



Projeto de Sistema Web
UNIVALI – EMCT – CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Prof. Lucas Debatin
Marcio Fossa Junior e Vitor Felipe Ramos Mello
Itajaí, 2022

Problema

Uma empresa de games possui um portfólio de jogos para serem vendidos, como os jogos são digitais e com foco em computador, precisam criar um ambiente onde seja possível primeiramente conhecer os jogos em questão, para após isto, observar os requisitos necessários para rodá-lo. Caso tudo esteja de acordo, o último passo é realizar o download do respectivo jogo escolhido, para então poder usufruir do game e se divertir.

O público alvo se trata de jogadores (de acordo com a restrição de idade estabelecida), e pessoas que nunca tiveram contato com programação de jogos na vida, mas que querem desenvolver seu próprio jogo. Além disso, os desenvolvedores precisam ter um local onde possam ter o suporte ao jogador e até mesmo possibilidade de ter um “feedback” para futuras atualizações

Solução proposta

A solução a ser discutida é o desenvolvimento de um site contendo todo o portfólio da empresa e possibilitando seus downloads, bem como a descrição resumida do game e seus requisitos para ser executado, além da área de contato para que seja possível a troca de informações entre público/empresa. seção específica para suporte ao jogador/report de bugs e a página com as principais atualizações referente aos games do portfólio.

Escopo

Sistema para envio e recebimento de e-mails para contato

Backend com banco de dados para cadastros dos usuários, com cadastro, alteração e remoção de usuários do site

Seção de comentários agregados a cada jogo juntamente aos detalhes de requisitos mínimos e recomendados.

Justificativa

A empresa necessita de uma plataforma para ter o contato com seus clientes e jogadores, além de ter disponibilizado seus downloads, portanto, analisando e estudando o caso, a solução é relevante e simples, além de necessária, pois é de suma importância o link direto para download para viabilizar confiabilidade e profissionalismo perante seus clientes.

A motivação é o conforto e segurança dos clientes, em conseguir ter um contato diretamente com os desenvolvedores, além de facilidade e praticidade ao realizar o download e feedback desejado.

A solução além de viável é extremamente barata e de fácil manutenção, podendo ser desenvolvida pelos próprios programadores da empresa e hospedada através de um host onde pode ser discutida uma parceria para descontos e futuros projetos em conjunto.

Seu diferencial é o baixo custo e praticidade, podendo ser acessada de qualquer local e de qualquer dispositivo com uma conexão estável de internet, sem precisar que seu usuário realize download de uma plataforma, limitada a algum sistema operacional, para após isso realizar o download do game ou ter o contato necessário.

Objetivo Geral

“Realizar prospecção de clientes e possibilidade de download e conhecimento de seus projetos”

Requisitos

Backend	
Ator	Vitor Mello
Prioridade	Essencial
Entradas e pré-condições	3 Cruds e Acesso somente do admin
Saídas e pós condições	Logout automático admin pode dar acesso a usuários comuns
Fluxo de eventos principal	Site index, composto de requisições para o formulário e a loja

Frontend

Ator	Marcio F. Junior e Vitor Felipe
Prioridade	Essencial
Entradas e pré-condições	Ambiente visual
Saídas e pós condições	Associação com o DB
Fluxo de eventos principal	Botões de acesso às requisições

Vendas

Ator	Marcio F. Junior e Vitor Felipe
Prioridade	Essencial
Entradas e pré-condições	Produto possui estoque infinito pois se trata de uma aplicação vitalícia
Saídas e pós condições	Nota fiscal da venda
Fluxo de eventos principal	Entrada de produtos. 1. Formulação do frontend 2. Associação frontend com backend

Identificador: DB01	Categoria: Acesso
----------------------------	--------------------------

Nome: Acesso ao site

Data de criação: Agosto/2022	Autor: Vitor Felipe Ramos Mello
Versão: 1.0	Prioridade: Baixa

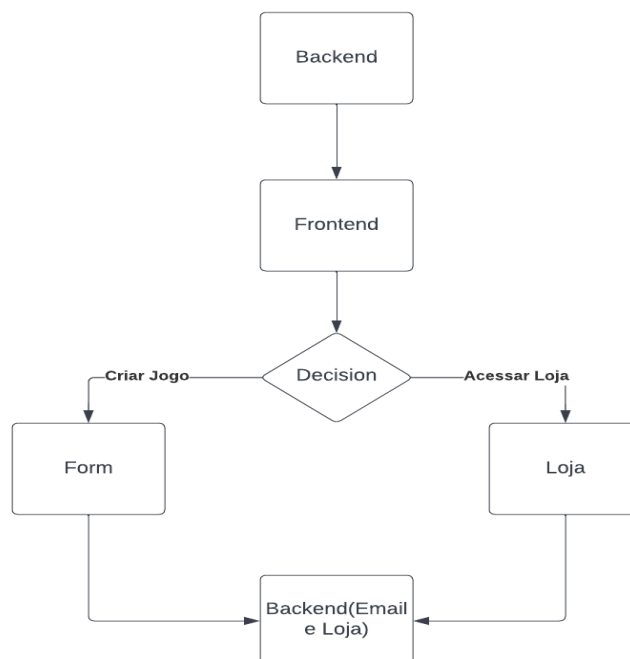
Descrição: Acesso ao site por servidor próprio dedicado
--

Identificador: D01	Categoria: Domínio
Nome: Domínio do site	
Data de criação: Agosto/2022	Autor: Vitor Felipe Ramos Mello
Versão: 1.0	Prioridade: Altíssima
Descrição: Domínio do site “.com”	

Regras de negócio

1. Venda dos jogos
2. Comunicação direta com os desenvolvedores

UML



Cronograma

Atividades	08/2022	09/2022	10/2022	11/2022	12/2022
Idealização	XXXX				
Projeto		XXXX			
Prototipação			XXXX		
Desenvolvimento			XXXX	XXX	
Teste				XXX	
Hospedagem			XX		X

Primeiramente foi feita a idealização, após isso, a elaboração do projeto, continuado pela prototipação onde já começaram as atividades de desenvolvimento, que foi a atividade mais demorada. Para a realização dos testes, foi necessário ter a hospedagem do site para homologação, posteriormente substituído pela versão oficial disponibilizada aos usuários

Prototipação

Para prototipação foi utilizada a ferramenta “VS Code”, que é a IDE (ambiente de desenvolvimento integrado) escolhida pelos estudantes para codificação utilizando a linguagem de marcação HTML, e as linguagens de programação CSS, JavaScript e PHP. Além de um banco de dados MySQL.

Prototipação com wordpress: <https://ggss.tech/>

Prototipação com html e css:

<https://drive.google.com/file/d/1r-PxeD8cgJ-JHcbU6Dgav3VkGlg2tx0c/view?usp=sharing>