

São Paulo Tech School

Tecnologia Da Informação

PrimeBlog

Pedro Augusto Lemos Rodrigues

Turma de CCOA

RA:04241018

SPTECH – junho/2024

São Paulo

2024

CONTEXTO

“Pocket Monsters”, mais conhecido como Pokémon, é uma franquia de multimídia criada por Satoshi Tajiri e Ken Sugimori, que teve seu início em 1996 no console Game Boy, lançado pela empresa Nintendo. O primeiro jogo foi produzido pela Game Freak e lançado pela própria Nintendo, rapidamente se tornando um fenômeno global. Desde então, a franquia inclui em seu repertório jogos de videogame, brinquedos, séries e filmes em formato anime, jogos de cartas colecionáveis, entre muitos outros produtos.

Desde seu lançamento em 1996, Pokémon é uma das franquias de mídia mais populares e lucrativas de todos os tempos, tendo um impacto significativo na cultura mundial. É frequentemente referenciado e mencionado em diversas mídias ao redor do mundo, sendo difícil encontrar alguém que não associe o nome Pokémon ao rato amarelo chamado Pikachu. Embora categorizado como de caráter infantil, sua profundidade e complexidade atraem públicos de todas as idades. A série envolve estratégia, gerenciamento de recursos e conhecimento sobre as diferentes espécies de Pokémons e seus tipos, sendo um jogo do gênero RPG. Além disso, muitos aspectos da série abordam temas como amizade, perseverança, ética no trato com animais, respeito pela natureza, evolução e a teoria neodarwinista, lei da conservação de energia, conceitos temporais como espaço-tempo e paradoxos temporais, teoria do multiverso, dentre outros.

No fim, Pokémon é muito mais do que apenas um jogo ou um anime; é um fenômeno cultural que continuará a evoluir com o passar dos anos. No entanto, a maioria das pessoas que não conhecem Pokémon a fundo pode achar que é algo infantil e que não vale a pena explorar mais profundamente. Contudo, sites e vídeos nas plataformas digitais que abordam esse tema ajudam a mudar a visão dessas pessoas, mostrando o real peso que Pokémon tem no cenário cultural mundial. Para aqueles que já conhecem e gostam da franquia, esses recursos ajudam a entender mais a fundo o significado e o contexto apresentado nas diversas mídias desta grandiosa franquia chamada Pokémon.

Justificativa

Ensinar as pessoas sobre Pokémon e mostrar que não é algo tão simples como ele aparenta ser.

Objetivos

Alcançar o maior interesse das pessoas sobre a franquia Pokémon, mostrar que esse jogo aborda conceitos bem mais complexos do que imagina e mostrar que é possível usar Pokémon com uma abordagem didática sobre termos científicos

Escopo

Descrição resumida do projeto

Quando as pessoas começam a gostar de qualquer coisa, seja um filme, uma série, ou um jogo, elas passam a consumir esse conteúdo ativamente, assistindo a vídeos nas plataformas digitais ou buscando sites informativos para se manterem atualizadas sobre o assunto. Com Pokémon não é diferente. No entanto, assim como a maioria das mídias de jogos, quadrinhos, filmes e séries no estilo anime, a franquia é frequentemente tratada pejorativamente como "algo de criança" ou como algo que não agrega valor à vida do consumidor. Embora Pokémon seja direcionado ao público infantil, seus conceitos e inspirações são muito mais profundos e abrangentes do que algo apenas para crianças. Diante desse cenário, o PrimeBlog surgiu com o objetivo de mostrar que este vasto universo não é tão simples quanto aparenta ser. Nosso blog ajudará os usuários a compreender melhor o mundo de Pokémon, seja você um fã da franquia ou não, utilizando informações retiradas de fontes oficiais e comparações entre o universo do jogo e o mundo real.

Resultados esperados

- Dados sendo capturados em tempo real;
- Funcionamento da Dashbord;
- Login e Cadastro funcionando de acordo com o esperado;
- Cliente consegue entender o conteúdo informativo presente no site

Requisitos

- Criação de um site blog informativo;
- Tela de Cadastro e Login;
- Tela de início;
- Função de validação e confirmação por Username no cadastro de usuários;
- Recuperação de senha;
- Explicar como funciona a evolução em Pokémon, as principais mecânicas, falar sobre as regiões e gerações de Pokémon, Explicar a lógica de cada tipo em Pokémon e a quem eles são fracos ou resistentes;
- Planejamento no Trello;
- Uso do GitHub;
- Operações matemáticas;
- Utilização de uma VM Linux
- Criação e utilização de tabelas e script no banco de dados;
- Inserido no contexto dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU (Organização das Nações Unidas;
- Dashbord e indicadores;
- Aplicar conceitos apresentados nas aulas de socioemocional;
- Período de testes;

Backlog

Requisitos Populados na Ferramenta	Descrição	Classificação	Prioridade	Temperatura	Valor de risco	SPRINT
Projeto criado e configurado no GitHub	Criação de uma organização no GitHub para armazenar os códigos do software	Essencial	1	P	6	SPRINT 1
Documento de Contexto de Negócio e Justificativa do Projeto	Documentação inicial do projeto	Essencial	1	M	6	SPRINT 1
Protótipo do Site Institucional	Simulação idealizada do software	Importante	2	G	9	SPRINT 1
Ferramenta de Gestão de Projeto Configurada (Trello)	Ferramenta que vai ser utilizada para a organização do projeto	Desejável	3	P	3	SPRINT 1
Requisitos Populados na Ferramenta	Os requisitos do projeto são inseridos e organizados na ferramenta de gerenciamento do projeto Trello	Importante	2	P	3	SPRINT 1
Documentação do Projeto	Documentação detalhada que descreve os objetivos, escopo, requisitos, e informações relevantes sobre o projeto	Desejável	3	G	6	SPRINT 1
Tabelas Criadas no MySQL	Estrutura de dados criada no banco de dados MySQL para armazenar informações necessárias do projeto	Desejável	3	O	6	SPRINT 1
Execução de Scripts de Inserção de Registros	Scripts executados para adicionar novos registros ou dados as tabelas do banco de dados	Importante	2	P	6	SPRINT 1
Execução de Scripts de Consulta de Dados	Scripts executados para consultar dados específicos das tabelas do banco de dados	Importante	2	P	9	SPRINT 1
Setup do Client de Virtualização	Configuração do cliente de virtualização para executar nas máquinas virtuais	Importante	2	PP	9	SPRINT 1
Linux Instalado na VM Local	Instalação do sistema operacional Linux em uma máquina virtual local para desenvolvimento e testes	Desejável	3	PP	3	SPRINT 1
Projeto Atualizado no GitHub/Documentação Atualizada	O código das páginas do site são atualizados e versionados no GitHub, um serviço de hospedagem de repositórios	Desejável	3	PP	3	SPRINT 1
Planilha de Riscos do Projeto	Documento que identifica e avalia os riscos potenciais do projeto, com planos de mitigação	Essencial	1	M	6	SPRINT 1

Especificação da Dashboard	Protótipo detalhado dos elementos, funcionalidades e layout da dashboard do sistema	Importante	2	GG	6	SPRINT 1
Site Estático Institucional - Local em HTML/CSS/JavaScript	Site estático que apresenta informações institucionais, desenvolvido usando somente HTML, CSS e JavaScript	Desejável	3	GG	9	SPRINT 1
Site Estático da Dashboard (Gráfico com ChartJS) - Local	Site estático que embre a dashboard de sistema, incluindo gráficos gerados com a biblioteca ChartJS, desenvolvido localmente	Desejável	3	GG	9	SPRINT 1
Site Estático Cadastro e Login - Local (Com conceito de repetições)	Site estático que permite o cadastro e login de usuários, com conceito de repetições, desenvolvido localmente	Desejável	3	G	9	SPRINT 1
Atividades Organizadas na Ferramenta de Gestão (Sprint/atividades)	As atividades do projeto são organizadas na ferramenta de gestão Trello, sendo divididas em sprints	Essencial	1	PP	3	SPRINT 1
Backlog do Sprint (Demanda pontuação e prioridade)	Lista priorizada de tarefas ou funcionalidades a serem concluídas durante uma sprint específica, com atribuição de pontuação e prioridade	Desejável	3	O	6	SPRINT 1
Modelagem Lógica do Projeto v1a	Representação visual da estrutura lógica do banco de dados do projeto, incluindo entidades, relacionamentos e atributos	Importante	2	M	6	SPRINT 1
Script de Criação de Banco / Tabelas criados em BD Local	Script utilizado para criar o banco de dados e as tabelas necessárias do projeto, de forma local	Importante	2	G	9	SPRINT 1
Simular a integração do sistema (utilização do sensor + gráfico)	Testar a integração entre os diferentes componentes do sistema, incluindo a captura de dados do sensor e sua visualização em gráfico	Desejável	3	M	6	SPRINT 1
Instalar MySQL na VM Linux	Instalação do banco de dados MySQL em uma máquina virtual	Importante	2	O	6	SPRINT 1
Validar a solução técnica	Verificar se a solução técnica proposta atende aos requisitos e expectativas do projeto, garantindo sua eficácia	Essencial	1	M	6	SPRINT 1

Documentação Final do Projeto	Conjunto completo de documentos que capturam todos os aspectos do projeto, incluindo requisitos, design, objetos e outras informações relevantes.	Essencial	1	00	8	SPRINT 1
PPT de Apresentação do Projeto	Uma apresentação em formato de slides que resume os principais aspectos do projeto, incluindo objetivos, benefícios, implementação, e demonstração de viabilidade com stakeholders.	Importante	2	6	8	SPRINT 1
Site Institucional - versão final	A versão final do site institucional do projeto, que inclui informações sobre a empresa, projeto e outras informações relevantes.	Essencial	1	0	8	SPRINT 1
Cadastro, Login e Dashboard, conectado no BD	O sistema de cadastro, login e dashboard do projeto, completamente funcional e conectado ao banco de dados para armazenar e recuperar informações de usuários e dados relevantes para a edição no dashboard.	Essencial	1	8	8	SPRINT 1
Modelagem Lógica (Final)	Versão final da modelagem lógica do projeto, que representa a estrutura de dados e os relacionamentos entre os elementos do sistema de forma completa.	Essencial	1	0	0	SPRINT 1
Tabelas criadas no Database	As tabelas necessárias criadas no banco de dados conforme especificado na modelagem lógica, garantindo a consistência e integridade dos dados armazenados.	Essencial	1	00	8	SPRINT 1
Dicionário de Dados	Documento que descreve todos os elementos de dados, utilizados no projeto, incluindo definições, tipos e formatos.	Desenvolvido	3	M	8	SPRINT 1

1/10

Premissas

A faculdade São Paulo Tech School irá disponibilizar:

- Licenças de acesso a nuvem de domínio da empresa Amazon (AWS);
- Licenças para o sistema gerenciador de banco de dados (SGBD) MySQL;
- Computadores para o desenvolvimento do projeto;
- Conexão com a internet necessária para a realização do projeto;
- Espaço para necessário para a apresentação do projeto;

O cliente irá:

- Utilizar as informações no site para estudar mais sobre como é o universo Pokémon.

Limites e exclusões

- Para o armazenamento de dados será usado o SGBD (MySql);
- Em caso de falha operacional no sistema de login e cadastro, os administradores irão averiguar a situação e resolvê-la o mais rápido possível
- ;
- O intuito do projeto é o aprendizado sobre Pokémon;

Macro cronograma

- Tempo Total para Planejamento e Desenvolvimento do Projeto: 35 dias

- Sprint 1 – 35 dias (Semana do Dia 01/05/2024)

Recursos necessários

Será necessário:

- Computadores (desktop ou notebook) com o sistema operacional Windows (a partir de 10) e /ou Linux (Ubuntu);
- Acesso a IDE VSCode;
- Acesso ao SGBD MySQL;
- Acesso a ferramenta de gestão (Trello);
- Acesso a plataforma GitHub;
- Acesso a Oracle VirtualBox

Riscos e restrições

- Usuário não conseguir se cadastrar;
- Sistema não conseguir capturar os dados em tempo real;
- Dashboard mostrar os dados de forma errada;
- Desenvolvimento do projeto estar em atraso;
- Cliente pedir modificações em último momento;
- Cliente não gostar do resultado do site

Partes interessadas (stakeholders)

- Jogadores de Pokémon
- Entusiastas sobre Pokémon
- Criadores de conteúdo sobre Pokémon