

GAMEPASS

NOGUEIRA, J.G.M.¹; RANDO, D.R.²; MODESTO, L.R.³

RESUMO

Objetivo: Desenvolver uma plataforma web na qual seus usuários poderão disponibilizar seus jogos eletrônicos com o propósito de anunciá-los para serem alugados ou comprados por outros usuários. **Método:** Foi escolhido o modelo de desenvolvimento em cascata visando a melhor estruturação do projeto. **Resultados:** Desenvolvimento de todas as funcionalidades do sistema junto com um módulo extra para usuários administradores. **Conclusão:** O objetivo inicial de desenvolvimento foi atingido com sucesso. Todos os requisitos levantados para o sistema foram implementados de maneira funcional.

Palavras-chave: Plataforma. Jogos. Anúncios.

ABSTRACT

Objective: Develop a web platform on which your users can make their electronic games available for the purpose of advertising them to be rented or purchased by other users. **Method:** The cascade development model was chosen in order to better structure the project. **Results:** Development of all system functionality along with an extra module for administrator users. **Conclusion:** The initial development goal was successfully achieved. All requirements raised for the system were implemented in a functional manner.

Keywords: Platform. Games. Adverts.

INTRODUÇÃO

“Efetivamente, a engenharia de software não é algo simples de conceituar e praticar. Mas é necessário.” (WAZLAWICK, 2019, p.4).

1 José Gabriel Mendes Nogueira. Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021. Contato: joosegabriel@hotmail.com

2 Déverson Rogério Rando. Coordenador do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021. Contato: deverson.rando@fap.com.br

³ Lisandro Rogério Modesto – Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Apucarana – FAP. 2021. Contato: Lisandro.modesto@fap.com.br

A engenharia de software pode ser definida como uma metodologia de manutenção e desenvolvimento de sistemas modulares que possui as seguintes características: processo dinâmico, adequação aos requisitos funcionais do negócio do cliente, efetivação de padrões de qualidades, planejamento e gestão de atividades e recursos. (REZENDE, 2005).

“O software é o elemento chave na evolução de produtos e sistemas baseados em computador e é uma das mais importantes tecnologias no cenário mundial”. (PRESSMAN; MAXIM, 2016, p.11).

O sistema proposto visa oferecer a seus usuários uma boa experiência de navegação, de maneira intuitiva, além de também visar oferecer praticidade e agilidade durante seu uso através de boas práticas de desenvolvimento de interfaces gráficas.

OBJETIVO

Desenvolver uma plataforma web que permitirá seus usuários cadastrarem jogos eletrônicos em mídia física com o objetivo de anunciá-los para serem alugados ou comprados por outros usuários.

MÉTODO

Através de pesquisas e consultas em livros e revistas, foi escolhido a metodologia em cascata para o desenvolvimento da plataforma especificada.

Esta metodologia considera as atividades fundamentais do processo de especificação, desenvolvimento, validação e evolução, fazendo a representação de cada uma delas como sendo fases distintas, como: especificação de requisitos, projetos de software, implementação, testes, entre outras. (SOMMERVILLE, 2011).

Pode-se dizer que o modelo em cascata é um processo dirigido a planos, onde todas as atividades a serem executadas devem ser planejadas e programadas antes de começarem a serem trabalhadas. (SOMMERVILLE, 2011).

O desenvolvimento em cascata possui alguns estágios principais, que impactam diretamente suas atividades, dentre eles: análise e definição de requisitos, projeto de sistema e software, implementação e testes unitários, integração e testes de sistema e operação e manutenção. (SOMMERVILLE, 2011).

O resultado de cada estágio é a aprovação de um ou mais documentos assinados. Cada estágio deve ser finalizado antes que o estágio seguinte se inicie. Isso faz com que os estágios alimentem uns aos outros com informações relevantes sobre o projeto. Entre uma fase e outra, há o envolvimento de *feedback*. (SOMMERVILLE, 2011).

Para se definir os requisitos do sistema em questão, foram realizadas análises de plataformas semelhantes, além do levantamento de ideias para funcionalidades que poderiam ser úteis e necessárias para o bom funcionamento da plataforma, de modo a manter uma experiência agradável aos possíveis usuários.

O projeto foi desenvolvido por meio do sistema operacional Windows, utilizando o editor de texto Visual Studio Code. A linguagem PHP será utilizada para desenvolvimento *back-end*. Já para desenvolvimento *front-end*, as tecnologias HTML, CSS e JavaScript serão utilizadas. Por fim, para controle de dados, será utilizado o sistema gerenciador de banco de dados MySQL.

DESENVOLVIMENTO

Mediante as análises realizadas e dos estudos do modelo de desenvolvimento de software escolhido, foi possível formular, planejar e desenvolver uma plataforma contendo páginas para cadastros de informações, e a partir destes cadastros é possível realizar movimentações, agregando novas funcionalidades para a plataforma. Também é possível consultar informações sobre tudo o que foi cadastrado e movimentado pelos usuários.

Figura 1 – Tela de Cadastro de Usuários

CADASTRE-SE AGORA

Nome
João da Silva

CPF
123.456.789-10

E-mail
usuario@gamepass.com.br

Celular
(48) 99988-7766

Senha

Confirmar Senha

Plataforma Favorita
PlayStation 4

Gênero Favorito
Aventura

Eu concordo com os [termos de uso](#)

CRIAR MINHA CONTA

Fonte: Autor do trabalho (2021).

Conforme a Figura 1, os usuários poderão se cadastrar no sistema informando os seguintes dados: nome, CPF, e-mail, celular para contato e senha. Além disso, também deverão informar qual sua plataforma de jogos favorita e qual o seu gênero de jogos favorito.

Figura 2 – Tela de Login

Home / Login

ENTRE EM SUA CONTA

E-mail
usuario@gamepass.com.br

Senha

ENTRAR

ESQUECEU SUA SENHA? [CLIQUE AQUI](#)

LOGIN CADASTRO

Fonte: Autor do trabalho (2021).

Com base na Figura 2, os usuários poderão realizar o processo de autenticação informando os seguintes dados: e-mail e senha.

Por fim, também foi desenvolvido para o sistema um módulo extra de uso exclusivo para usuários administradores. Este módulo permite a realização de consultas de estatísticas e informações sobre tudo o que ocorre na plataforma principal, além de permitir gerenciar todos os usuários cadastrados

e seus produtos com o objetivo de garantir que o sistema está sendo utilizado de maneira correta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos estudos realizados e com base na conclusão do desenvolvimento do sistema, pode-se dizer que o objetivo inicial foi atingido com êxito. A plataforma desenvolvida possui tanto os requisitos levantados inicialmente quanto os requisitos que surgiram conforme o desenvolvimento do sistema implementados de maneira funcional.

Também foi possível desenvolver um novo módulo para a aplicação voltado para o gerenciamento e consulta de informações. Apesar deste módulo não estar planejado inicialmente, o seu desenvolvimento adicionou escala e robustez para a plataforma como um todo.

Contudo, ainda há espaço para melhorias e evoluções do software desenvolvido. Um exemplo de melhoria que pode ser citada é desenvolver uma função de recomendação de produtos para os usuários com base em suas navegações e preferências. Com esta funcionalidade, cada usuário teria uma experiência única e personalizada ao utilizar a plataforma.

REFERÊNCIAS

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

REZENDE, Denis Alcides. **Engenharia de Software e Sistemas de Informação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. 8. ed. São Paulo: AMGH, 2016.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. **Engenharia de Software: Conceitos e Práticas**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2019.