



PROJETO JUMP N RUN

Miguel Arcanjo F. RODRIGUES¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

O problema em questão é o estresse que permeia e vem em uma grande crescente para a população nos tempos atuais. O projeto propõe uma forma de aliviar ou amenizar o estresse e promover o conforto e prazer por jogar. Foi desenvolvido o projeto por meio de diversos métodos e materiais, dentre os quais se destacam o método Scrum de desenvolvimento de projetos e os computadores disponibilizados pela escola. Os resultados finais do projeto são satisfatórios, operando de forma funcional. Desenvolvimento das interfaces, banco de dados, CRUD's e documentações necessárias já foram trabalhadas. Os objetivos para o projeto foram quase inteiramente atingidos. Conclui-se que o projeto visa ajudar pessoas a aliviar o estresse por meio da jogatina.

Palavras-chave: Scrum; jogo; projeto.

1. INTRODUÇÃO

A evolução da tecnologia e dos jogos eletrônicos tem sido notável ao longo das últimas décadas. Desde os primeiros jogos eletrônicos simples até os avançados jogos em 3D e realidade virtual de hoje, houve uma série de desenvolvimentos e inovações que transformaram a indústria dos jogos.

Conforme a evolução das tecnologias num mundo cada vez mais moderno, é de conhecimento geral que os recursos eletrônicos estão, e estarão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Esses recursos tecnológicos incluem formas de entretenimento, e, nesse projeto, foi tratado uma forma específica dentre as demais, que são os jogos eletrônicos.

No entanto, é verdade que muitas pessoas enfrentam altos níveis de estresse devido às demandas da vida moderna. O nível de estresse entre as pessoas atualmente pode variar dependendo de vários fatores, como estilo de vida, trabalho, etc.

Os jogos eletrônicos podem ser uma solução para algumas pessoas lidarem com o estresse desde que sejam usados de forma equilibrada e saudável.

Os jogos eletrônicos são amplamente reconhecidos como uma forma popular e cativante de entretenimento. Eles oferecem uma experiência interativa e imersiva que permite aos jogadores se envolverem em histórias, explorarem mundos virtuais e enfrentarem desafios emocionantes.

Dadas as informações, o projeto visa atuar como um meio terapêutico de alívio para um problema que vem assolando a humanidade nos tempos modernos, que é o estresse.

No desenvolvimento do projeto, foi utilizado a metodologia Scrum, que é uma metodologia ágil projetada para adicionar energia, foco, clareza e transparência ao planejamento e implementação de projetos, segundo Jeff Sutherland, seu criador.

Para trabalhar com o banco de dados, foi utilizado a linguagem SQL, que, segundo Jessica Sirkin, é uma linguagem de programação padronizada usada para gerenciar bancos de dados relacionais e executar várias operações nas informações que eles contêm.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Como métodos utilizados para o desenvolvimento do projeto, foi usado pesquisas bibliográficas e virtuais, e também diversos estudos sobre os conceitos relacionados à disciplina de Projetos de Software Orientado à Objetos.

Para o estudo, testes e criação de diagramas e outros gráficos, foi utilizado uma ferramenta chamada Virtual Paradigm Online.

Para o planejamento, organização e gerenciamento de processos de software do projeto, e também para otimização do tempo empregado, foi feito usufruto da ferramenta Notion.

Para a criação das tabelas a serem utilizadas no projeto, foi usado o programa Workbench MySQL.

Para o desenvolvimento do software web, em específico do *front-end*, contei com tecnologias de programação como a linguagem de marcação HTML e a linguagem de formatação CSS. A respeito do desenvolvimento *back-end* do software web, foi utilizado tecnologias de programação como a linguagem de programação PHP e a linguagem de programação JavaScript. Além disso, também usei a linguagem de programação SQL para trabalhar com os bancos de dados.

A respeito da metodologia Scrum, é uma metodologia ágil usada para desenvolver produtos complexos, e tem sido amplamente adotado por equipes de desenvolvimento de software em todo o mundo. O Scrum é baseado em princípios de transparência, inspeção e adaptação.

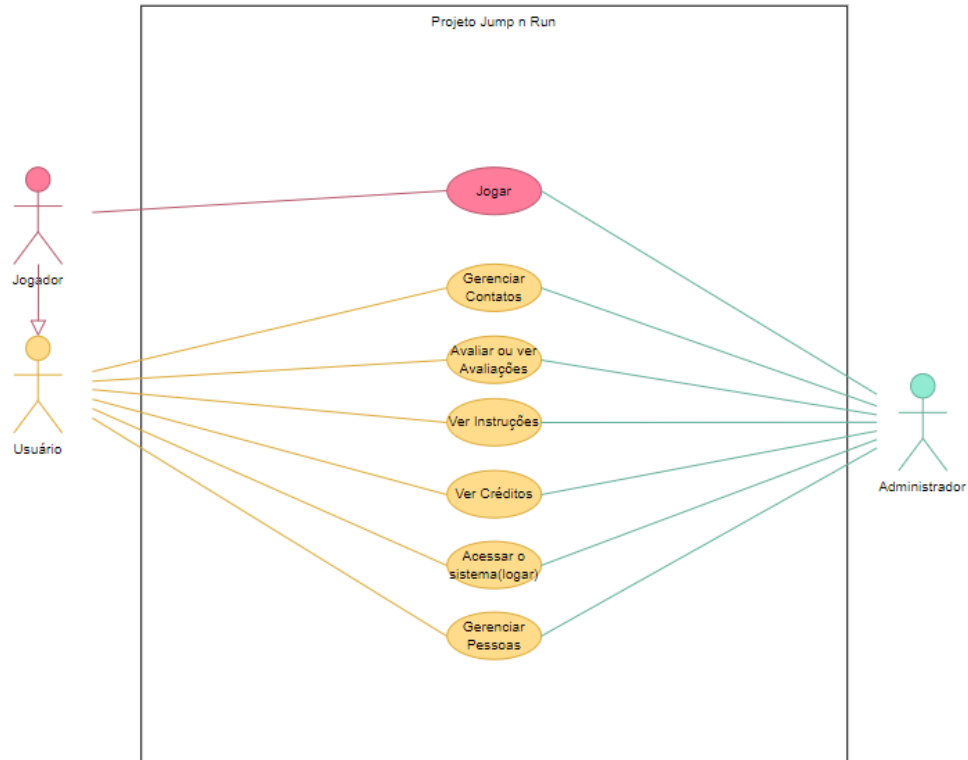
Como materiais utilizados no desenvolvimento de todos os processos pertinentes ao projeto, foi utilizado um computador fornecido pela escola, cuja configuração de hardware é: Processador Intel(R) Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60 GHz, RAM de 8,00 GB, Sistema Operacional Windows 11 Pro de 64 bits.

Para pesquisa, foi utilizado livros que se tratam de assuntos pertinentes à pesquisa. Um exemplo de livro que se pode citar é o livro "Engenharia de Software, Uma Abordagem Profissional", por Roger S. Pressman.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na imagem 1, está sendo representado o Diagrama de Casos de Uso, que é um diagrama que contém os requisitos da aplicação, e sua interação com os atores que vão participar da aplicação. O diagrama de casos de uso em si permite a interpretação da aplicação só pela visualização.

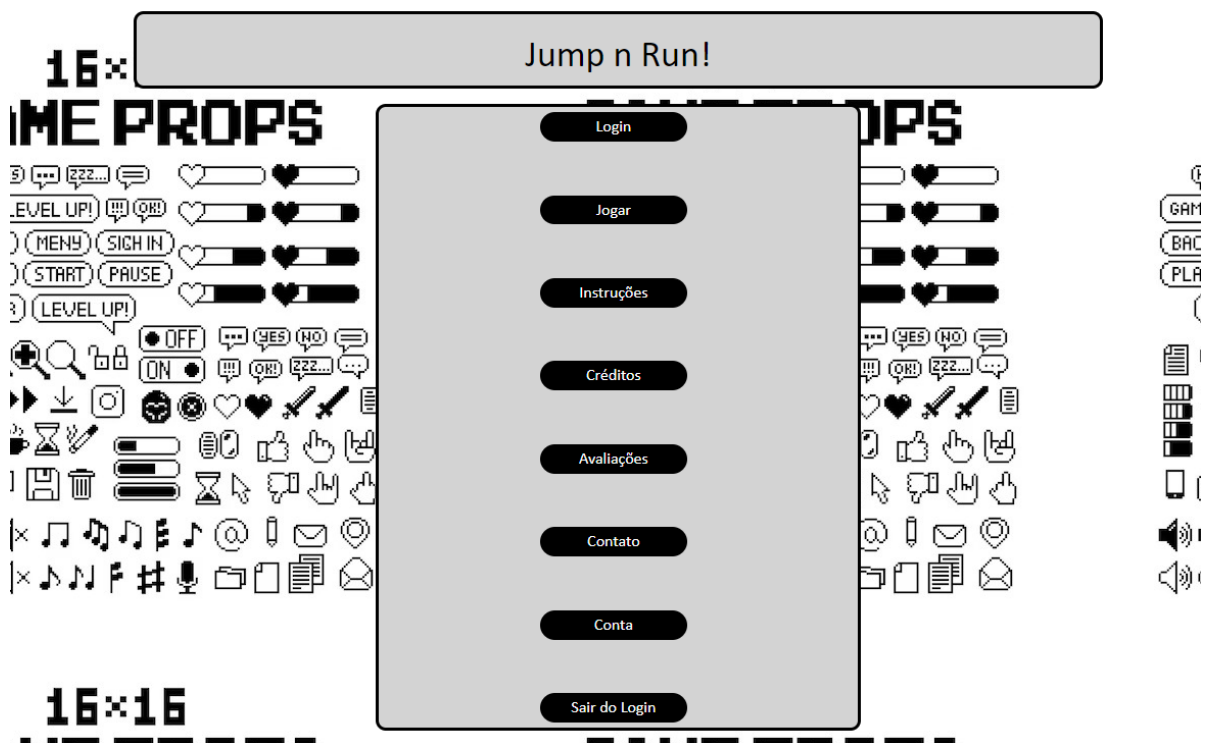
Figura 1 - Imagem do Diagrama de Casos de Uso:



Fonte: dos autores(2023)

Na imagem 2, podemos ver a tela inicial ou Home Page. É possível visualizar que a página ainda está em fase de desenvolvimento e prototipação.

Figura 2 - Print da Tela Principal da Aplicação:



Fonte: dos autores(2023)

O desenvolvimento do projeto foi feito de forma individual, seguindo as orientações do professor responsável. Inicialmente, desenvolveu-se a lista de requisitos, depois o diagrama de casos de uso, diagrama de classe e diagrama de atividade. Semanalmente era feita alguma prototipação das telas do site. Oportunamente, foi-se instruído a trabalhar no artigo.

O gerenciamento do projeto tem sido feito seguindo as metodologias Scrum, com o auxílio da ferramenta Notion para denotação das atividades que envolvem a aplicação.

4. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do projeto está prosseguindo respeitando a metodologia de desenvolvimento Scrum. Até então, foi possível criar documentos, diagramas e rotinas necessárias para o desenvolvimento. Também já foi criado a base do banco de dados, o protótipo do site e os CRUD's de alguns formulários.

Nos dias iniciais de desenvolvimento, foi priorizada a construção dos documentos de requisitos; diagramas de classe, atividade e casos de uso; e gerenciar as atividades envolvidas no desenvolvimento do projeto, utilizando a ferramenta virtual Notion.

REFERÊNCIAS

SIRKIN, Jessica - “**SQL ou Linguagem de Consulta Estruturada**”. Disponível em: <<https://www.computerweekly.com/br/definicoe/SQL-Structured-Query-Language-ou-Linguagem-de-Consulta-Estruturada>>. Acesso em: 23 ago. 2023

PRESSMAN, Roger S. - “**Engenharia de Software, Uma Abordagem Profissional**”. 8ª Edição. Bookman. 1982. Acesso em: 23 ago. 2023

BALDISSERA, Olivia - “**A principal lição de Jeff Sutherland: O método Scrum**”. 2022. Disponível em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/jeff-sutherland#:~:text=%E2%80%9CO%20Scrum%20%C3%A9%20uma%20Metodologia,planejamento%20e%20implementa%C3%A7%C3%A3o%20de%20projetos>>. Acesso em: 23 ago. 2023