planet mINECRAFT  
MATEUS PEREIRA DA SILVA

SÃO PAULO - 2022

# DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

## Contextualização e Justificativa

Minecraft é o jogo eletrônico mais vendido de todos os tempos, mais de 238 milhões de copias foram vendidas até o início de 2021. Os jogadores exploram o mundo aberto tridimensional, caracterizado por ser um jogo *sandbox*. Existem cerca de 140milhões de jogadores ativos. Lançado em 2009, o jogo é feito na linguagem Java, desenvolvido e publicado pela Mojang Studios, cuja propriedade intelectual foi obtida pela Microsoft em 2014.

No final de 2021, conteúdos sobre Minecraft chegaram a 1 trilhão de visualizações no YouTube. Sendo que China, Estados Unidos, Rússia, Brasil, Reino Unido, Turquia, Indonésia, Espanha, Japão e Coreia do Sul são os países com maior comunidade respectivamente.

Embora a ideia do jogo seja criar um mundo virtual sem restrições, alguns aspectos do mundo real estão presentes nos servidores multiplayers. Com isso, Minecraft, também tem uma responsabilidade social, já que por muitas vezes, e acessado por crianças na fase de amadurecimento. Visto isso, recentemente foi criado o Minecraft Education Edition, que tem o intuito de transformar salas de aulas em um ambiente virtual de aprendizagem.

Assim como a maioria dos players, conheci Minecraft por volta dos meus 10 anos de idade, faze de amadurecimento, nesse sentido o jogo teve um aspecto educacional na minha vida. Além de me ajudar conhecer um pouco mais sobre o mundo, a coisa que mais gostava de fazer no jogo é construir, hoje eu amo arquitetura, que conheci a partir desse jogo. Também construir amizades e iniciei estudo de novas línguas para me comunicar com eles.

## Objetivo

O projeto tem como objetivo facilitar e atrair acessos aos conteúdos da comunidade. Também auxiliar na tomada de decisão através do monitoramento do servidor utilizando kpi’s (índices de performace) e gráficos.

## Escopo do projeto

Desenvolver um site com formulário de cadastro, login e dashboard. Utilizando as tecnologias HTML e CSS para estruturar e estilizar o website, Javascript para validação dos formulários, API NodeJs para cadastros e consultas ao banco de dados MySQL/SQLServer.

## Requisitos da aplicação

O novo sistema deve incluir o seguinte:

* Capacidade de permitir que os usuários se cadastrem e façam login no site.
* Deverá haver alguma forma de interação com o usuário.
* É obrigatório o uso de Variáveis, Funções, Operadores Matemáticos, Condicionais, Laços de Repetições e Vetores em alguma parte do site.
* Necessário haver um painel com gráficos.
* Deverá haver uma página para que os usuários façam upload de seus mapas

## Diagrama da solução

Uma imagem contendo Texto

Descrição gerada automaticamente

## Marcos do Projeto

Entre os principais marcos dos projetos estão listados:

* Planejamento e ideação do projeto
* Criação dos HTML’s
* Criação do banco de dados
* Funcionamento da Dashboard

Aplicação rodando na nuvem

## Premissas e restrições

As premissas e restrições seguintes deverão ser seguidas para a execução do projeto.

* A cor principal do projeto deverá ser verde
* O horário de execução do projeto não poderá ser após as 22:00.
* O banco de dados utilizado deverá ser o MySql e o SQLServer.

# Equipe envolvida

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | E-mail | Função |
| Mateus Pereira da Silva | mateus.silva@sptech.school | Idealizador/Desenvolvedor |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |