

São Paulo Tech School

Documentação Projeto Dorohedoro

Murilo Marinho Suzuki - 1 ADSB
RA: 01252098

São Paulo - SP
2025.2

SUMÁRIO.

1 - CONTEXTO.....	3
ESCOPO.....	4
O projeto fará:.....	4
FORA DO ESCOPO.....	4
O projeto não fará/será:.....	4
PREMISSAS DO PROJETO.....	4
RESTRIÇÕES DO PROJETO.....	5

1 - CONTEXTO.

Dorohedoro é uma obra japonesa escrita por Q. Hayashida, conhecida por seu universo caótico, personagens excêntricos e narrativa intensa. Embora o mangá possua uma base de fãs dedicada, é comum observar em fóruns e comunidades online que os leitores possuem dificuldades para organizar sua leitura, acompanhar os volumes, avaliar capítulos e compartilhar preferências. Muitos expressam dificuldade em manter controle sobre o que já foi lido, quais volumes consideram melhores e como comparar suas experiências com a de outros leitores.

Esse cenário de desorganização acaba prejudicando o aproveitamento da obra, especialmente porque Dorohedoro é complexa, não-linear e rica em detalhes. O projeto surge, portanto, como uma solução para centralizar informações, permitir que leitores avaliem os volumes, mantenham registro de progresso e acompanhem rankings baseados na opinião coletiva da comunidade.

Além da necessidade técnica observada, este projeto possui grande importância pessoal. A obra teve um papel marcante em uma fase da minha vida em que eu não tinha muita perspectiva de futuro. O mundo caótico retratado no mangá — irônico, distópico, mas ao mesmo tempo leve — ecoava com o meu próprio momento emocional. A identificação com a obra e seus personagens ajudou a transformar uma fase difícil em algo mais suportável, trazendo inspiração e até conforto. Criar um sistema que homenageie essa obra é, para mim, uma forma de retribuir o impacto que ela teve e de aproximar outros leitores desse universo tão único.

Assim, este projeto nasce da junção entre:

- uma demanda real observada na comunidade de fãs;
- uma oportunidade de desenvolver uma solução tecnológica útil;
- e um valor emocional profundo que me conecta à obra

ESCOPO.

O projeto fará:

- Inserção de Avaliações do volume
- Edição de Avaliações do volume
- Exclusão de Avaliações do volume
- Inserção de sistema de ranking baseado em notas (estrelas)
- Alteração de nota(estrela)

FORA DO ESCOPO.

O projeto não fará/será:

- Ser um sistema amplo sobre animes ou mangás.
- Ser um sistema sobre filmes diversos.
- Ter qualquer tipo de integração com hardware, como arduino.
- Ser um produto.
- Ser um produto que vise fins lucrativos.

PREMISSAS DO PROJETO

1. Disponibilidade da Máquina Virtual (VM)

Assume-se que a máquina virtual utilizada para hospedar o banco de dados esteja sempre operacional durante o uso do sistema. Considera-se que o ambiente de execução será estável e executado em períodos previamente planejados, evitando desligamentos inesperados.

2. Estabilidade da Conexão com o Banco de Dados

Parte-se do princípio de que a comunicação entre o sistema e o banco de dados ocorrerá de forma contínua e sem interrupções. Quedas temporárias na conexão podem impactar consultas, inserções ou atualizações, mas a premissa é que esses eventos serão raros.

3. Capacidade da Infraestrutura Local

Pressupõe-se que o desempenho da VM, assim como da máquina hospedeira, seja suficiente para suportar o volume de dados e processamento do projeto, considerando que o sistema lida com avaliações, autenticação e ranking, sem demandas de alto processamento.

4. Integridade dos Dados na VM

Assume-se que o banco de dados esteja corretamente configurado, com permissões adequadas, tabelas criadas, relacionamentos definidos e políticas de segurança aplicadas, permitindo operações CRUD sem impedimentos.

5. Ambiente de Rede Controlado

Considera-se que a rede utilizada para acessar a VM seja privada ou controlada, reduzindo risco de bloqueios, atrasos extremos ou latência que comprometa a experiência do usuário.

RESTRIÇÕES DO PROJETO

1. Uso Exclusivo da API *web-data-viz*

Todo o desenvolvimento deve limitar-se às funcionalidades disponíveis dentro da API *web-data-viz*. Isso restringe o uso de bibliotecas externas, frameworks ou recursos que não estejam oficialmente suportados pela API.

2. Limitação Tecnológica do Ambiente

Não é permitido utilizar tecnologias fora do conjunto disponibilizado pelo ambiente educacional, impedindo integração com ferramentas de terceiros, APIs externas,

bancos adicionais ou bibliotecas não homologadas.

3. Ausência de Funcionalidades Multiplataforma

O sistema deverá operar exclusivamente no contexto definido em sala de aula e não poderá assumir compatibilidade com dispositivos móveis, aplicações desktop, hardware ou integrações com serviços externos.

4. Sem Integração com outros Bancos ou Serviços Remotos

O projeto deve se manter limitado ao banco de dados local da VM. Não será permitido migrar o sistema para servidores externos, bancos remotos nem serviços de hospedagem online.

5. Restrições de Interface e Visualização

A construção de telas e mecanismos de visualização deve ser feita apenas com os componentes e padrões permitidos pela *web-data-viz*, limitando o uso de animações avançadas, gráficos externos ou padrões de UI fora do escopo proposto.

6. Sem Uso de Recursos que Excedam o Escopo Acadêmico

O projeto não pode incluir recursos avançados como machine learning, computação distribuída, criptografia avançada, consumo de APIs públicas ou qualquer funcionalidade que extrapole as capacidades previstas pela API fornecida.