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](#_Toc167089415)

[**1. CONTEXTO:** 3](#_Toc167089416)

[**2. OBJETIVO:** 4](#_Toc167089417)

[**3. JUSTIFICATIVA:** 5](#_Toc167089418)

[**4. ESCOPO:** 6](#_Toc167089419)

[**5. PREMISSAS:** 6](#_Toc167089420)

[**6. RESTRIÇÕES:** 6](#_Toc167089421)

[**7. REQUISITOS:** 6](#_Toc167089422)

[**8. REFERENCIAS BILBIOGRAFICAS** 6](#_Toc167089423)

# **1. CONTEXTO:**

O xadrez é um jogo de tabuleiro recreativo e competitivo para dois jogadores, praticado em um tabuleiro quadrado dividido em 64 (8x8) casas, alternadamente brancas e pretas. Cada jogador possui 16 peças, dispostas em lados opostos do tabuleiro. O objetivo é dar xeque-mate no adversário, sendo mais específico no rei, 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. 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 de tabuleiro 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.

O melhor jogador brasileiro, escolhido pela população, é o Henrique Costa Mecking, mais conhecido por Mequinho, desde pequeno jogava com os adultos, com apenas treze anos foi a primeira conquista dele sendo campeão nacional, seu auge foi em 1977 quando conquistou a terceira posição no ranking da FIDE (Federação Internacional de Xadrez). Aos 25 anos, mequinho sofreu uma miastenia, mal que ataca os músculos impossibilitando o controle dos movimentos motores.

**RELAÇÃO COM OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

Educação de Qualidade (ODS 4):

O xadrez transcende sua natureza de jogo para se tornar uma ferramenta educacional poderosa. O jogo desenvolve habilidades cognitivas fundamentais, como pensamento crítico, resolução de problemas e tomada de decisões. Estudos também indicam que o xadrez pode aprimorar o desempenho acadêmico geral dos alunos, especialmente em áreas como matemática, contribuindo assim para uma educação de qualidade acessível a todos.

Redução das Desigualdades (ODS 10):

O xadrez transcende barreiras sociais, econômicas e culturais. Ao oferecer acesso ao jogo em comunidades diversas e sub-representadas, podemos promover a inclusão social e reduzir disparidades existentes. Programas que introduzem o xadrez em escolas localizadas em áreas desfavorecidas ou que proporcionam oportunidades para grupos marginalizados podem contribuir significativamente para a redução das desigualdades.

Paz, Justiça e Instituições Eficazes (ODS 16):

O xadrez é um jogo para promover a paz e resolver conflitos de maneira pacífica. Os jogadores aprendem a competir de forma justa, respeitar seus oponentes e resolver disputas de maneira construtiva. Além disso, o xadrez pode auxiliar no desenvolvimento de habilidades de comunicação e resolução de conflitos em comunidades e instituições. Ao promover uma cultura de respeito, ética e fair play

# **2. OBJETIVO:**

Demonstrar todas as minhas habilidades desenvolvidas nas matérias de algoritmo, banco de dados, tecnologia da informação, arquitetura computacional e sistema operacional.

# **3. JUSTIFICATIVA:**

Minha relação com o xadrez é bem distante, eu sou uma pessoa bem curiosa que gosta de experimentar novas coisas, antes de falar sobre minha relação tenho que falar um pouco sobre o meu irmão, na escola dele ele sempre um aluno exemplar sempre foi o melhor da sala, e gostava de xadrez desde pequeno, mas nunca conseguia passar para a próxima fase foi que me influenciou e me inscreveu para jogar xadrez e jogar pela escola que eu estudava. Em 2012 foi ano que comecei a treinar e me preparar para o campeonato de xadrez que são por municípios, no caso de São Mateus, na minha cabeça eu nem estava levando tanto a sério, mas meu irmão ficou pegando no meu pé (ele queria que eu fosse muito bem porque era o último ano dele e da professora que dava aula na época, seria muito gratificante para ambos ) e melhorei bastante, comecei a ganhar de todos da escola que eram da minha categoria.

Chegou o tão esperado dia do campeonato, lembro perfeitamente como foi, foram 7 partidas de 15 minutos para cada jogador, eu comecei muito bem ganhei as 4 primeiras partidas e estava na segunda fileira, isso significava que estava muito próximo dos líderes, 5 quinta partida eu perdi e minha professora viu de longe o meu jogo e ficou bastante irritada porque foi um lance bobo que tinha entregado ao adversário, virou que obrigação ganhar as duas ultimas partidas e foi isso que eu fiz, no sufoco mas foi. Já tinha passado uma hora e nada de sair a lista classificatória, os 10 primeiros iriam para a final municipal de todo o São Paulo, quando chegou o moço com o papel para colar na parede eu já fui procurar o meu nome e acabei em 5º lugar todos ficaram felizes por mim. A final foi no Pacaembu, no mesmo ano acabei ficando em 23º lugar, não liguei muito para isso, só de estar lá já era algo grande para mim.

Ao passar dos anos chegou um professor que tinha bastante experiência e amava muito xadrez e jogou com os melhores do Brasil , o nome dele é Guilherme Marques, ele viu meu potencial e conseguiu me desenvolver ainda mais meu nível, me tornando o melhor da escola mesmo sendo do sexto ano, todos queriam jogar contra mim, mas dificilmente eu perdia, no próprio jogo eu ajudava as pessoas e verem seus erros, outra maneira que o professor me fez passar e jogar partidas simultâneas, com até 8 pessoas diferente, foi com isso e outras atividades que eu me tornei o inspector do meu professor, ajudava as montar as mesas, duplas, ajustar os relógios, etc. Até que um dia ele disse que ia ter que faltar e perguntou pra mim se eu podia substituir ele, eu me senti mito lisonjeado, foi a primeira de muitas, foi aí que eu comecei a refletir como eu adorava ajudar as pessoas, seja lá como for, foi daí que tive muito proposito para levar para a vida, ajudar sempre que for possível.

# **4. ESCOPO:**

**Objetivo do projeto**: Divulgar a importância e a história do xadrez.

# **5. PREMISSAS:**

* Possuir conectividade com internet e um computador.
* Ter uma boa conexão de rede

# **6. RESTRIÇÕES:**

* Acesso restrito para browser de computador;
* Ter um Navegador instalado no seu computador ou dispositivos móveis.

# **7. REQUISITOS:**

* Prototipação do Site;
* Tela de Cadastro e Login;
* Tela do Home;
* Tela do Jogo da memória;
* Modelo lógico do banco de dados;
* Dashboard com dados do jogo da memória;
* Tela Jogar Novamente;
* Criação das KPIs vindo do Banco de dados;
* Tela Feedback/Opinião;
* Banco de dados hospedado numa máquina virtual.

# **8. REFERENCIAS BILBIOGRAFICAS**

<https://www.rankings.com.br/melhores-jogadores-de-xadrez/#google_vignette>

<https://news.un.org/pt/story/2021/07/1757262>

<https://www.pueridomus.com.br/pt/blog/saiba-import%C3%A2ncia-do-xadrez-na-educa%C3%A7%C3%A3o-de-crian%C3%A7as-e-adolescentes413407/#:~:text=Al%C3%A9m%20de%20ser%20um%20poderoso,o%20profissional%20do%20s%C3%A9culo%2021>

<https://www.acnur.org/portugues/2021/08/06/conheca-o-jovem-que-chegou-ao-topo-do-mundo-do-xadrez/>

<https://impulsiona.org.br/xadrez-na-escola/>

<https://www.significados.com.br/xadrez/>