**DOCUMENTAÇÃO**  
Little Big Planet Legacy

Desenvolvido por:  
**Henrique Pimenta Souza**

26 de abril de 2024  
São Paulo, Brasil

**Little Big Planet: Explorando a Criatividade nos Videogames**

**Contexto:** Little Big Planet é um jogo eletrônico que marcou uma revolução no conceito de criatividade e interatividade dentro do mundo dos videogames. Desenvolvido pela Media Molecule, uma desenvolvedora britânica sediada em Guildford, Surrey, o jogo foi lançado pela primeira vez em 2008 para o console PlayStation 3 da Sony Computer Entertainment. Desde então, ele se tornou um fenômeno cultural, alcançando sucesso crítico e comercial.

**Jogos:** A franquia Little Big Planet consiste em vários jogos, incluindo sequências e spin-offs. O jogo original, Little Big Planet (2008), foi seguido por Little Big Planet 2 (2011), que expandiu significativamente as ferramentas de criação e jogabilidade. Posteriormente, foram lançados Little Big Planet Karting (2012), Little Big Planet PS Vita (2012), Little Big Planet 3 (2014) e Sackboy A Big Adventure (2020).

**Desenvolvedora:** Media Molecule, a mente por trás de Little Big Planet, é conhecida por sua abordagem inovadora e visionária para o desenvolvimento de jogos. Fundada em 2006 por uma equipe talentosa de designers e programadores, a empresa rapidamente se destacou como uma das líderes em design de jogos criativos e acessíveis.

**Auge:** O auge do Little Big Planet coincidiu com o lançamento do jogo original em 2008. Ele recebeu aclamação universal da crítica por sua jogabilidade inovadora, visual encantador e a capacidade sem precedentes de permitir que os jogadores criassem, compartilhassem e explorassem mundos infinitos de sua própria imaginação.

**Estilo do Jogo:** Little Big Planet é um jogo de plataforma e quebra-cabeças que se destaca por seu estilo visual único, que combina elementos de artesanato e design contemporâneo. Os jogadores controlam Sackboy, um pequeno boneco de pano, enquanto exploram níveis cheios de desafios e segredos. Uma das características mais distintivas do jogo é seu robusto modo de criação, que permite aos jogadores construir seus próprios níveis e compartilhá-los com a comunidade online.

**Minha relação com LBP:** Eu conheci o jogo através de uma demo (demonstração gratuita) do Little Big Planet 2, na época eu tinha ganhado meu PS3 faz pouco tempo, (por volta de 2012) como eu tinha poucos jogos, eu me apaixonei de cara pelo jogo, eu achei incrível a jogabilidade, as fases, músicas e principalmente a possibilidade de criar tudo que eu quisesse, eu desde criança sempre fui imaginativo, então aquele universo parece que foi feito para mim. Pouco tempo depois meu pai comprou o jogo, e posteriormente ganhei os outros jogos da franquia também, foi no Little Big Planet que eu desenvolvi minha criatividade, a paixão por imaginar e criar, também foi lá que fiz vários amigos virtuais e descobri que compartilhar e jogar em equipe era incrível, aquele jogo moldou quem eu sou hoje, sou muito grato por ter tido essa experiencia.

**Conclusão:** Little Big Planet não é apenas um jogo, mas uma celebração da criatividade e da comunidade dentro da indústria de videogames. Sua influência perdura até hoje, inspirando uma nova geração de desenvolvedores e jogadores a explorar os limites da imaginação e da interatividade digital.

**Objetivos:**

-Apresentar a franquia “Little Big Planet” com clareza

-Ressaltar os principais elementos de gameplay e narrativa que contribuem para a experiência do jogador.

-Apresentar os valores transmitidos pela franquia e sua relevância.

-Explorar a importância do jogo em relação a diferentes visões de mundo.

**Justificativa do projeto:**

A justificativa desse projeto é apresentar a franquia LBP ao maior número de pessoas e servir de legado virtual e minha demonstração pessoal de afeto e gratidão.

**Escopo:**

O escopo do projeto sobre a franquia "Little Big Planet" abrange:

-Projetar um site com abas de Cadastro, Login, Pagina Inicial, Homenagem, Enviar Amor

-Implementar gráficos dinâmicos com curtidas

-Fazer sessão dinâmica que cresce com o número de amor enviado

**Restrições:**

* O site não será comercial;
* Site não será feito por uma equipe;
* Linguagens utilizadas: HTML, CSS, JS e MySQL.

**Premissas:**

* O banco de dados poderá ser consultado a qualquer momento apenas pelo dono do projeto
* O usuário poderá enviar quantas curtidas ele quiser
* A manutenção do banco de dados deve ser mantida e atualizada apenas por pelo dono do projeto
* Sugestão de implementação de coisas novas no site serão sempre bem-vindas por usuários;
* O servidor deverá ficar online 100% do tempo;
* Material para realização do projeto será disponibilizado;
* Site feito individualmente.
* O site terá um endereço próprio e ficara online para ser acessado de qualquer navegador e sistema operacional

**Lista de requisitos:**

* Site institucional
* Atualização de informações em tempo real no Banco de Dados
* DashBoard

**Requisitos do site**

* Tela de login
* Tela de Cadastro
* Tela inicial com falando sobre o jogo