

**UNIFASIPE CAMPUS AQUARELA**

**TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PLAY DEV**

**PROJETO INTERDISCIPLINAR II**

**Aluno: HUGO VINICIUS BARCELOS MASSOTTI**

**SINOP - MT**

**FEVEREIRO / 2023**

**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**

Tudo começou com a vontade de criar algo que pudesse ser divertido e ao mesmo tempo que fosse educativo e um desafio para que eu pudesse testar meus conhecimentos bem como descobrir novos caminhos e maneiras de adquirir novos. Logo defini que iria desenvolver uma plataforma de jogos que seria pequena no começo, mas com possibilidades de expansão e ampliação. Foi então que me vi no momento de idealizar com quais linguagens eu iria trabalhar.

Definido o que seria o escopo do projeto, defini qual seria o primeiro jogo a ser disponibilizado na plataforma, para tal não podia ser qualquer jogo, pois tinha alguns requisitos a serem cumpridos, primeiro teriam de ser que marcaram a história e que pudessem ser misturados, assim surgiu a ideia de cria o Dino Jump (T-Rex + Super Mario Bros).

* 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 desenvolvimento do projeto como acadêmico cresci bem mais do que achei que cresceria. Com os desafios que me coloquei e com acompanhamentos de meus professores, novos conhecimentos foram adquiridos e aplicados tanto neste projeto quanto em outros 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 um profissional melhor preparado 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 semestre 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. Como primeiro projeto na área de desenvolvimento foi bem mais complicado porque foi um projeto que me requisitou conhecimentos que eu não possuía. Por nunca ter atuado na área do desenvolvimento, 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, professores e amigos do trabalho e da faculdade 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 aos professores pela paciência, aos colegas de trabalho que me deram dicas e sugestões de como eu poderia melhorar meu código, ao professor Willian que me ensinou diversas coisas relacionadas ao desenvolvimento web durante os semestres pelos quais passei na faculdade até o momento e a minha colega Alinne Pinheiro Almeida, que me ajudou diversas vezes durante o projeto principalmente em sua fase inicial.