

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



JOÃO VICTOR TUBINO MARTINS

Site de avaliação de jogos HeartGames

Uruguaiana/RS
2021/1ºSEMESTRE



JOÃO VICTOR TUBINO MARTINS

Site de avaliação de jogos HeartGames

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Orientador(a): Úrsula Adriane Lisboa Fernandes Ribeiro

Uruguaiana/RS
2021/1ºSEMESTRE

JOÃO VICTOR TUBINO MARTINS

Site de avaliação de jogos HeartGames

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Aprovado em ____ de [mês] de [ano].

BANCA EXAMINADORA

Úrsula Adriane Lisboa Fernandes Ribeiro

Thiago Cassio Krug

João Carlos Ribeiro

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1:Caso de Uso	17
Figura 2:Modelo do Banco de Dados	24
Figura 3: Tela inicial do sistema.	25
Figura 4: Tela de categorias.	26
Figura 5:Página do Jogo.	27
Figura 6: Tela de login.	28
Figura 7: Tela de cadastro.	29
Figura 8:Tela de recuperação de senha.	30
Figura 9: Email de recuperação.	31
Figura 10: Tela de definição da nova senha.	32
Figura 11:Central do Administrador do sistema.	33
Figura 11.1:Tela de gerenciamento de usuários.	34
Figura 11.2:Formulário de cadastro de jogos.	35

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Metodologia	11
Tabela 2: Especificação Caso de Uso xx	18

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1,1 JUSTIFICATIVA	7
2 OBJETIVOS	8
2,1 OBJETIVO GERAL	8
2,2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	9
4 METODOLOGIA	11
5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA	13
5,1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS	13
5,1,1 Convenções, termos e abreviações	13
5,1,2 Prioridades dos requisitos	14
5,1,3 Atores do Sistema	14
5,1,4 Requisitos Funcionais	15
5,1,5 Requisitos Não-Funcionais	16
5,2 CASOS DE USO	17
5,2,1 Documentação dos Casos de Uso	18
5,3 BASE DE DADOS	24
5,4 INTERFACES	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
7 REFERÊNCIAS	35

1 INTRODUÇÃO

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do curso Técnico em Informática e Ensino Médio no Instituto Federal Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana é a oportunidade de colocar em prática e demonstrar o conhecimento adquirido. Nesse sentido será desenvolvido um site com informações de jogos eletrônicos e suas plataformas.

Não é de hoje que o mercado apresenta bons resultados. Em terras brasileiras, segundo o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, publicado pelo então Ministério da Cultura em 2018, existiam 375 empresas desenvolvedoras naquele ano — um aumento de 182% se comparado a 2014.

1.1 JUSTIFICATIVA

Neste sentido, o presente trabalho pretende oferecer um site que possibilite contribuir com consumidor com a finalidade de verificar a avaliação de um jogo que ele deseja adquirir. O mercado de games é um dos maiores do mundo e também ele é muito forte aqui no Brasil, principalmente agora na Pandemia do COVID-19 onde as pessoas têm que ficar em isolamento-social e têm comprado jogos e vídeo games para passar o tempo. Sendo assim, justifica-se a construção de uma plataforma para auxiliar as pessoas no momento de adquirir um novo jogo, disponibilizando informações sobre quais são os produtos mais bem avaliados e quais são as suas principais características. (LARGHI,2019, VALOR INVESTE)

2 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma plataforma que permita a avaliação de jogos eletrônicos, agregando informações extras sobre os jogos cadastrados no sistema.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fazer levantamento de plataformas com finalidades parecidas com trabalho proposto;
- Aprofundar os conhecimentos em banco de dados e na linguagem de programação php;
- Possibilitar avaliação dos jogos por usuários cadastrados no sistema;
- -Permitir o cadastro de novo jogos pelo administrador do sistema;
- Permitir que qualquer usuário possa verificar a avaliação de um determinado jogo;

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1 Mercado de jogos

Hoje existe vários sites com finalidades semelhantes a essa como em <https://notadogame.com/> Existem várias plataformas com diversos jogos para todos os gostos e para todas as idades, tais como jogos com conteúdo adulto ou infantis. Assim as desenvolvedoras buscam agradar a todos os públicos. As mais famosas são Nintendo, Sony e Microsoft, mas o mercado de games não vive só de grandes empresas como essas citadas.

Também pequenas empresas que desenvolvem jogos com um custo de produção muito menor. Essas ficam conhecidas como empresas indies, mas que no final acabam fazendo ótimos jogos. Por exemplo, o estúdio MDHR é desenvolvedora do excelente Cuphead que é considerado um jogo indie, pois ele começou a ser desenvolvido por duas pessoas e com um custo muito baixo(GNADE,2010, VENTUREBEAT).

Tem muita gente que acha que jogos eletrônicos é coisa de criança, mas não é bem assim. Existem vários jogos focados no público adultos ou em jovens acima de 16 anos, tais como os jogos de Residente evil e os jogos da franquia Mortal kombat que são de jogos de terror ou de luta com violência. Também jogos com um visual infantil nos personagens e nos cenários, mas que na verdade são para adultos como os jogos da série South Park. Enfim jogos são para todos os gostos e idades.

Algumas empresas têm tradição de focar mais em um público, como a Nintendo que produz muito mais para crianças em seus jogos. Nessa linha tem o Super Mario, Pokémon, Kirby, Animal crossing, etc.

Todo o jogo desenvolvido por sua plataforma apresenta características e diferenças próprias, seja Xbox 360 ou Xbox one, Nintendo switch ou Nintendo 3ds, Playstation 3 ou Playstation 4. As empresas apresentam diferentes gerações de consoles que possuem suas características próprias tanto em sua aparência quanto na sua biblioteca de jogos e em hardware.

Por exemplo, Nintendo 3ds e Nintendo switch são portáteis. Mas o switch pode ser jogado tanto no modo portátil quanto na TV, pois ele é um console híbrido. Eles possuem diferenças de jogos e de hardware em suas plataformas, mas são da mesma empresa.

Não importa qual a plataforma ou jogo seja adquirida, todas vão lhe proporcionar diversão.

3.3 Linguagens e ferramentas a serem utilizadas

Foram utilizadas nesse trabalho as linguagens HTML e PHP na programação do site. Também CSS e o framework Materialize na parte visual. Utilizou-se também a linguagem front-end Javascript.

PHP é uma linguagem interpretada livre, usada originalmente apenas para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor, capazes de gerar conteúdo dinâmico na World Wide Web.

CSS é a sigla para Cascading Style Sheets, ou seja, Folhas de Estilo em Cascatas. É uma maneira de dar estilo ao código criado por linguagens como HTML, XML ou XHTML, por exemplo.

O Materialize é um framework que oferece documentação detalhada e exemplos de códigos específicos para ajudar os novos usuários a começar. Dessa forma, pode ser explorado até mesmos por programadores que ainda estão fazendo o curso.

HTML abreviação para a expressão inglesa HyperText Markup Language, que significa: "Linguagem de Marcação de Hipertexto" é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores.

JavaScript é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma. Juntamente com HTML e CSS, o JavaScript é uma das três principais tecnologias da World Wide Web.

4 METODOLOGIA

O trabalho prevê o desenvolvimento em várias etapas a serem apresentadas, levando em consideração um processo de divisão do mesmo em partes menores e mais fáceis de serem gerenciadas:

- Observação e avaliação de sistemas similares existentes;
- Revisão bibliográfica;
- Elaboração e escrita do projeto do trabalho de conclusão;
- Levantamento de requisitos;
- Planejamento das interfaces do sistema;
- Elaboração de diagramas de Casos de Uso e Entidade e Relacionamento;
- Levantamento e Revisão Bibliográfica das tecnologias que serão utilizadas para o desenvolvimento do sistema,
- Implementação;
- Escrita da versão final do TCC;

4.1 Cronograma

Atividades	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Observação e avaliação de sistemas similares existentes	X								
Revisão bibliográfica		X	X						
Elaboração e escrita do projeto do trabalho de conclusão	X	X	X						
Levantamento de requisitos			X	X					
Planejamento das interfaces do sistema			X	X	X				
Elaboração de diagramas de Casos de Uso e Entidade e Relacionamento					X	X			
Levantamento e Revisão Bibliográfica das tecnologias que serão utilizadas para o desenvolvimento do sistema,					X	X	X		
Implementação					X	X	X	X	
Escrita da versão final do TCC							X	X	X

5 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

Esta área do trabalho tem como objetivo apresentar as etapas de desenvolvimento do sistema, que possui 4 etapas sendo elas Documentação de requisitos, Caso de Uso, Base de Dados e Interfaces

5.1 DOCUMENTAÇÃO DE REQUISITOS

Esta área do trabalho apresenta com mais detalhes os requisitos do sistema “Site de avaliação de jogos HeartGames”, assim fornecendo as informações necessárias para a implementação.

5.1.1 Convenções, termos e abreviações

Os requisitos terão os seguintes identificadores (RF) que significa requisitos funcionais e (RNF) que são os requisitos não funcionais, além de um indicador numérico de qual requisito está sendo explicado exemplo (RF001).

5.1.2 Prioridade de requisitos

Para atribuir a prioridade ao requisito serão utilizados os seguintes indicadores “Essencial”, “Importante”, “Opcional”.

Essencial: Como o nome já diz são os requisitos que devem ser implementados de forma obrigatória.

Importante: É o requisito que não é obrigatório ser implementado, mas que sem ele o sistema não irá funcionar como deveria. Os requisitos importantes devem ser implementados, mas caso não sejam o sistema pode funcionar mesmo assim.

Opcional: é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele.:

5.1.3 Atores do sistema

Administrador: O Administrador é a pessoa encarregada do sistema, que tem acesso ao sistema por completo tanto em funções exclusivas como cadastro de jogos e acesso ao Banco de Dados, quanto em funções de usuários comuns como acessa os jogos e avalia-los.

Usuários: São as pessoas que irão usar o sistema, avaliando os jogos e navegando pelo sistema.

5.1.4 Requisitos funcionais

(RF001) Cadastrar Jogos

Descrição do RF: O Administrador insere os dados do jogo que deseja cadastrar

Prioridade: ✓ Essencial Importante Opcional

Entradas e pré-condições: Jogos são cadastrados de acordo com sua respectiva categoria

Saídas e pós-condições: Um jogo é cadastrado em uma tabela na página da categoria

(RF002) Efetuar o login

Descrição do RF: O Usuário Informa os seus dados, sendo ele comum ou Administrador, e acessa o sistema.

Prioridade: Essencial ✓ Importante Opcional

Entradas e pré-condições: cadastro anteriormente realizado.

Saídas e pós-condição: acesso permitido ou negado ao usuário.

(RF003) Gerenciamento de usuários

Descrição do RF: O Administrador pode realizar operações nos usuários como excluí-lo do sistema ou alterar seus dados

Prioridade: Essencial ✓ Importante Opcional

Entradas e pré-condições: Existir um usuário cadastrado.

Saídas e pós-condição: O usuário não poderá acessar o sistema porque foi excluído ou porque teve seus dados alterados.

(RF004) Avaliar o Jogo do sistema

Prioridade: ✓ Essencial Importante Opcional

Descrição do RF: O usuário avalia o jogo desejado deixando sua nota e um comentário.

Entradas e pré-condições: O jogo que ele deseja avaliar tem que estar cadastrado no sistema.

Saídas e pós-condição: A avaliação do usuário é salva no Banco de Dados.

5.1.5 Requisitos não funcionais**(RNF001) Interfaces agradáveis.**

Para garantir que o usuário utilize o sistema é importante ter uma harmonia de cores nas interfaces, para que o usuário não tenha problemas de visão posteriormente, no sistema HeartGames foi utilizado a combinação de cores azul claro no header e no footer e com um fundo branco em todas as páginas.

Prioridade: Essencial ✓ Importante Opcional

(RNF002) Responsividade parcial.

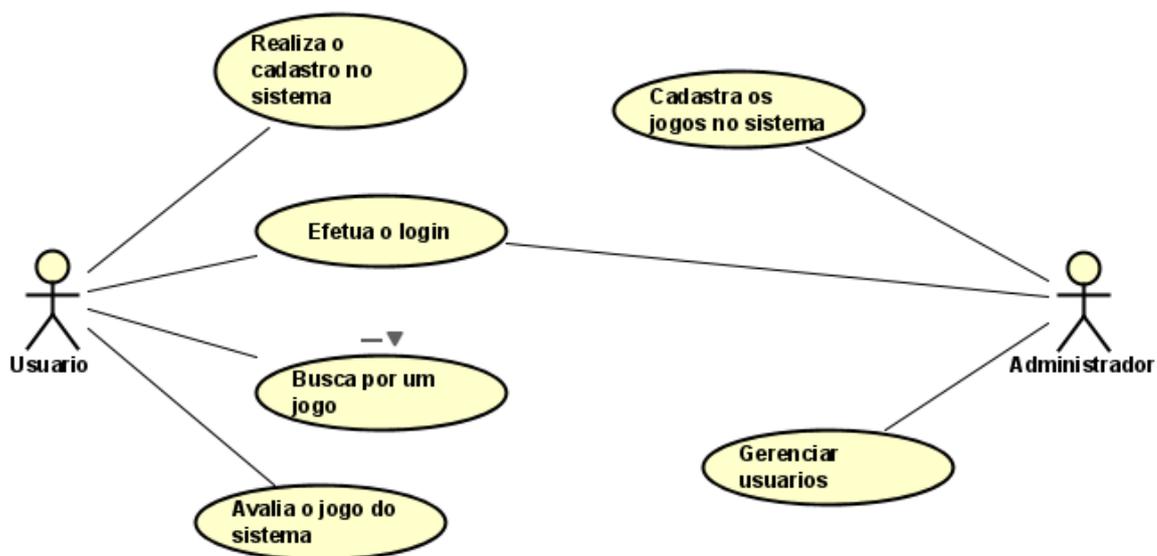
Para garantir que o sistema se adapte a qualquer tela como Smartphones é importante que ele seja parcialmente responsivo, permitindo que o usuário possa visualizar o sistema e seu conteúdo em qualquer dispositivo.

Prioridade: Essencial Importante ✓ Opcional

5.2 Casos de Uso

A figura abaixo refere-se ao diagrama de caso de uso feito para “ilustrar” o funcionamento do sistema.

Figura 1:Diagrama de caso de uso



5,2,1 Documentação dos Casos de Uso

A seguir a especificação de cada Caso de Uso:

Nome:	Realiza o cadastro no sistema
Atores:	Usuário
Pré-condições:	O Usuário Informa seus dados para realizar o cadastro
Pós-condições:	Sistema realiza o cadastro do usuário
Fluxo Principal:	1) O Usuário informa seus dados e o sistema realiza o cadastro.
Fluxo Alternativo:	
Fluxo de Exceção:	1)O Usuário fornece dados incorretos na hora do cadastro.

Nome:	Efetua o login
Atores:	Usuário e Administrador
Pré-condições:	O Usuário ou Administrador Informa seus dados de cadastro para realizar o login
Pós-condições:	Sistema autoriza o acesso.
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1) O Usuário ou Administrador informa seus dados e o sistema realiza o login. 2) O sistema verifica os dados do Usuário ou do Administrador e exibe a tela principal.
Fluxo Alternativo:	
Fluxo de Exceção:	<ol style="list-style-type: none"> 1)O Usuário ou o Administrador informam dados errados na hora de efetuar o login. 2) O sistema verifica que os dados estão diferentes da hora do cadastro, e exibe um erro de credencial.

Nome:	Buscar por um jogo
Atores:	Usuário
Pré-condições:	O Usuário busca pela categoria em que o jogo se encontra
Pós-condições:	Usuário encontra o jogo desejado.
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none">1) O Usuário busca pelo jogo em uma determinada categoria.2) O Usuário encontra o jogo.
Fluxo Alternativo:	
Fluxo de Exceção:	1)O Usuário busca um jogo que não está cadastrado no sistema.

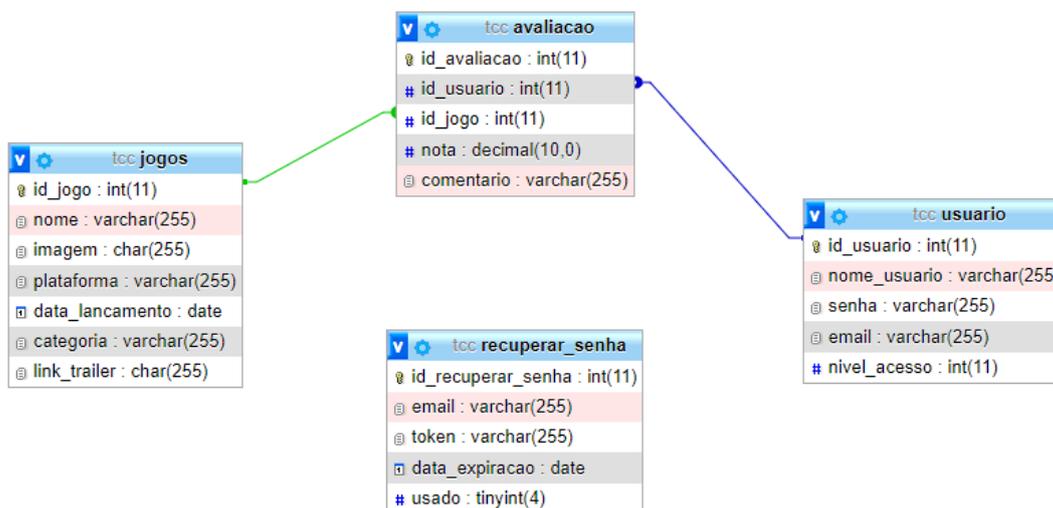
Nome:	Avalia um jogo do sistema
Atores:	Usuário
Pré-condições:	O Usuário busca pelo jogo que deseja avaliar
Pós-condições:	Usuário avalia o jogo.
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1) O Usuário encontra o jogo que deseja avaliar. 2) O Usuário avalia o jogo deixando um comentário e uma nota de 1 a 10 (Valores inteiros).
Fluxo Alternativo:	
Fluxo de Exceção:	<ol style="list-style-type: none"> 1) O Usuário busca um jogo que não está cadastrado no sistema. 2) O Usuário não deixa uma nota entre 1 e 10 ou inseriu um valor "Quebrado"

Nome:	Cadastrar jogos no sistema
Atores:	Administrador
Pré-condições:	O Administrador insere os dados do jogo
Pós-condições:	O jogo é cadastrado com sucesso.
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1) O Administrador insere os dados do jogo no formulário. 2) O jogo é cadastrado com sucesso no Banco de Dados.
Fluxo Alternativo:	
Fluxo de Exceção:	<ol style="list-style-type: none"> 1)O Administrador informa os dados incorretos do jogo 2)Ocorre um problema de conexão com o Banco de Dados.

Nome:	Gerencia os usuários
Atores:	Administrador
Pré-condições:	O Administrador busca pelo usuário
Pós-condições:	O Administrador realiza as operações.
Fluxo Principal:	<ol style="list-style-type: none">1) O Administrador busca pelos usuarios cadastrados.2) O Administrador realiza as operações como excluir ou editar os dados.
Fluxo Alternativo:	
Fluxo de Exceção:	1)O Administrador Busca por um usuário que não existe

5.3 Base de Dados

Figura 2:Modeo do Banco de Dados.



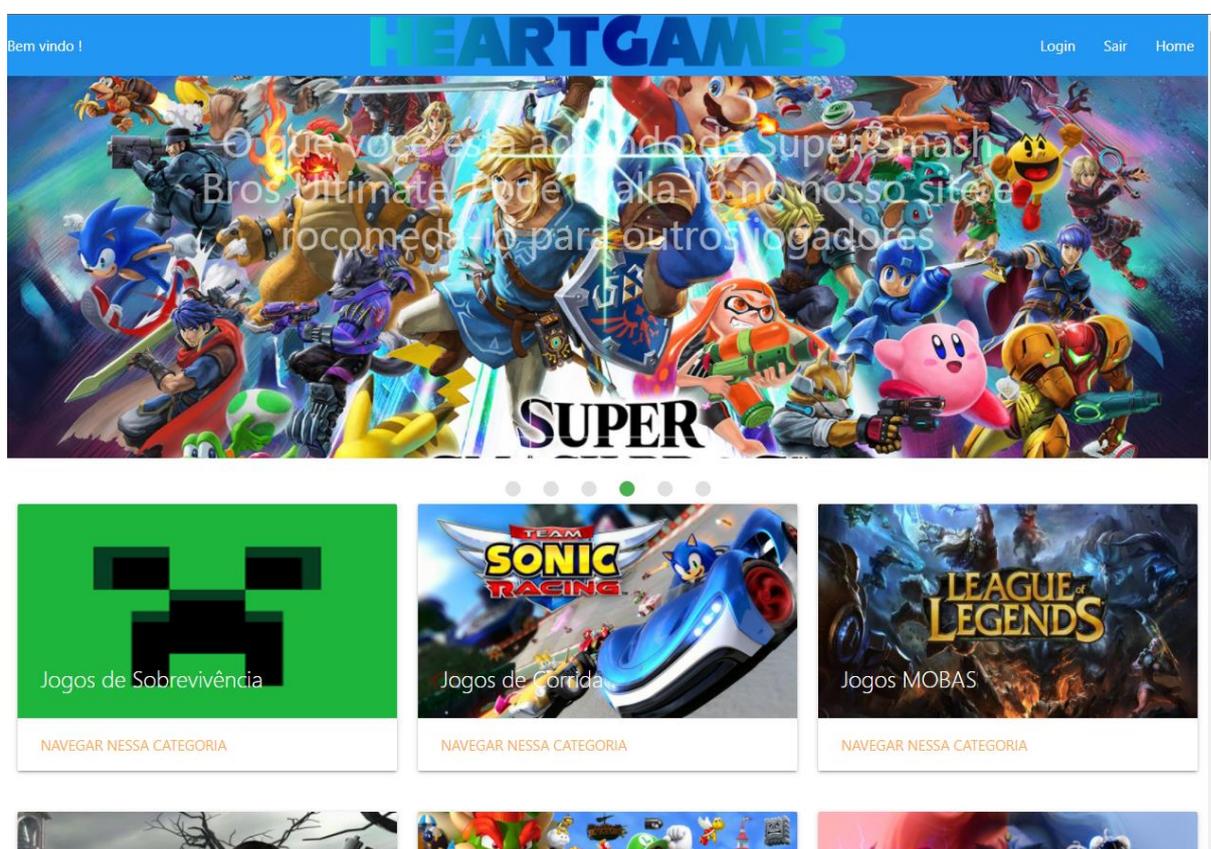
A figura 2 refere-se a estrutura do Banco de Dados do sistema HertGames.

No Banco de Dados existem 4 tabelas sendo elas a tabela de usuários, onde ficam armazenados todos os usuários cadastrados no sistema, temos também a tabela jogos onde ficam armazenados todos os jogos cadastrados no sistema, também temos a tabela de recuperação de senha onde são armazenados os dados de um procedimento de recuperação de senha e por último temos a tabela de avaliação onde ficam armazenados as respectivas notas e comentários feitos pelos usuários em algum determinado jogo, essa tabela é a única que faz o uso da chamada Chave estrangeira (Foreign Key) que serve para referenciar as tabelas entre si como visto na figura 1, uma chave estrangeira só pode ser aplicada em colunas de chaves primarias(Primary Key) da outra tabela .

5.4 Interfaces

A seguir temos as interfaces que contém no sistema

Figura 3: Tela inicial do sistema.



A figura 3 apresenta a tela principal do sistema, que possui a listagem de todas as categorias disponíveis logo acima um banner com as principais notícias do mundo dos games e recomendações.

Figura 4: Telas de categorias.

Jogos de Plataforma

Capa	Nome do Jogo	Plataformas	Data de lançamento	Media das notas	
	Kirby Return to Dream Land	Nintendo Wii	2011-10-24	6.0000	Avaliar
	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo Wii	2009-11-11	9.0000	Avaliar
	Donkey Kong Country Returns	Nintendo Wii	2010-11-21		Avaliar

Ao clicar no botão “Navegar nessa categoria” o usuário será redirecionado para a página da categoria, ilustrada pela figura 4, onde haverá ter uma lista com os jogos pertencentes a essa categoria. Cada jogo possui as seguintes informações: Capa, Nome, Plataformas disponíveis, Data de lançamento e uma média das notas já inseridas pelos usuários.

Figura 5: Página do Jogo.

Kirby Return to Dream Land



Plataformas: Nintendo Wii



Avalie esse jogo aqui.

avaliacao

nota (de 1 a 10):

AVALIE

Ao clicar no botão “avaliar” na página anterior o usuário será redirecionado para a página do jogo desejado, conforme ilustrado pela figura 5, essa página contém a capa, as plataformas em que o jogo está disponível, e um vídeo do trailer do jogo. Além disso tem o formulário de avaliação com um espaço para o usuário deixar um comentário e outro para deixar uma nota de 1 a 10.

Figura 6: Tela de login.

em vindo !

HEARTGAMES

Login Sair Home

Entrar

 insira seu email para realizar o login

 Senha

LOGIN

[Cadastre-se](#)

[Esqueceu a senha](#)

Endereço
Cohab 1 número 11. RS

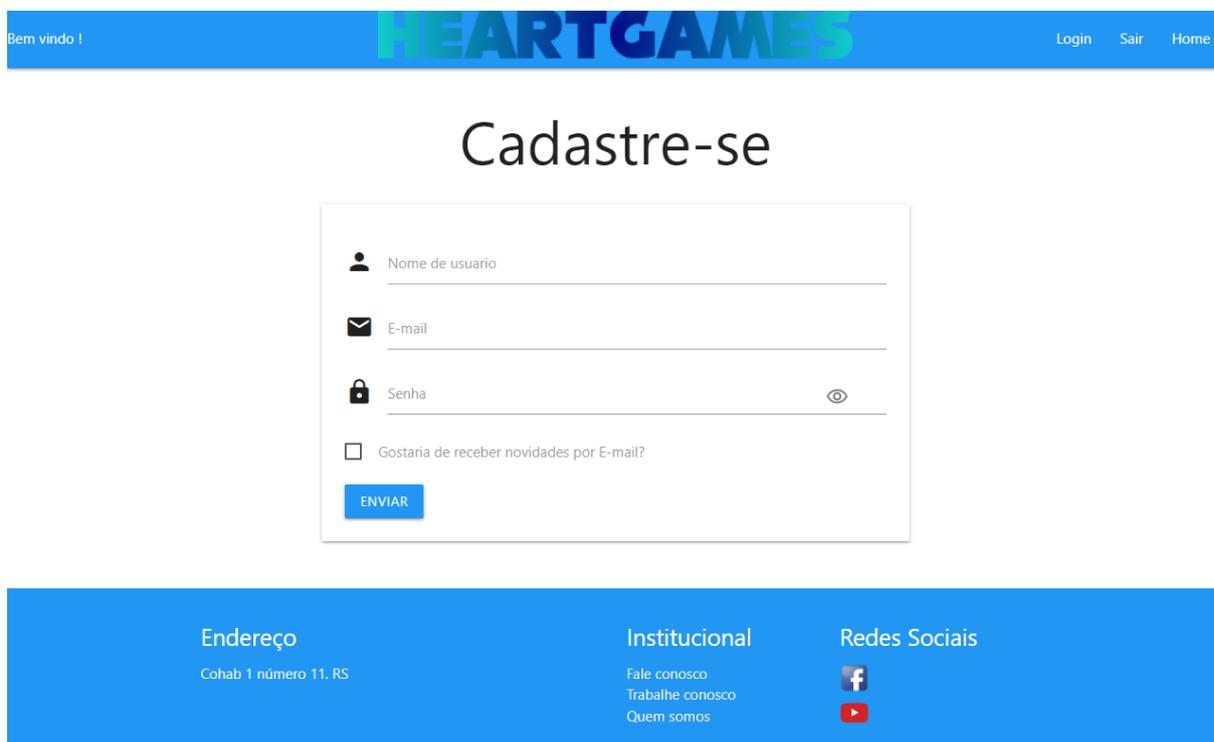
Institucional
[Fale conosco](#)
[Trabalhe conosco](#)
[Quem somos](#)

Redes Sociais



A figura 6 apresenta a tela de login, onde o usuário pode entrar no sistema utilizando seu e-mail e senha de cadastro.

Figura 7: Tela de cadastro.



Bem vindo ! **HEARTGAMES** Login Sair Home

Cadastre-se

 Nome de usuario

 E-mail

 Senha 

Gostaria de receber novidades por E-mail?

ENVIAR

Endereço
Cohab 1 número 11. RS

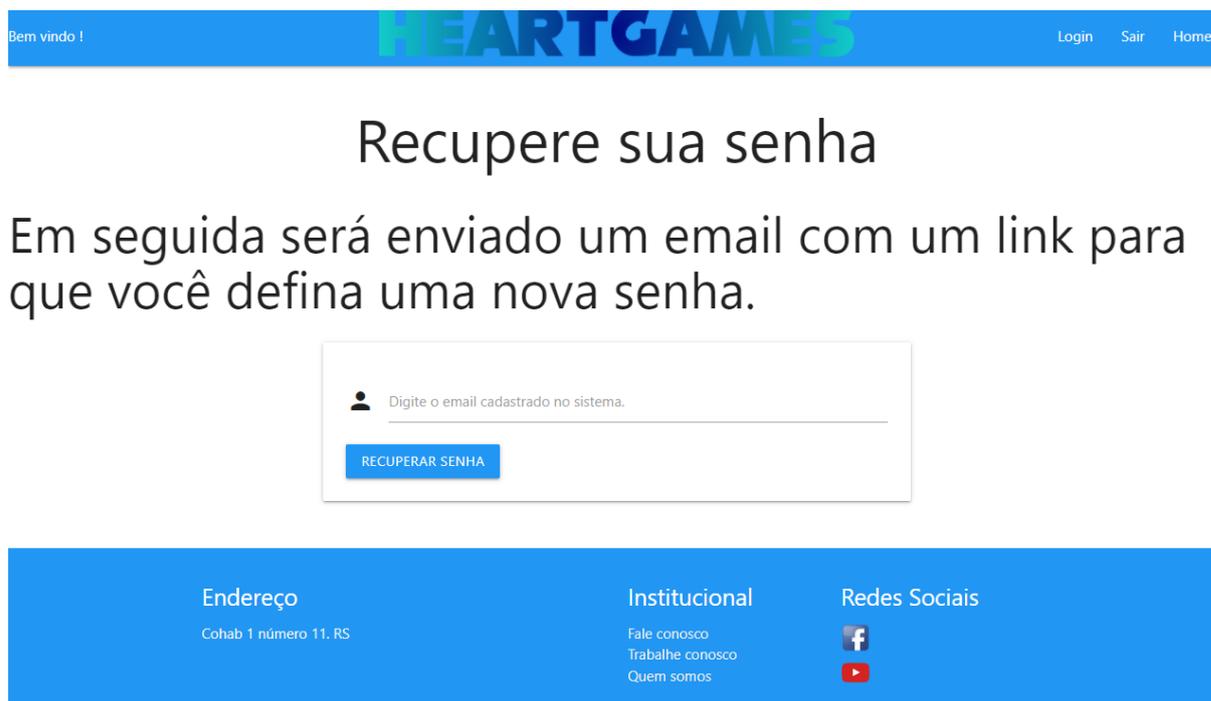
Institucional
Fale conosco
Trabalhe conosco
Quem somos

Redes Sociais



A figura 7 apresenta a tela onde o usuário efetua no sistema.

Figura 8:Tela de recuperação de senha.



Bem vindo ! **HEARTGAMES** Login Sair Home

Recupere sua senha

Em seguida será enviado um email com um link para que você defina uma nova senha.

 Digite o email cadastrado no sistema.

[RECUPERAR SENHA](#)

Endereço
Cohab 1 número 11. RS

Institucional
Fale conosco
Trabalhe conosco
Quem somos

Redes Sociais



Caso o usuário esqueça sua senha, ele pode recuperar inserindo seu e-mail de cadastro, que será enviado um link de recuperação para o mesmo. A figura 8 ilustra a tela de recuperação de senha.

Figura 9:Email de recuperação.



A figura 9 ilustra o e-mail enviado para realizar o processo de recuperação da senha.

Figura 10: Tela de definição da nova senha.

The image shows a web page for password recovery. At the top, there is a blue header with the text "Bem vindo !" on the left, the "HEARTGAMES" logo in the center, and "Login Sair Home" on the right. Below the header, the main heading reads "Recupere sua senha". Underneath this heading is a white form box containing two input fields: "Nova senha" and "Repita a nova senha". A blue button labeled "RECUPERAR SENHA" is positioned below the second input field. At the bottom of the page, there is a blue footer divided into three sections: "Endereço" with the text "Cohab 1 número 11. RS", "Institucional" with links "Fale conosco", "Trabalhe conosco", and "Quem somos", and "Redes Sociais" with icons for Facebook and YouTube.

Quando o usuário clica no link enviado para o e-mail, ele é direcionado para essa página onde será definida a nova senha do usuário. Interface ilustrada pela figura 10.

Figura 11: Central do Administrador do sistema.



Central do ADM, esta área é somenete para os administradores do sistema

Ao realizar o login como administrador, o mesmo será direcionado para a página onde o ADM do sistema pode efetuar operações no sistema como excluir contas de usuário e cadastrar jogos no sistema. A interface é ilustrada pela figura 10.

Figura 11.1:Tela de gerenciamento de usuários.

Bem vindo Joao Victor! **HEARTGAMES** Login Sair Home Central ADM

Usuários

[Cadastrar Usuário](#)

ID	Nome de Usuario	Nível Acesso	Opções	
11	silvia		Alterar	Excluir
15	joao	0	Alterar	Excluir
21	Thiago		Alterar	Excluir
23	Joao Victor	1	Alterar	Excluir
24	pedro	1	Alterar	Excluir
25	Flavio	0	Alterar	Excluir
26	pedro	0	Alterar	Excluir
27	Joao victor		Alterar	Excluir
28	Guilherme		Alterar	Excluir
29	Novato		Alterar	Excluir

Endereço
Cohab 1 número 11. RS

Institucional
[Fale conosco](#)
[Trabalhe conosco](#)
[Quem somos](#)

Redes Sociais



A figura 10 ilustra mais uma tela que só pode ser acessada pelos ADM do sistema, essa é uma tabela que reúne todos os usuários cadastrados nos sistemas, onde o ADM pode excluir algum usuário ou alterar seus dados.

Figura 11.2: Formulário de cadastro de jogos.

The image shows a web interface for HEARTGAMES. At the top, a blue header contains the text "Bem vindo Joao Victor!" on the left, the "HEARTGAMES" logo in the center, and navigation links "Login", "Sair", "Home", and "Central ADM" on the right. Below the header, there is a "Voltar" link. The main form area includes several input fields: "Nome do jogo", "Plataforma", and "dd/mm/aaaa" (with a calendar icon). Below these is a "Categorias" section with radio buttons for "Sobrevivencia", "Corrida", "MOBA", "Plataforma", "Terror", "Luta", "RPG", "Ação", and "+18". There is also a "Trailer do Jogo" field. At the bottom of the form, there are two buttons: "CADASTRAR CAPA DO JOGO" (green) and "CADASTRAR JOGO" (blue). The footer is a blue bar with three columns: "Endereço" (Cohab 1 número 11. RS), "Institucional" (Fale conosco, Trabalhe conosco, Quem somos), and "Redes Sociais" (Facebook and YouTube icons).

A figura 11 apresenta o formulário de cadastro de jogos, onde os ADM podem realizar o cadastro de qualquer jogo para o sistema, inserindo todos os dados como nome, plataformas, data de lançamento, as categorias, o link do trailer do jogo e por fim sua capa.

6 Considerações finais

Esse documento apresentou o trabalho de conclusão de curso Técnico Integrado de Informática. O objetivo do site criado é proporcionar aos Gamers um sistema de avaliação de jogos eletrônicos. Com certeza o resultado das notas dadas pelos usuários em suas experiências será levado em consideração aos que procuram jogos novos. Mas só depois de sua experiência com o jogo poderá concordar ou não com a nota, deixando a sua avaliação.

Também tornar-se referência em notícias de promoções e novidades de lançamentos sobre os jogos poderão ser encontradas no site.

As dificuldades encontradas no decorrer do desenvolvimento, como cadastrar a imagem da capa do jogo e exibir a média das notas já feitas, não superaram a vontade de desenvolver novos conhecimentos. Onde ferramentas como o framework “Materialize”, e muitos outros, tornaram-me capaz de concluir o trabalho. Sem esquecer do apoio do corpo docente da Instituição, em especial aos envolvidos diretamente à orientação do desenvolvimento dessa conclusão, fica os meus sinceros agradecimentos.

7 REFERÊNCIAS

GNADÉ, Mike. O QUE É JOGO INDIE E O QUE ISSO SIGNIFICA? [S. l.], 13 jul. 2010. Disponível em: <https://venturebeat.com/2010/07/13/what-makes-an-indie-gameindie/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

LARGHI, Nathália. Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. São Paulo, 30 jul. 2019. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml>. Acesso em: 10 jun. 2021.