SÃO PAULO TECH SCHOOL

Análise e Desenvolvimento de Sistemas – ADS-C

**IGOR DANIEL MAMANI JIMENEZ**

PESQUISA E INOVAÇÃO

XADREZ

São Paulo

2024

# SUMÁRIO

[SUMÁRIO 2](#_Toc166024892)

[1. CONTEXTO: 3](#_Toc166024893)

[2. JUSTIFICATIVA: 4](#_Toc166024894)

[3. OBJETIVO: 4](#_Toc166024895)

[4. ESCOPO: 4](#_Toc166024896)

[5. PREMISSAS: 5](#_Toc166024897)

[6. RESTRIÇÕES: 5](#_Toc166024898)

[7. REFERENCIAS BILBIOGRAFICAS 5](#_Toc166024899)

# 1. CONTEXTO:

O xadrez é um jogo de tabuleiro recreativo e competitivo para dois jogadores, praticado em um tabuleiro quadrado dividido em 64 casas, alternadamente brancas e pretas. Cada jogador possui 16 peças, dispostas em lados opostos do tabuleiro. O objetivo é dar xeque-mate no adversário, o que requer habilidade estratégica e raciocínio lógico.

Sua origem remonta ao século VI na Índia, onde era conhecido como "shaturanga", que significa "os quatro elementos de um exército" em sânscrito. O jogo se disseminou para a China e a Pérsia, adotando o nome "xadrez" da palavra persa "shah", que significa rei.

A versão moderna do jogo emergiu no Sudoeste da Europa na segunda metade do século XV, evoluindo das antigas formas persas e indianas. Desde então, o xadrez se tornou um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões em torneios, clubes e escolas.

Competições oficiais datam do século XIX, com Wilhelm Steinitz sendo considerado o primeiro campeão mundial. Eventos como a Olimpíada de Xadrez, um campeonato internacional por equipes realizado a cada dois anos, demonstram a magnitude do esporte. A Federação Internacional de Xadrez e a Federação Internacional de Xadrez Postal organizam eventos de alto nível desde o início do século XX, reunindo os melhores enxadristas do mundo. Vishy Anand, da Índia, é o atual campeão mundial.

O xadrez foi reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional em 2001 e acredita-se que tenha chegado ao Brasil em 1500, trazido pelos portugueses.para superá-lo é necessário uma enorme resiliência e força de vontade.

# 2. JUSTIFICATIVA:

A série Dark Souls teve um grande impacto na minha vida, sua história, ensinamentos, músicas e artes são de tirar o folego.

O jeito artístico e enigmático que a serie apresenta seu conteúdo, junto com detalhes sutis que apenas os olhos mais atentos conseguem observar encanta ainda mais esta trilogia, por isso planejo com este projeto divulgar para mim a parte mais marcante dessa experiencia, suas trilhas sonoras de cair o queixo.

# 3. OBJETIVO:

* Divulgar a arte, música e história da obra;
* Despertar interesse do usuário/leitor em conhecer as músicas da série;
* Criar uma interatividade onde o usuário ouve e curte músicas da série.

4. ESCOPO:

**Objetivo do projeto:**

Divulgar a trilogia Dark Souls.

**Entregáveis**:

* Módulo de Cadastro e Login;
* Módulo de reprodução de música;
* Banco de Dados;
* Dashboard com dados de músicas curtidas.

**Roteiro do projeto e cronograma:**

* Etapa 1: Escrita da Documentação;
* Etapa 1: Prototipação do Site;
* Etapa 2: Codificação o site;
* Etapa 2: Modelagem do Banco;
* Etapa 3: Elaborar apresentação.

5. PREMISSAS:

* Possuir conectividade com internet e um computador.

# 6. RESTRIÇÕES:

* Acesso restrito para browser de computador;

# 7. REFERENCIAS BILBIOGRAFICAS