



## CO-OP REVIEWS: aplicação web para auxiliar na compra de jogos eletrônicos

**Matheus M. FREIRE<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>**

### RESUMO

O projeto almeja melhorar a experiência dos consumidores, facilitando a decisão de quais jogos comprar. Utilizando de notas de 0 a 10 sobre aspectos do jogo e da informação do tempo médio gasto em um jogo, que são fornecidos por outros usuários da aplicação, o consumidor sai do site informado para quando for realizar compras em lojas online de jogos.

Para o desenvolvimento do projeto foram utilizados conceitos da Engenharia de Software e conceitos da linguagem de modelagem UML. Foram utilizadas as linguagens HTML, CSS, Javascript e PHP, assim como o banco de dados MySQL. Foram concluídos a página principal (homepage) e as páginas secundárias, com formulários HTML integrados ao banco de dados. O projeto ainda é um protótipo e é planejado validá-lo com usuários reais.

**Palavras-chave:** Entretenimento; Engenharia de Software; Site.

### 1. INTRODUÇÃO

Esse projeto vem ajudar o consumidor a escolher como gastar seu dinheiro. O site disponibiliza várias informações sobre o jogo reunidas em um lugar, com as mais importantes sendo a média de horas que as pessoas levaram para terminar o jogo e o seu preço, com essas informações o usuário pode julgar quanto tempo de entretenimento ele ganhará com o dinheiro que pode gastar. A aplicação também permite que os usuários façam avaliações sobre os jogos, ou em inglês, façam reviews. Uma review tem 3 partes: uma opinião detalhada em texto corrido; vários aspectos do jogo, como qualidade gráfica e sonora, que se deve dar uma nota de 0 a 10; a quantidade de horas que o usuário levou para finalizar o jogo. É a partir das reviews dos usuários que outras pessoas podem ver quantas horas eles conseguirão de entretenimento se comprarem um jogo, se baseando nas opiniões e notas de outros usuários o consumidor é possível decidir de forma mais informada se um jogo vale seu dinheiro.

A maneira utilizada para alcançar esse objetivo é o desenvolvimento de uma aplicação web. Para o desenvolvimento ocorrer de forma rápida e com poucos problemas foram utilizados alguns conceitos da Engenharia de Software. Segundo Sommerville (2003) o desenvolvimento é um processo evolutivo que deve atender as especificações do cliente, o desenvolvedor deve estar apto em todos os estágios do desenvolvimento a corrigir potenciais falhas do produto e realizar manutenção do software.

Outro conceito importante utilizado é a modelagem UML, a UML é uma linguagem utilizada para modelar e documentar projetos, auxiliando no desenvolvimento (NOLETO, 2020).

Também foi utilizado o método SCRUM, que é utilizado para gerenciar projetos que devem

<sup>1</sup>Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: matheus.martins@alunos.ifsuldeminas.edu.br

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

ser feitos rapidamente (RIBEIRO, 2021).

Uma tecnologia importante utilizada foi o banco de dados MySQL, grande parte das aplicações web utilizam bancos de dados para armazenar várias informações, como os dados dos usuários. Um banco de dados é um conjunto de informações que são agrupadas e relacionadas a outras informações, ele permite um site se modificar baseado nas informações fornecidas pelo usuário, ou seja, permite que a aplicação seja dinâmica (BITTENCOURT, 2004).

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

A construção da aplicação trata-se de uma pesquisa aplicada desenvolvida no curso técnico em informática integrado ao ensino médio no IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, na disciplina de Projetos de Software Orientado à Objetos.

O processo de prototipação foi um método de desenvolvimento utilizado nesse projeto, ele se baseia em fazer uma versão muito básica, com poucos detalhes e sem muitas das funcionalidades. Isso permite colocar ideias em uma forma mais concreta e estática que pode ser visualizada fisicamente e não apenas na mente do desenvolvedor.

Foram utilizados também o levantamento e documentação de requisitos. Requisitos podem ser explicados de forma resumida como condições para chegar no seu objetivo. O levantamento é a fase em que se pensa em quais seriam as condições necessárias para alcançar o objetivo, e a documentação é o ato de registrar os requisitos, seus detalhes e como funcionam.

O software Notion foi recomendado pelo orientador, o Notion é um software web utilizado para organizar tarefas. O software auxiliou na visualização de que tarefas e requisitos necessitavam ser feitos, quais estavam em progresso e quais foram completos.

O projeto sendo um software web foi desenvolvido utilizando as tecnologias HTML, CSS e Javascript em conjunto com o framework Bootstrap. Esses sendo utilizados para o desenvolvimento front-end de softwares web. O desenvolvimento do back-end foi realizado com a linguagem de programação PHP e com o banco de dados MySQL.

Foram usados para a criação desse projeto 2 computadores, o primeiro com as seguintes especificações: processador Intel(R) Core(TM) i3-6300 CPU @ 3.80GHz; 8GB de memória RAM; SSD Kingston SNVS500G com 500GB de armazenamento; HD Toshiba HDWD110 com 1TB de armazenamento; sistema operacional Windows 10 Pro 64 bits.

O segundo com as seguintes especificações: processador Intel(R) Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60GHz; 8 GB de memória RAM; SSD LITEON CV8-CE256-HP com 256 GB de armazenamento; sistema operacional Windows 11 Pro 64 bits.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Na página de administração de jogos é possível ver a barra de navegação. O corpo da página é preenchido com formulários integrados ao banco de dados, um possibilita registrar novos jogos e outro permite excluir a entrada do banco de dados. Também há um botão que permite visualizar os jogos registrados anteriormente, ao lado direito de cada entrada que detalha um jogo, há um botão que permite que as informações referentes ao jogo sejam editadas.

Figura 1 - Página de Administração de Jogos

Fonte: dos autores (2023)

Figura 2 - Jogos Registrados

### Lista de Jogos

ID	Nome	Desenvolvedora	Data de Lançamento	Preço	Tempo para terminar o jogo	
1	God of War Ragnarok	Santa Monica Studio	09-11-2022	184.89	40	<a href="#">Editar</a>
2	Minecraft	Mojang Studios	18-11-2011	129	130	<a href="#">Editar</a>
6	Hollow Knight	Team Cherry	24-02-2017	46.99	40	<a href="#">Editar</a>
7	Sifu	Slocap	28-03-2023	75.99	15	<a href="#">Editar</a>
8	SIGNALIS	rose-engine	27-10-2022	59.99	10	<a href="#">Editar</a>
9	Blasphemous	The Game Kitchen	10-09-2019	133.9	20	<a href="#">Editar</a>
10	The Last of Us™ Part I	Naughty Dog LLC	28-03-2023	249.9	15	<a href="#">Editar</a>

[Voltar](#)

Fonte: dos autores (2023)

O projeto foi desenvolvido por um único programador com o auxílio do orientador, foi utilizado o método Scrum para o desenvolvimento, com o orientador sendo o Scrum Master e o Scrum Meeting sendo a aula semanal do orientador. Baseada na orientação dada foi utilizada a linguagem de modelagem unificada (UML), para facilitar e acelerar o desenvolvimento do projeto assim como organizá-lo. Durante o semestre foi elaborado o conceito do projeto, foram levantados os requisitos para torná-lo possível, modelou-se os diferentes aspectos do sistema e por fim foi feito o front-end básico do site com integração com PHP e banco de dados.

#### **4. CONCLUSÃO**

O desenvolvimento do projeto levou cerca de 4 meses, indo de fevereiro até junho. Durante esse período foi desenvolvido um protótipo com as funcionalidades mais essenciais para o funcionamento do sistema, a página inicial que leva a todas as páginas secundárias e a integração com o banco de dados, permitindo novos jogos e reviews serem adicionados, removidos ou editados.

A aplicação por ser um protótipo ainda não contém um certo nível de “acabamento”, é necessário validar o funcionamento do aplicativo com usuários reais, assim como ouvir suas sugestões e opiniões e modificar o que se ver como opinião da grande maioria dos usuários que testaram o protótipo. Também ainda não foi feito um front-end de alta qualidade, que prenda a atenção dos usuários e é fácil de se navegar.

#### **REFERÊNCIAS**

BITTENCOURT, G. Rogério. Aspectos Básicos de Banco de Dados. 2004. Disponível em: <<https://www.marilia.unesp.br/Home/Instituicao/Docentes/EdbertoFerneda/BD%20-%20Aspectos%20Basicos.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2023.

NOLETO, C. UML: o que é, para que serve e quando usar essa linguagem de notação? 2020. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/tecnologia/uml/>>. Acesso em: 16 mar. 2023.

RIBEIRO, T. V.; SOUZA, C. D. F. SIDD – Scrum Iteration Driven Development: processo ágil para desenvolvimento e gerenciamento de software. 2021. Disponível em: <[https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsi\\_estendido/article/view/7448/7330](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsi_estendido/article/view/7448/7330)>. Acesso em: 3 mar. 2022.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. Disponível em: <<https://www.facom.ufu.br/~william/Disciplinas%202018-2/BSI-GSI030-EngenhariaSoftware/Livro/engenhariaSoftwareSommerville.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2023.