

**UNIFASIPE CAMPUS AQUARELA**

**TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PLAY DEV**

**PROJETO INTERDISCIPLINAR II**

**Aluno(s): ALINNE PINHEIRO ALMEIDA**

**HUGO VINICIUS BARCELOS MASSOTTI**

**SINOP - MT**

**FEVEREIRO / 2023**

**ALINNE PINHEIRO ALMEIDA**

**HUGO VINICIUS BARCELOS MASSOTTI**

**PLAY DEV**

Relatório apresentado como apresentação do projeto interdisciplinar obrigatório para o Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Professor Orientador:

Letícia Estela Pereira Pieper

Período: Fevereiro de 2023 a Junho de 2023.

**SINOP**

**2023**

1. INTRODUÇÃO

Projeto desenvolvido pelos alunos Alinne Pinheiro Almeida e Hugo Vinicius Barcelos Massotti, estudantes do 2° e 3 ⁰ semestre respectivamente do curso de análise e desenvolvimento de sistemas, pela FASIPE – Campus Sinop. Nesse relatório será descrito o que foi feito e aprendido durante o desenvolvimento do projeto na disciplina de Projeto Interdisciplinar II.

O objetivo do projeto é adquirir e aplicar conhecimentos da área de programação WEB no projeto desenvolvido. Foram abordadas as linguagens de programação: JavaScript, Jquery até o momento. Linguagem de marcação: HTML, linguagem de folhas de estilo: CSS, podendo ser inserida alguma outra linguagem ou tecnologias no decorrer do desenvolvimento caso haja necessidade.

Durante o projeto foi desenvolvido um site de plataforma para jogos, entre eles, o desenvolvimento da mistura dos jogos Super Mario e Temple Rum 2, que nominamos de Dino Jump, futuramente no site terão outros jogos como por exemplo o famoso PacMan com algumas alterações.

Todo o projeto está sendo supervisionado e analisado pela professora da disciplina de Projeto Interdisciplinar II: Leticia Estela Pereira Pieper.

Durante o projeto foram aplicados conhecimentos adquiridos na faculdade e em outros canais como Internet e em conversas com profissionais da área da programação, assim como a experiência de projetos de outras disciplinas realizadas no decorrer da faculdade.

1. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

* 1. **Desenvolvimento da ideia**

Pelo menos 2 parágrafo descrevendo a ideia e como chegaram nela.

* 1. **Tecnologias utilizadas no projeto**

Para o desenvolvimento do projeto estamos utilizando as tecnologias de Web-designer e logica de programação com as linguagens de HTML, CSS e Javascript, bem como outras linguagens caso haja a necessidade.

Para tal precisamos dos seguintes materiais notebook ou computador com acesso à internet e com os programas Visual Studio Code, Xammp, e browser de internet, para a execução e teste do projeto.

CONCLUSÕES

Com o estágio sinto que como profissional cresci bem mais do que achei que cresceria. Com os desafios que me foram colocados, novos conhecimentos aplicados tanto na empresa quanto na faculdade que estou cursando, também fortificando os conhecimentos pré-existentes, adquirindo novas formas de ver e resolver problemas, tudo isso me ajudou a começar a ser uma profissional mais bem preparada para a área de trabalho na qual a atuo e pretendo atuar, claro que ainda há muito mais coisas a serem aprendidas e aplicadas.

No decorrer do estágio foram desenvolvidos poucos projetos, mas cada um com uma aplicação diferente, dando vários tipos de experiências, experiências que me capacitaram para projetos futuros. O mais complicado era entender e ver a melhor forma de resolver os problemas propostos, deixar de lado a comodidade de aplicar só o conhecimento que já possuía e abrir os olhos para novos métodos e tecnologias. Os primeiros projetos foram bem mais complicados porque foram projetos que requisitaram conhecimentos que eu não possuía. Por nunca ter atuado na área, há muita dificuldade em termos técnicos, formas de comunicação com o cliente e com os colegas de trabalho, levantar e validar requisitos que jamais veria e levaria em consideração sem a ajuda e ensinamento dos outros programadores, que não só me ajudaram a melhorar a cada dia com a programação, mas também ensinaram a ser mais responsável, agir com mais humildade, olhar e entender o todo do processo e é claro, sempre adaptar os projetos a diversas situações, deixando esses projetos aptos a diversas situações.

Concluindo, agradeço a equipe BRST, principalmente ao Marcos pela chance e confiança que me deu, ao Willian que teve paciência me ensinou diversas coisas durante o meu estágio e ao meu colega Anderson, que me ajudou diversas vezes durante o estágio.