de jogos entre gamers brasileiros.

Nesta etapa, filtramos os dados relevantes, descartando informações que não agregavam valor ao projeto. Identificamos que a falta de uma comunidade integrada e de mecanismos confiáveis de avaliação e comparação são pontos-chave a serem resolvidos. Também destacamos a importância da usabilidade e da personalização da experiência para aumentar o engajamento dos usuários.

Essa fase contou também com uma análise dos concorrentes profunda para entender quais melhorias visuais podemos implementar para criar uma plataforma que o cliente navegue com facilidade por reconhecer caminhos familiares da área de jogos, assim tendo uma estratégia de UX mais efetiva.

3.3. Escopo do Projeto

Ao compreender que as principais dificuldades do grupo estão relacionadas ao conhecimento e ao alinhamento, em virtude das diferentes localizações e horários de trabalho dos integrantes, as reuniões tornam-se essenciais. Por essa razão, a primeira reunião teve como objetivo a elaboração do escopo, contemplando todas as funcionalidades desejadas para o projeto. Ressalta-se que nem todas as funcionalidades serão entregues na segunda etapa, mas serão desenvolvidas ao longo do ano.

Quadro 1 – Escopo

ELEMENTOS	DESCRIÇÃO
-----------	-----------

OBJETIVO DO PROJETO	Desenvolver um ecossistema de games com diversas funcionalidades integradas, com foco em marketplace de ativos de games.
ENTREGAS PRINCIPAIS	Cadastro dos usuários, Cadastro de produtos, Sistema de pagamento seguro, Pacotes de planos, Newsletter, Chat de venda, Fórum, Página de vídeos, Chatbot IA integrado, Sistema de recomendação IA na home page.
CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO	Interface aprovada por teste de usabilidade, Responsividade nas telas, Controle parental, Assertividade nas recomendações ao usuário.
EXCLUSÕES	Manual, Apenas desenvolvimento WEB, Sem personalização de avatares
RESTRIÇÕES	Prazo de entrega, conhecimento, orçamento
PREMISSAS	Usuário com conhecimento básico de compra e venda, Infraestrutura tecnológica existente será suficiente para suportar o sistema. Suporte apenas de língua nativa: Português (BR), Apenas moeda Real

Fonte: Elaborado pelos alunos

O escopo foi usado como um modelo para todos se manterem alinhados e mesmo que trabalhando em tópicos diferentes todos visando o mesmo resultado e objetivo.

3.4. Ideação

Com o escopo bem definido, partimos para a geração de ideias inovadoras e disruptivas. Realizamos sessões de brainstorming em meet com a equipe, incentivando a expressão de melhorias e explorar soluções criativas.

Essas ideias foram organizadas em um cardápio de possibilidades, a fim de selecionar as que melhor atendem ao escopo do projeto e às necessidades dos usuários.

Entre as ideias selecionadas para o protótipo estão:

- Interface amigável e responsiva para facilitar a navegação e o uso da plataforma.
- Sistema de cadastro e perfis de usuário para promover segurança e personalização.
- Ferramenta de comparação visual entre jogos, com critérios simples como preço, plataforma e avaliações.
- Espaço para avaliações e comentários dos usuários, fomentando a comunidade e o engajamento.

Além disso, a equipe planeja deixar espaço para futuras expansões, como a inclusão de gamificação e integração com desenvolvedores, mas sem comprometer a entrega inicial.

Colhendo os frutos das pesquisas na primeira etapa aqui foi possível prototipar ideias visuais das melhorias da interface do projeto.

Figura 3 – Exemplo de Protótipo

The image shows a mobile app prototype for 'GameSwap' with a dark theme. The registration form contains the following elements:

- Nome Completo:** Michael dos Santos Marinho
- E-mail:** michael_marinho@hotmail.com
- CPF:** 12345678910
- Data de Nascimento:** 13/12/2009
- Sexo:** A dropdown menu with a blue selection dot.
- Selecione seus jogos:** A list with five items:
 - Interno 3D Carcarias
 - Uma nova aventura
 - Uma nova aventura
 - Um clássico
 - Um clássico especial
- Confirmar Senha:** A dropdown menu with a blue selection dot.
- Legalidade:** A checkbox labeled 'Eu concordo com os Termos de Uso e Política de Privacidade'.
- Botão:** 'Criar Conta' in white text on a dark background.
- Link:** 'Já tem uma conta? Ir para login' at the bottom.

Fonte: Elaborado pelos alunos

3.5. Prototipagem ou Experimentação

Nossas ideias foram tomando forma enquanto aplicamos o que foi sugerido no Kick off da Palo Alto, um de nossos membros: Michael se desafiou a codificar algumas páginas para visualizar como nossas ideias atraíram os clientes e usuários e a partir desses testes seguimos com a próxima etapa: o desenvolvimento e evolução.

Figura 4 – Protótipo Cybersecurity

Fonte: Elaborado pelos alunos

Este processo de Design Thinking permitiu à equipe refletir profundamente sobre o projeto, ajustar o escopo e garantir que as funcionalidades escolhidas estejam alinhadas com as necessidades reais dos usuários e as limitações do contexto acadêmico. Com essa base sólida, o desenvolvimento do protótipo será mais focado, eficiente e com maior chance de sucesso.

4. CAPÍTULOS FIAP

Stakeholders principais: jogadores, vendedores de ativos digitais, desenvolvedores de jogos, equipe de suporte, administradores da plataforma.

Necessidades identificadas:

- Segurança e confiança:

Proteção contra fraudes, autenticação forte (2FA), controle parental, moderação de conteúdo impróprio, proteção de dados pessoais conforme LGPD.

- Facilidade e usabilidade:

Interface intuitiva, responsividade em múltiplos dispositivos, suporte em português, processos simplificados de cadastro e compra.

- Personalização e recomendação:

Sistema inteligente de recomendação de jogos e ativos baseado em IA para melhorar experiência e engajamento.

- Comunicação e interação:

Ferramentas integradas como chat de venda, fórum, newsletter e chatbot IA para suporte rápido e interação entre usuários.

- Transparência e reputação:

Ranking de vendedores para identificar os mais confiáveis e qualificados, aumentando a confiança nas transações.

- Variedade e integração:

Ecossistema que integra múltiplas funcionalidades (marketplace, conteúdo multimídia, comunidade) em um único ambiente.

- Conformidade e regulamentação:

Atendimento às exigências legais de proteção de dados e verificação de idade para uso responsável da plataforma.

4.1. Funcionalidades

O projeto GameSwap entrega aos seus clientes finais um ecossistema completo e seguro para o marketplace de ativos de games, com foco na experiência do usuário, segurança e inovação tecnológica. Entre os principais valores oferecidos estão a confiabilidade, a facilidade de uso, a segurança robusta e a personalização inteligente das recomendações.

- **Ranking de vendedores:** Sistema que classifica os vendedores com base em sua qualificação e confiabilidade, proporcionando maior segurança e transparência nas transações.
- **Segurança de conteúdos impróprios:** Implementação de filtros automatizados com inteligência artificial para moderação de conteúdo, garantindo um ambiente saudável e seguro para todos os usuários.
- **Inteligência Artificial para recomendações:** Algoritmos avançados de IA analisam o comportamento dos usuários para oferecer recomendações assertivas e personalizadas de jogos e produtos, otimizando a experiência de navegação e compra.
- **Autenticação robusta:** Uso de autenticação multifator (2FA) para garantir que apenas usuários autorizados acessem suas contas e realizem transações, prevenindo fraudes e acessos indevidos.
- **Proteção de dados financeiros:** Criptografia, tokenização e protocolos de segurança como SSL/TLS asseguram a privacidade e integridade das informações financeiras durante as transações.
- **Controle parental e verificação de idade:** Garantia de que apenas usuários maiores de 18 anos possam utilizar a plataforma, promovendo responsabilidade e conformidade regulatória.
- **Chatbot com IA:** Atendimento automatizado e personalizado para suporte técnico e recomendações, aumentando a eficiência e satisfação dos usuários.
- **Monitoramento em tempo real:** Sistemas integrados para detectar e responder rapidamente a ameaças cibernéticas, garantindo a continuidade e segurança do serviço.

4.2. Valores Agregados aos Clientes

Confiança e transparência: Através do ranking de vendedores e mecanismos de segurança, os usuários podem negociar com maior segurança e tranquilidade.

Experiência personalizada: A IA permite que cada usuário receba recomendações alinhadas ao seu perfil e preferências, facilitando a descoberta de novos jogos e ativos.

Ambiente seguro: A moderação automática de conteúdos e o controle parental criam um espaço confiável para todas as faixas etárias.

Conformidade e privacidade: O projeto segue rigorosamente as normas de proteção de dados (LGPD), garantindo o respeito à privacidade dos usuários.

4.3. Diferenciais Competitivos

- A combinação de um marketplace integrado com múltiplas funcionalidades (chat de venda, fórum, newsletter, página de vídeos) oferece uma experiência única e completa, não apenas uma plataforma de compra e venda.
- A forte ênfase em cibersegurança, com autenticação multifator, criptografia avançada, monitoramento contínuo e políticas claras, posiciona o GameSwap como uma plataforma confiável frente aos concorrentes.
- O uso de inteligência artificial não só para recomendações, mas também para moderação de conteúdo e suporte via chatbot, diferencia o projeto pela inovação e eficiência operacional.
- A implementação de controle parental e verificação de idade reforça o compromisso com a responsabilidade social e o público-alvo correto.

Em suma, o GameSwap entrega uma solução tecnológica robusta, segura e inovadora, que valoriza a experiência do usuário, promove a confiança nas transações e oferece diferenciais que o destacam no mercado de ecossistemas para games. Se diferencia por oferecer um ecossistema integrado que alia marketplace, comunidade, conteúdo multimídia e suporte inteligente, com forte ênfase em segurança cibernética e personalização via inteligência artificial. Atende necessidades atuais dos usuários que

buscam confiança, facilidade, interação e recomendações precisas, superando limitações das plataformas concorrentes que geralmente focam apenas na venda de jogos ou ativos sem integração tão ampla e recursos avançados de segurança e IA.

Quadro 2 – Inovação do GameSwap

Aspecto	GameSwap	Concorrentes Principais
Marketplace integrado	Ecosistema completo com marketplace, fórum, chat, newsletter e página de vídeos integrados em uma única plataforma.	Geralmente focados apenas em compra e venda de jogos ou ativos, com menos integração social e de conteúdo.
Segurança avançada	Uso de autenticação multifator, tokenização, monitoramento em tempo real e moderação automática de conteúdo com IA.	Segurança presente, mas raramente com moderação automática e integração profunda de IA para segurança.
Recomendações com IA	Sistema de recomendação inteligente na home page, personalizado para o usuário, com alta assertividade.	Algumas plataformas usam recomendações, mas poucas com IA avançada integrada para personalização profunda.

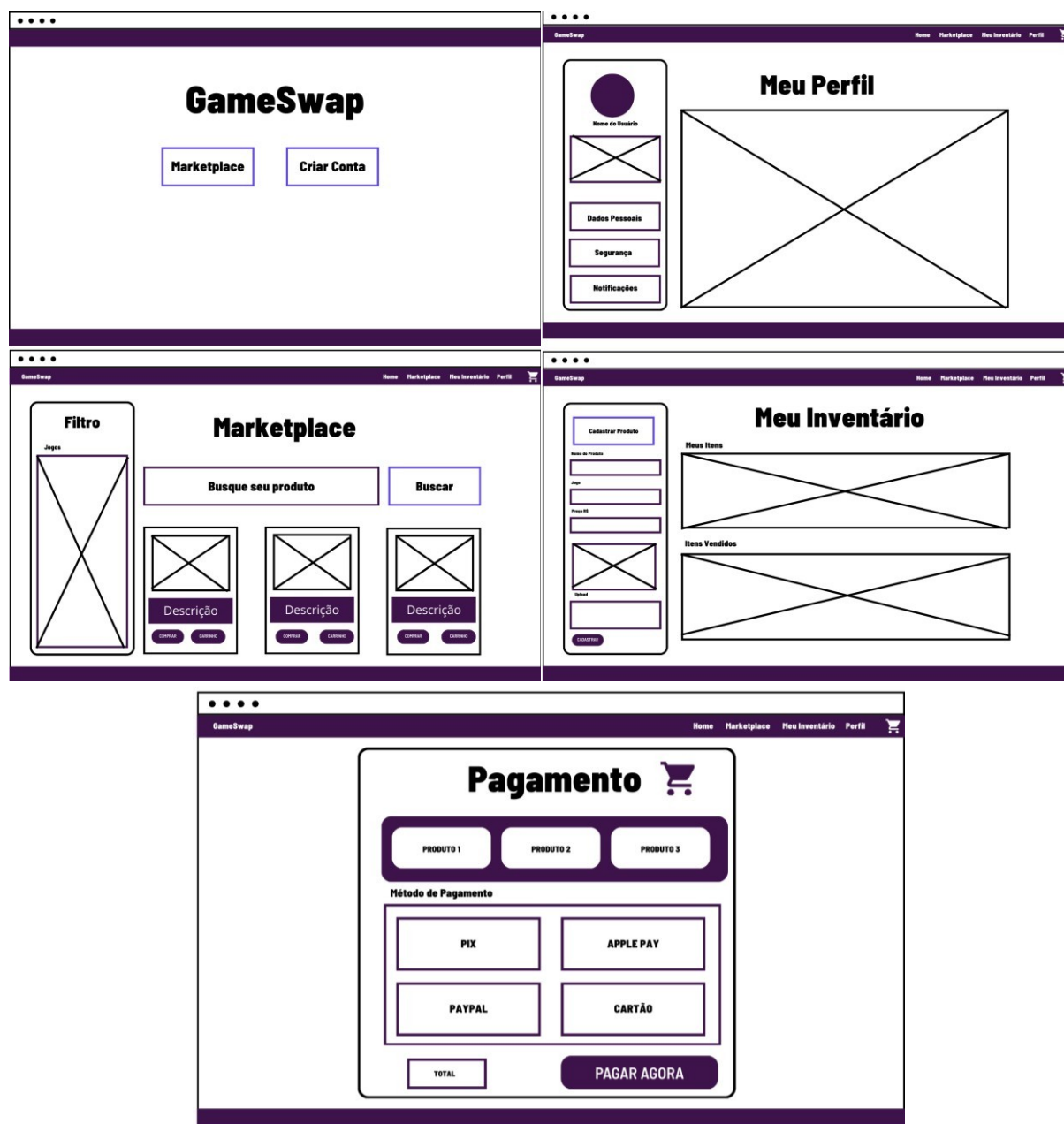
Controle parental	Implementação explícita de controle parental e verificação de idade para uso responsável.	Poucas plataformas oferecem controle parental integrado no marketplace.
Chatbot IA integrado	Suporte automatizado e personalizado via chatbot com IA para atendimento rápido e eficiente.	Atendimento geralmente humano ou via FAQ, com menos uso de IA para suporte.
Ranking de vendedores	Sistema que classifica vendedores por confiabilidade e qualificação, aumentando transparência.	Nem todas as plataformas possuem ranking detalhado e transparente de vendedores.

Fonte: Elaborado pelos alunos

5. DESIGN DE INTERFACE E UX WRITING

Nossa equipe escolheu desenhar wireframes autorais na plataforma Canva. Uma estrutura básica que nos guiou durante a elaboração do código.

Figura 5 – Wireframes

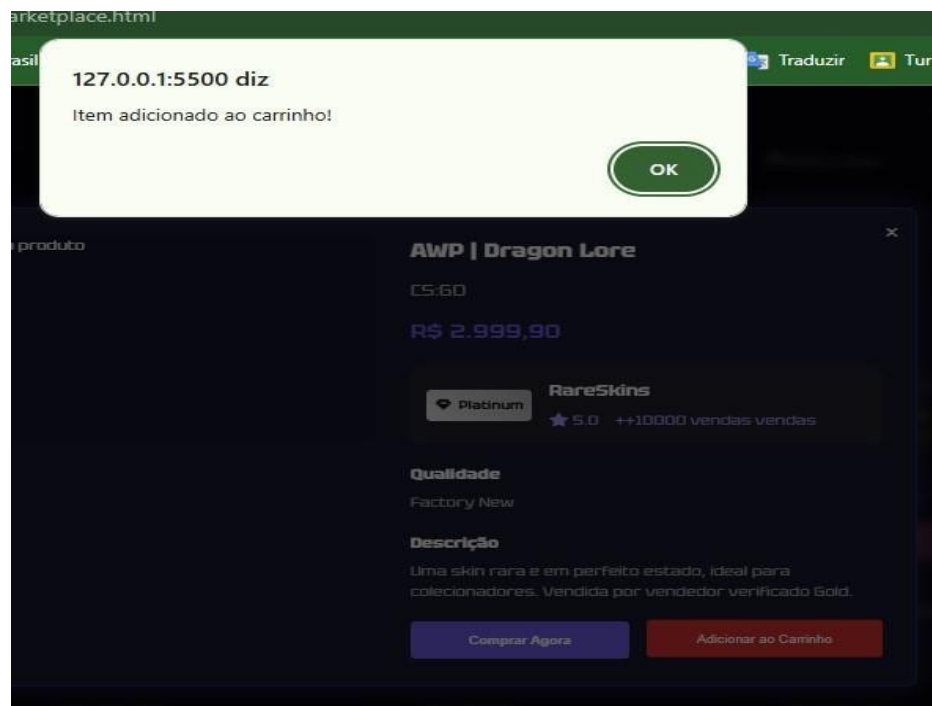


Fonte: Elaborado pelos alunos

[Link do wireframe](#)

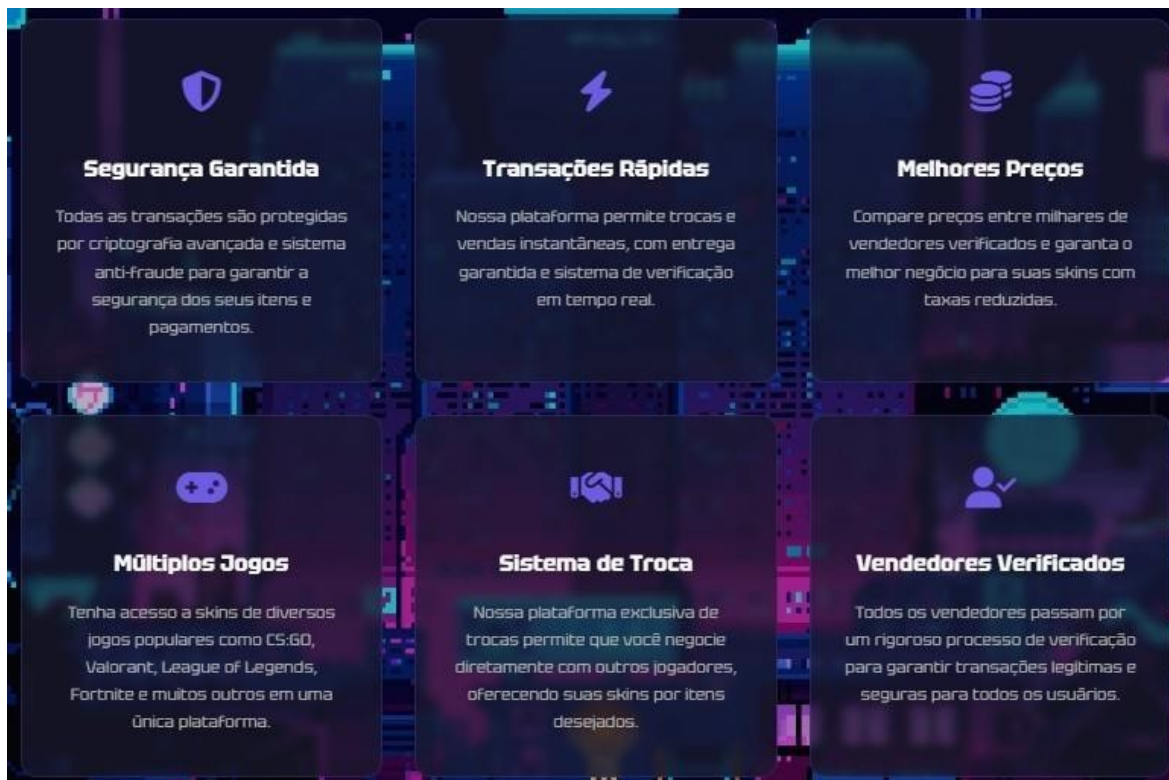
Levando em consideração os conteúdos dos capítulos 5 e 6 reescrevemos algumas frases de comunicação para melhor entendimento do usuário, segue exemplos:

Figura 6 – Exemplo



Fonte: Mensagem ao adicionar uma skin no carrinho de compra

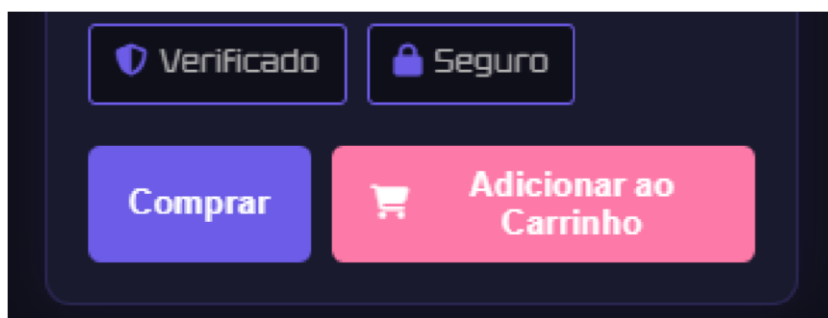
Figura 7 – Instrução para Usuários



Fonte: Elaborado pelos alunos

Usamos também botões com palavras assertivas:

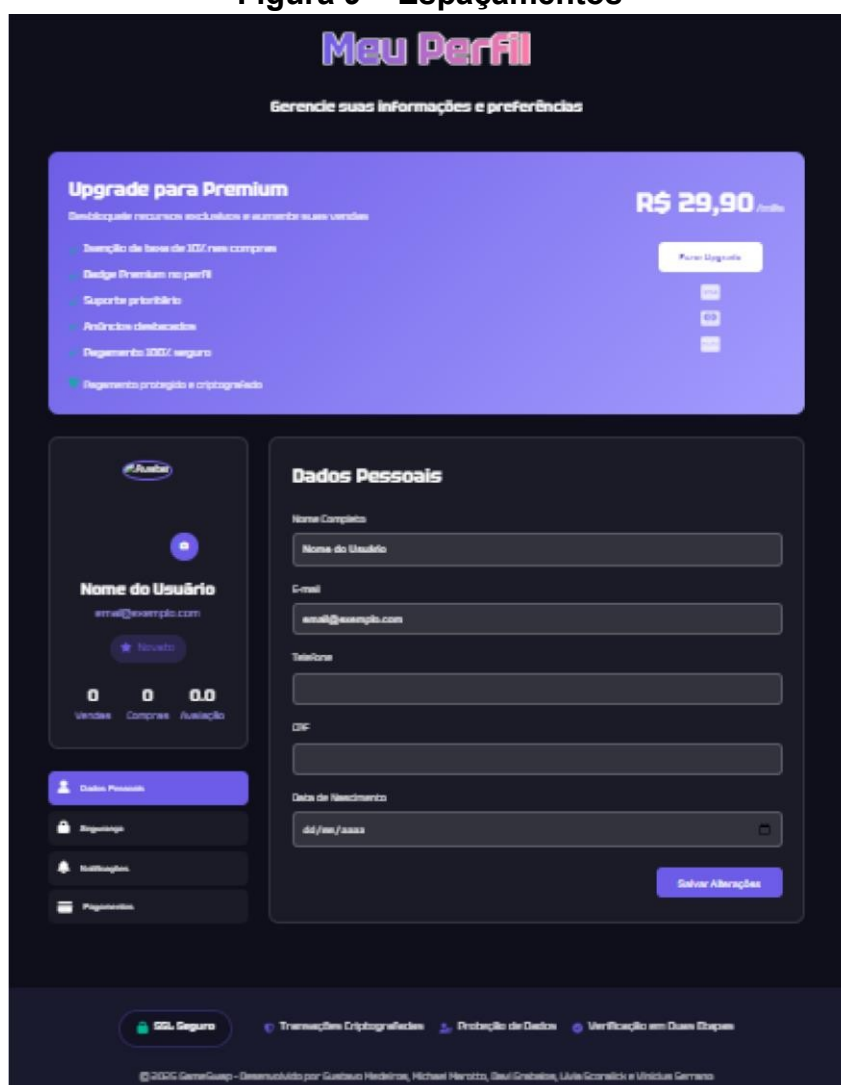
Figura 8 – Botões



Fonte: Página de marketplace

Na imagem a seguir é possível ver os espaçamentos que foram colocados e respeitados para melhorar a visualização e usabilidade dando tempo de descanso aos olhos dos usuários separando as informações e botões:

Figura 9 – Espaçamentos



Fonte: Elaborado pelos alunos

6. ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DO PROJETO

O site GameSwap contém as seguintes seções principais:

6.1.1. *Explorar Marketplace:*

Função: Área principal da plataforma onde usuários podem navegar pelos itens disponíveis para venda ou troca.

Recursos:

- Visualizar skins à venda
- Filtrar por jogo, preço e vendedor
- Iniciar compra ou proposta de troca

Objetivo: Facilitar a negociação entre gamers, promovendo a compra segura e personalizada de ativos digitais.

6.1.2. *Meu Inventário:*

Função: Espaço pessoal do usuário, onde é possível gerenciar os ativos adquiridos.

Recursos: Documentação do Projeto GameSwap

- Visualizar itens disponíveis
- Colocar skins à venda ou para troca
- Acompanhar histórico de transações

Objetivo: Centralizar a organização dos itens do usuário, permitindo controle e publicação de anúncios.

6.1.3. *Criar Conta/Login:*

Função: Cadastro e autenticação de usuários.

Recursos:

- Nome, e-mail, senha
- Redirecionamento para área logada
- Autenticação segura com 2FA

Objetivo: Garantir o acesso seguro e personalizado à plataforma.

6.1.4. Editar Perfil:

Função: Gerenciamento dos dados pessoais do usuário.

Recursos:

- Ver e alterar informações pessoais
- Acessar histórico de atividades

Objetivo: Oferecer autonomia ao usuário sobre seus dados e atividades na plataforma.

Figura 10 – Mapa do site



Fonte: Elaborado pelos alunos

7. IMPLEMENTAÇÃO DA INTERATIVIDADE COM JAVASCRIPT

Com apoio dos materiais da FIAP e os conhecimentos de JavaScript nossa plataforma foi implementada com novos dinamismos.

7.1. Manipulação do DOM

A Manipulação do DOM foi usado em várias partes do código uma delas foi o Pagina Profile.html. O arquivo **profile.js** implementa a funcionalidade completa da página de perfil do usuário no sistema GameSwap.

A primeira parte do código implementa o sistema de abas através de um conjunto de funções que gerenciam a navegação entre as diferentes seções do perfil. Quando um usuário clica em um item do menu, a função correspondente remove a classe 'active' de todos os itens e conteúdos, e adiciona a classe 'active' ao item clicado e ao seu conteúdo correspondente. Este sistema permite uma navegação fluida entre as diferentes seções do perfil.

Figura 11 – DOM Dados Pessoais

A imagem mostra a interface de perfil de um usuário no sistema GameSwap. O layout é dividido em duas colunas. A coluna da esquerda contém o perfil do usuário, incluindo um campo para o avatar, o nome de usuário, o e-mail, um botão 'Novato' e três cartões de estatísticas: Vendas (0), Compras (0) e Avaliação (0.0). Abaixo disso, há uma lista de abas: 'Dados Pessoais' (destacada em azul), 'Segurança', 'Notificações' e 'Pagamentos'. A coluna da direita é o formulário 'Dados Pessoais', que contém campos para: Nome Completo (com o texto 'Nome do Usuário' dentro), E-mail (com 'email@exemplo.com'), Telefone, CPF e Data de Nascimento (formato dd/mm/aaaa). Um botão 'Salvar Alterações' está no canto inferior direito do formulário. Uma seta vermelha aponta do menu 'Dados Pessoais' na barra lateral para o formulário correspondente.

Fonte: Dados pessoais da página de registro

O código é inicializado através do evento `DOMContentLoaded`, que garante que todas as funcionalidades sejam configuradas apenas quando o documento HTML estiver completamente carregado. Esta abordagem garante que todos os elementos do DOM estejam disponíveis antes que qualquer manipulação seja realizada.

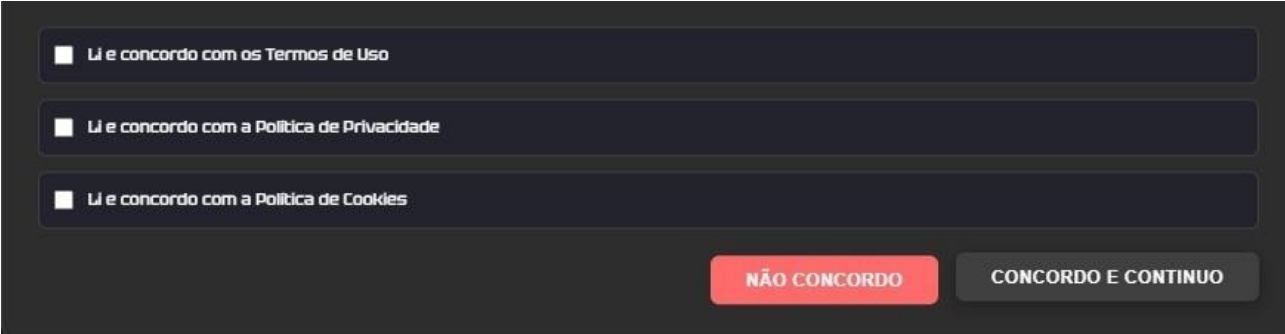
7.2. Validação de Formulários e Feedback

Na página `lgpd-compliance.html` o código começa selecionando todos os elementos necessários da página: três checkboxes (para termos de uso, política de privacidade e cookies), dois botões (aceitar e recusar) e uma mensagem de sucesso.

A função `updateAcceptButton()` é responsável por controlar quando o botão "Aceitar" pode ser clicado. Ela verifica se todas as três checkboxes estão marcadas. Se alguma delas não estiver marcada, o botão permanece desativado. Isso garante que o usuário só possa aceitar os termos após ler e concordar com todas as políticas.

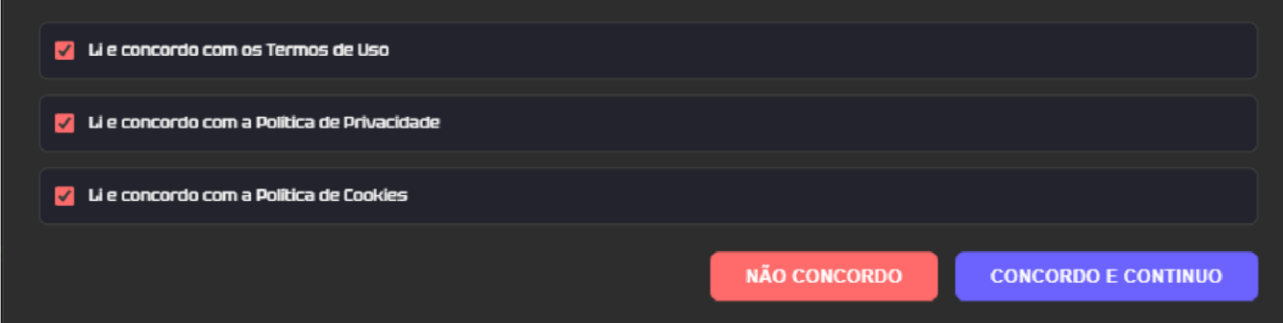
O código adiciona "ouvintes" (event listeners) em cada checkbox. Sempre que o usuário marca ou desmarca qualquer uma das checkboxes, a função `updateAcceptButton()` é chamada para atualizar o estado do botão "Aceitar".

Figura 12 – Sem Marcar os 3 checkboxes



A imagem mostra uma interface de usuário com um fundo escuro. No topo, há três linhas de texto, cada uma precedida por um ícone de checkbox desmarcado. O texto das linhas é: "Li e concordo com os Termos de Uso", "Li e concordo com a Política de Privacidade" e "Li e concordo com a Política de Cookies". Na parte inferior direita, há dois botões retangulares. O botão da esquerda é vermelho com o texto "NÃO CONCORDO" em branco. O botão da direita é cinza escuro com o texto "CONCORDO E CONTINUO" em branco.

Fonte: Acordos de inscrição

Figura 13 – Marcando os 3 checkboxes

O formulário apresenta três linhas, cada uma com um checkbox marcado e um texto de consentimento. Abaixo, há dois botões: um vermelho com o texto 'NÃO CONCORDO' e um azul com o texto 'CONCORDO E CONTINUO'.

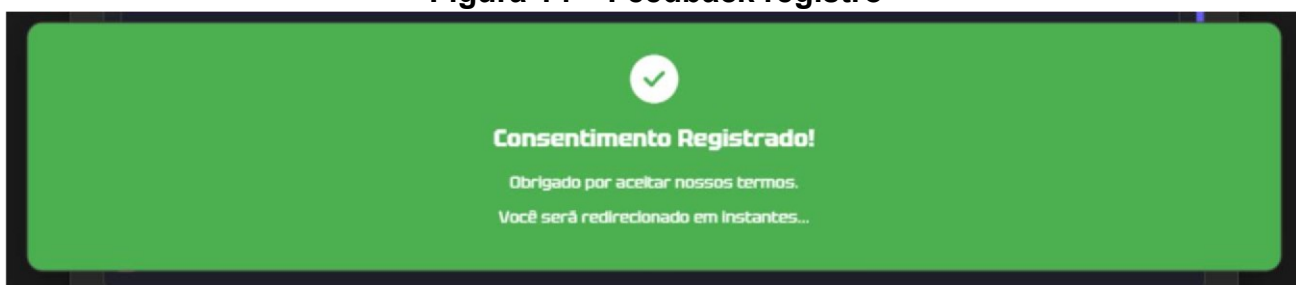
<input checked="" type="checkbox"/>	Li e concordo com os Termos de Uso
<input checked="" type="checkbox"/>	Li e concordo com a Política de Privacidade
<input checked="" type="checkbox"/>	Li e concordo com a Política de Cookies

NÃO CONCORDO **CONCORDO E CONTINUO**

Fonte: Acordos de inscrição

Quando o usuário clica no botão "Aceitar", várias coisas acontecem:

1. O consentimento é armazenado no navegador do usuário (usando localStorage)
2. Uma mensagem de sucesso é mostrada na tela
3. Após 3 segundos, o usuário é redirecionado para a página inicial

Figura 14 – Feedback registro

Fonte: Registro do site

O uso do localStorage é uma parte crucial do código, pois permite que o site lembre a escolha do usuário entre diferentes sessões. Isso melhora significativamente a experiência do usuário, evitando que ele precise aceitar os termos repetidamente em cada visita ao site. Observação, essa página não ficará visível se o usuário já ter consentido com as políticas do site, sendo redirecionado a página inicial.

7.3. Aplicando funções e Arrays

Utilizamos algumas funções e arrays como:

- `forEach()`: itera sobre cada elemento para executar uma função.
- `split()`: converte uma string em array, dividindo-a por um separador.
- `join()`: converte um array em string, unindo seus elementos com um separador.
- `toString()`: converte um array em string simples.

Segue um dos exemplos:

Figura 15 – ForEach

```
// Botões de login social
const socialButtons = document.querySelectorAll('.social-btn');
socialButtons.forEach(button => {
  button.addEventListener('click', function() {
    const provider = this.classList.contains('google') ? 'Google' : 'Steam';
    alert(`Autenticação com ${provider} não implementada nesta versão.`);
  });
});
```

Fonte: JavaScript login.js

Figura 16 – Array.from

```
const selectedGames = Array.from(document.querySelectorAll('input[name="game"]:checked')).map(
  cb => cb.value);
const selectedQualities = Array.from(document.querySelectorAll('input[name="quality"]
:checked')).map(cb => cb.value);
const selectedRarities = Array.from(document.querySelectorAll('input[name="rarity"]
:checked')).map(cb => cb.value);
const selectedSellers = Array.from(document.querySelectorAll('input[name="seller"]:checked')).
map(cb => cb.value);
```

Fonte: JavaScript marketplace.js

8. ESTRUTURAÇÃO DO FRONT-END COM BOOTSTRAP

Com apoio dos materiais da FIAP e os conhecimentos de JavaScript nossa plataforma foi implementada com novos dinamismos.

Figura 17 – Chamada de Bootstrap

```
<!-- Bootstrap JS Bundle with Popper -->
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.0/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"></script>
<script src="../../js/script.js"></script>
<script src="../../js/inventory.js" defer></script>
```

Fonte: Inventário

8.1. Responsividade e Grid System

A combinação do Grid System com técnicas como Media Queries e imagens flexíveis compõe a base do design responsivo, que visa proporcionar uma interface fluida, acessível e eficiente, independentemente do dispositivo utilizado pelo usuário. Essa prática é essencial no contexto atual, em que o acesso móvel supera o desktop, tornando o design responsivo um requisito indispensável para o sucesso digital.

Figura 18 – Grid

```
<section class="features-section">
  <h2 class="section-title">Por que escolher a GameSwap?</h2>
  <div class="features-grid">
    <div class="feature-card">
      <div class="feature-icon">
        <i class="fas fa-shield-alt"></i>
      </div>
      <h3 class="feature-title">Segurança Garantida</h3>
      <p class="feature-description">Todas as transações são protegidas por c
    </div>
  </div>
```

Fonte: Index.html

```
.features-grid {
  grid-template-columns: 1fr;
  gap: 1.5rem;
}
```

Fonte: Index.css

Figura 19 – Media Queries

```
/* Responsividade do Carrinho */
@media (max-width: 768px) {
  .cart-modal {
    width: 100%;
  }

  .cart-content {
    width: 100%;
  }

  .cart-item {
    flex-direction: column;
    align-items: flex-start;
  }

  .cart-item img {
    width: 100%;
    height: auto;
  }
}
```

Fonte: Responsividade do carrinho

Figura 20 – Botões Query

```
// Sistema de abas
const tabButtons = document.querySelectorAll('.tab-button');
const tabContents = document.querySelectorAll('.tab-content');
```

Fonte: lgpd-compliance.js

8.2. Menus de navegação e botões

No nosso site, menus de navegação e botões são cruciais para guiar o usuário de forma intuitiva e eficiente pelo catálogo de produtos e funcionalidades da plataforma. O menu pode incluir categorias, filtros e atalhos para diferentes seções, enquanto os botões permitem ações como adicionar itens ao carrinho ou finalizar compras. A interatividade proporcionada pelo JavaScript torna possível, por exemplo, exibir menus responsivos que se adaptam a diferentes tamanhos de tela, implementar botões que atualizam o carrinho sem recarregar a página e mostrar feedback imediato ao usuário após uma ação. Dessa forma, a combinação desses elementos e recursos tecnológicos contribui para uma navegação simplificada, maior engajamento e melhor conversão dentro do marketplace.

Figura 21 – Menus

```
<nav class="main-nav">
  <div class="logo">GameSwap</div>
  <button class="menu-toggle" id="menu-toggle" aria-label="Menu" aria-expanded="false">
    <i class="fas fa-bars"></i>
  </button>
  <ul id="nav-menu">
    <li><a href="index.html" class="active">Home</a></li>
    <li><a href="./src/pages/marketplace.html">Marketplace</a></li>
    <li><a href="./src/pages/inventory.html">Meu Inventário</a></li>
    <li><a href="./src/pages/profile.html">Perfil</a></li>
  </ul>
</nav>
```

Fonte: Index.html

Figura 22 – Botões

```
<div class="cta-buttons">
  <a href="./src/pages/marketplace.html" class="cta-button primary-cta">Explorar Marketplace</a>
  <a href="./src/pages/register.html" class="cta-button secondary-cta">Criar Conta</a>
</div>
```

Fonte: index.html

8.3. Modais, cards e formulários

Modais, cards e formulários são componentes fundamentais em interfaces digitais que contribuem para a organização e interação do usuário com o sistema. Modais são janelas que aparecem sobre o conteúdo principal da página, desativando o restante da interface até que o usuário realize uma ação, como preencher um formulário ou confirmar uma decisão, garantindo foco total e destacando informações importantes. Cards são elementos visuais que agrupam informações relacionadas em contêineres discretos, facilitando a leitura e a navegação, frequentemente usados para apresentar produtos, serviços ou conteúdos de forma clara e atraente. Já os formulários são estruturas que permitem a entrada e o envio de dados pelo usuário, essenciais para processos como cadastro, login e compras, e devem ser projetados com validações e feedbacks claros para garantir usabilidade e eficiência.

Em um marketplace, essas funcionalidades desempenham papéis essenciais para a experiência do usuário e o sucesso da plataforma. Os modais são utilizados para ações críticas, como confirmação de compras, login rápido e notificações importantes, assegurando que o usuário não perca informações relevantes durante a navegação. Os cards organizam os produtos ou serviços em blocos visualmente acessíveis, facilitando a comparação e a escolha, enquanto os formulários possibilitam a interação direta, seja para cadastro de usuários, inserção de anúncios, filtros de busca ou finalização de pedidos. A combinação dessas ferramentas garante uma interface intuitiva, eficiente e responsiva, capaz de atender às necessidades dos usuários e otimizar as transações dentro do marketplace. Em seguida alguns exemplos usados pela nossa equipe.

Figura 23 – Modais


```

/* ===== Modal de Produto ===== */
.product-modal {
  display: none;
  position: fixed;
  top: 0;
  left: 0;
  width: 100%;
  height: 100%;
  background: rgba(0,0,0,0.8);
  z-index: 1000;
  justify-content: center;
  align-items: center;
}

.modal-content {
  background: var(--card-background);
  border-radius: 10px;
  width: 90%;
  max-width: 1000px;
  max-height: 90vh;
  overflow-y: auto;
  position: relative;
}

```

Fonte: marketplace.css

Figura 24 – Modal JS

```

// ===== Modal de Produto =====
const modal = document.getElementById('product-modal');
const closeModal = modal ? modal.querySelector('.close-modal') : null;

function openModal(item) {
  if (!modal) return;

  const modalProductName = document.getElementById('modal-product-name');
  const modalProductGame = document.getElementById('modal-product-game');
  const modalProductPrice = document.getElementById('modal-product-price');
  const modalProductImage = document.getElementById('modal-product-image');
  const modalProductQuality = document.getElementById('modal-product-quality');
  const modalSellerName = document.getElementById('modal-seller-name');
  const modalSellerRating = document.getElementById('modal-seller-rating');
  const modalSellerSales = document.getElementById('modal-seller-sales');
  const modalSellerBadge = document.getElementById('modal-seller-badge');

  if (modalProductName) modalProductName.textContent = item.name;
  if (modalProductGame) modalProductGame.textContent = item.game;
  if (modalProductPrice) modalProductPrice.textContent = item.price;
  if (modalProductImage) modalProductImage.src = item.image;
  if (modalProductQuality) modalProductQuality.textContent = item.quality;
  if (modalSellerName) modalSellerName.textContent = item.seller.name;
  if (modalSellerRating) modalSellerRating.innerHTML = `<i class="fas fa-star"></i> ${item.seller.rating}`;
  if (modalSellerSales) modalSellerSales.textContent = `+${item.seller.sales} vendas`;

  if (modalSellerBadge) {
    modalSellerBadge.innerHTML = `
      <div class="seller-badge ${item.seller.badge}>
        <i class="fas fa-${item.seller.badge === 'platinum' ? 'gem' : 'crown'}"></i>
        <span>${item.seller.badge === 'platinum' ? 'Platinum' : 'Gold'}</span>
      </div>
    `;
  }
}

```

Fonte: marketplace.js

Figura 25 – Cards


```

<div class="card bg-transparent inventory-form">
  <div class="card-body p-3 p-md-4">
    <h2 class="card-title text-center mb-4">Anunciar Novo Item</h2>
  <form id="itemForm">
    <div class="mb-3">
      <label for="itemName" class="form-label">Nome do Item</label>
      <input type="text" class="form-control bg-transparent" id="itemName" name="itemName" required>
    </div>
  </form>
</div>

```

Fonte: inventory.html

Figura 26 – Formulário Login

```

// Formulário de login
const loginForm = document.getElementById('loginForm');
if (loginForm) {
  loginForm.addEventListener('submit', function(e) {
    e.preventDefault();

    // Simulação de login - dados em produção viriam do backend
    const email = document.getElementById('email').value;
    const password = document.getElementById('password').value;
    const remember = document.getElementById('remember').checked;

    // Validações básicas
    if (!email || !password) {
      alert('Por favor, preencha todos os campos!');
      return;
    }

    // Simular autenticação
    setTimeout(function() {
      // Simular armazenamento de token de autenticação
      localStorage.setItem('isLoggedIn', 'true');
      localStorage.setItem('userEmail', email);

      // Simular resposta de autenticação bem-sucedida
      alert('Login realizado com sucesso!');

      // Redirecionar para a página inicial
      window.location.href = '../index.html';
    }, 1000);
  });
}

```

Fonte: login.js

9. CONCLUSÃO

O mercado de games é realmente grandioso e multifacetado, apresentando diversos nichos e oportunidades para inovação. Nosso projeto GameSwap concentra-se na criação de um ecossistema integrado, com expertise em marketplace de ativos digitais para games, incluindo funcionalidades que vão além da simples compra e venda, como chat de venda, fórum, newsletter e sistema de recomendação com inteligência artificial. Essa abordagem demonstra nosso foco em atender a diferentes necessidades dos gamers, oferecendo uma plataforma segura, interativa e personalizada, que se destaca no mercado por integrar múltiplos serviços em um único ambiente.

Dada a natureza dinâmica do mercado de games, manter-se atualizado é fundamental. Por isso, nosso projeto incorpora tecnologias de ponta, como inteligência artificial para recomendações personalizadas e moderação automática de conteúdos impróprios, além de sistemas avançados de cibersegurança, incluindo autenticação multifator e criptografia de dados. Estamos atentos às tendências tecnológicas e regulatórias, como a conformidade com a LGPD, garantindo que a plataforma não apenas acompanhe as inovações, mas também ofereça segurança e privacidade aos usuários.

Para sermos diferenciados, desenvolvemos um produto com características únicas, que alia inovação tecnológica a uma experiência envolvente e segura para o usuário. A integração de um chatbot com IA, o sistema de ranking de vendedores para garantir confiabilidade nas transações e o controle parental reforçam o compromisso com a qualidade e responsabilidade social. Além disso, o design responsivo e a interface intuitiva proporcionam uma navegação agradável e acessível, com visual atraente e funcionalidades que promovem a interação e o engajamento da comunidade gamer.

Por fim, orientamos o desenvolvimento do GameSwap pelas metas das ODSs 8 e 9 da ONU, que incentivam o crescimento econômico sustentável e a inovação tecnológica. Nosso projeto contribui para o desenvolvimento do setor de tecnologia no Brasil, estimulando a economia digital e promovendo a inclusão digital ao oferecer uma plataforma acessível e segura para usuários com diferentes níveis de conhecimento. Ao investir em soluções tecnológicas avançadas e práticas responsáveis, ajudamos a impulsionar o país rumo a um futuro mais inovador, sustentável e socialmente consciente.

10. YOUTUBE VÍDEO

[LINK: Apresentação do projeto](#)

FIAP