



# **CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE  
SISTEMAS**

**FABRICIO AKIRA AKUTSU  
JOÃO VITOR CHUMAN FARTO FERNANDES**

**LUDIUS:  
DESENVOLVIMENTO DE UMA REDE SOCIAL GAMER**

Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>

**LINS/SP  
2º SEMESTRE/2023**





# **CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE  
SISTEMAS**

**FABRICIO AKIRA AKUTSU  
JOÃO VITOR CHUMAN FARTO FERNANDES**

## **LUDIUS: DESENVOLVIMENTO DE UMA REDE SOCIAL GAMER**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à  
Faculdade de Tecnologia de Lins para a obtenção do  
título de Tecnólogo (a) em Análise e Desenvolvimento  
de Sistemas

Orientador: Prof. Me. Thiago Seti Patricio.

Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>

**LINS/SP  
2º SEMESTRE/2023**





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>

Akutsu, Fabricio Akira

A313I Ludius: desenvolvimento de uma rede social gamer / Fabricio Akira Akutsu, João Vitor Chuman Farto Fernandes. — Lins, 2023.

56f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) — Faculdade de Tecnologia de Lins Professor Antonio Seabra: Lins, 2023.

Orientador(a): Me. Thiago Seti Patricio

1. Ludius. 2. Rede Social. 3. Aplicativo WEB. 4. Jogadores. 5. Plataforma. I. Fernandes, João Vitor Chuman Farto. II. Patricio, Thiago Seti. III. Faculdade de Tecnologia de Lins Professor Antonio Seabra. IV. Título.

CDD 004.21





**FABRICIO AKIRA AKUTSU  
JOÃO VITOR CHUMAN FARTO FERNANDES**

**LUDIUS:  
DESENVOLVIMENTO DE UMA REDE SOCIAL GAMER**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas sob orientação do prof. Me. Thiago Seti Patricio.

Data de aprovação: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ 

*Thiago P*

---

**Prof. Me. Thiago Seti Patricio**  
Orientador

*Rafael Hamamura*

---

**Prof. Rafael Hamamura**  
Examinador 1

*DIEGO L*

---

**Prof. Me. Diego Henrique Emygdio Lazaro**  
Examinador 2





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>





## RESUMO

Na contemporaneidade, o mercado de jogos cresce exponencialmente, visto a multiplicidade de jogos, plataformas e novas tecnologias que surgem devido aos avanços tecnológicos, logo, encontrar parceiros para experienciar a ludicidade contida nos games torna-se algo de suma importância. Partindo desse princípio, o presente trabalho monográfico propõe o desenvolvimento da plataforma Ludius, uma rede social dedicada a jogadores, para melhorar a experiência de encontrar parceiros de jogo online. A plataforma consiste em um aplicativo WEB responsivo que busca ajudar os jogadores a enfrentarem desafios encontrados pelos jogadores ao buscar pessoas com interesses semelhantes, confiabilidade e limitações das plataformas tradicionais. A aplicação também possui uma parte de publicações onde os usuários podem discutir sobre assuntos variados na comunidade geral do aplicativo. Para o desenvolvimento foram utilizadas tecnologias como HTML, CSS, PHP, MariaDB e Bulma. A metodologia de pesquisa lança mão do levantamento bibliográfico, por meio de pesquisas acerca dos temas abordados no trabalho, além de que, de entrevistas via formulário do Google Forms, a fim de coletar respostas de jogadores e pessoas interessadas no assunto. Os resultados da pesquisa bibliográfica indicaram que a busca por parceiros de jogo online é uma necessidade crescente entre os jogadores. As entrevistas realizadas também confirmaram essa tendência, além de apontar os principais desafios encontrados pelos jogadores ao buscar parceiros, como: Dificuldade em encontrar pessoas com interesses semelhantes; os jogadores podem sentir insegurança ao jogar com pessoas desconhecidas, e as plataformas tradicionais de busca de parceiros de jogo online apresentam limitações, como a falta de personalização das buscas, a dificuldade de encontrar pessoas confiáveis e a falta de recursos para interação entre os usuários. O desenvolvimento da plataforma Ludius representa um avanço no campo das redes sociais para jogadores. A plataforma oferece recursos que podem tornar a experiência de encontrar parceiros de jogo online mais agradável e satisfatória.

Palavras-chave: *Ludius*. Rede Social. Aplicativo WEB. Jogadores. Plataforma.





## ABSTRACT

*In contemporary times, the gaming market is growing exponentially, given the multitude of games, platforms, and new technologies emerging due to technological advances. Therefore, finding partners to experience the playfulness contained in games becomes of utmost importance. Based on this principle, the present monographic work proposes the development of the Ludius platform, a social network dedicated to gamers, to enhance the experience of finding online gaming partners. The platform consists of a responsive WEB application that seeks to help players overcome challenges encountered when seeking people with similar interests, reliability, and limitations of traditional platforms. The application also has a publication section where users can discuss various topics in the general community of the application. Technologies such as HTML, CSS, PHP, MariaDB, and Bulma were used for development. The research methodology includes a literature review through research on the topics addressed in the work, as well as interviews via Google Forms to collect responses from players and individuals interested in the subject. The results of the literature review indicated that the search for online gaming partners is a growing need among players. The conducted interviews also confirmed this trend, pointing out the main challenges faced by players when seeking partners, such as difficulty in finding people with similar interests, players feeling insecure when playing with unknown individuals, and limitations in traditional online gaming partner search platforms, such as a lack of search customization, difficulty in finding trustworthy individuals, and a lack of features for user interaction. The development of the Ludius platform represents an advancement in the field of social networks for gamers. The platform offers features that can make the experience of finding online gaming partners more enjoyable and satisfying.*

**Keywords:** Ludius. Social Media. WEB application. Players. Platform.





## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 2.1 – Site oficial do aplicativo <i>Discord</i> .....	17
Figura 2.2 – Site oficial da plataforma <i>Steam</i> .....	17
Figura 2.3 – Site oficial do aplicativo <i>Reddit</i> .....	18
Figura 2.4 – Site oficial do aplicativo <i>GamerLink</i> .....	19
Figura 2.5 – Site oficial do aplicativo <i>GameTree</i> .....	19
Figura 2.6 – Site oficial do aplicativo <i>Guided</i> .....	22
Figura 3.1 – Diagrama de casos de uso.....	26
Figura 4.1 – Diagrama de entidade e relacionamento.....	36
Figura 4.2 – Diagrama de Classes.....	37
Figura 4.3 – Diagrama de Atividades 1: Realizar Cadastro.....	38
Figura 4.4 – Diagrama de Atividades 2: Efetuar Login.....	38
Figura 4.5 – Diagrama de Atividades 3: Solicitar Amizade.....	39
Figura 4.6 – Diagrama de Atividades 4: Criar publicação.....	39
Figura 4.7 – Diagrama de Atividades 5: Editar Perfil de Usuário.....	39
Figura 4.8 – Diagrama de Atividades 6: Aceitar ou Recusar Solicitação de Amizade Recebida.....	40
Figura 5.1 – Tela de <i>Login</i> .....	44
Figura 5.2 – Tela de Cadastro.....	45
Figura 5.3 – Tela de perfil do próprio usuário 1.....	46
Figura 5.4 – Tela de perfil do próprio usuário 2.....	47
Figura 5.5 – Tela de perfil do próprio usuário, editar perfil.....	47
Figura 5.6 – Tela de perfil do próprio usuário, editar jogos.....	48
Figura 5.7 – Tela de perfil do próprio usuário, editar plataformas.....	48
Figura 5.8 – Tela de perfil de outro usuário.....	49
Figura 5.9 – Tela de publicações.....	50
Figura 5.10 – Tela de publicação com comentários.....	50
Figura 5.11 – Tela de comentário com respostas.....	51
Figura 5.12 – Tela de <i>Ludius Link</i> .....	51
Figura 5.13 – Footer de Solicitação.....	52
Figura 5.14 – Footer de Solicitação e Amizade.....	53





## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 3.1 – Gráfico com as respostas da questão: “Você tem dificuldade em conseguir/conhecer pessoas para jogar junto (parceiros de jogatina)?” .....	24
Gráfico 3.2 – Gráfico com as respostas da questão: “Como você conheceu seus parceiros atuais de jogatina?” .....	25
Gráfico 3.3 – Gráfico com as respostas da questão: “Você utilizaria uma rede social para tal finalidade (conseguir novos parceiros de jogo)?” .....	25





## LISTA DE TABELAS

Tabela 2.1 – Comparação de aspectos entre redes sociais..... 20

Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>





## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- PHP - *Hypertext Preprocessor*
- HTML - *HyperText Markup Language*
- CSS - *Cascading Style Sheets*
- LFG - *Looking for a Group*
- WEB - *World Wide Web*





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>



## LISTA DE SÍMBOLOS

€ Euro



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2 ANÁLISE DE NEGÓCIOS.....</b>	<b>15</b>
2.1 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA.....	15
2.2 ANÁLISE DE MERCADO.....	16
2.3 ANÁLISE COMPARATIVA.....	20
2.4 PROPOSTA DE SOLUÇÃO.....	21
<b>3 ANÁLISE DE REQUISITOS.....</b>	<b>24</b>
3.1 PESQUISA.....	24
3.2 CASOS DE USO.....	26
3.2.1 Caso de Uso: Realizar cadastro.....	26
3.2.2 Caso de Uso: Efetuar login.....	27
3.2.3 Caso de Uso: Solicitar amizade.....	27
3.2.4 Caso de Uso: Criar publicação.....	28
3.2.5 Caso de Uso: Curtir publicação.....	28
3.2.6 Caso de Uso: Adicionar comentário.....	29
3.2.7 Caso de Uso: Curtir comentário.....	29
3.2.8 Caso de Uso: Responder comentário.....	30
3.2.9 Caso de Uso: Curtir Resposta.....	30
3.2.10 Caso de Uso: Selecionar jogo.....	31
3.2.11 Caso de Uso: Selecionar plataforma.....	31
3.2.12 Caso de Uso: Excluir jogo.....	32
3.2.13 Caso de Uso: Excluir plataforma.....	32
3.2.14 Caso de Uso: Editar perfil.....	33
3.2.15 Extensão do Caso de Uso: Validação de Dados.....	34
3.2.16 Caso de Uso: Aceitar ou Recusar Solicitação de Amizade Recebida	34
<b>4 ANÁLISE E DESIGN.....</b>	<b>36</b>
4.1 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO .....	36
4.2 DIAGRAMA DE CLASSES .....	37
4.3 DIAGRAMA DE ATIVIDADES .....	37
<b>5 MANUAL DO USUÁRIO.....</b>	<b>41</b>
5.1 BASES TECNOLÓGICAS.....	41





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>

5.1.1 PHP.....	41
5.1.2 HTML.....	41
5.1.3 CSS.....	42
5.1.4 BULMA.....	42
5.1.5 MARIADB.....	42
5.2 TELA DE <i>LOGIN</i> .....	44
5.3 TELA DE CADASTRO DE USUÁRIO.....	45
5.4 TELA DE PERFIL DO USUÁRIO.....	46
5.5 TELA DE PUBLICAÇÕES.....	49
5.6 TELA <i>LUDIUS LINK</i> .....	51
5.7 <i>FOOTER</i> DE SOLICITAÇÃO E AMIZADE.....	52
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>54</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>56</b>





# 1 INTRODUÇÃO

Atualmente a tecnologia está cada vez mais presente nas vidas das pessoas, no trabalho, nas escolas. Nos momentos de entretenimento não poderia ser diferente, séries e filmes em plataformas de *streaming*, e com jogos de videogame. Com o crescimento da indústria de jogos eletrônicos, e a evolução da tecnologia, as comunidades virtuais de jogadores têm se expandido e se consolidado como espaços importantes para a socialização, troca de conhecimentos e experiências, e até mesmo para a criação de negócios e oportunidades profissionais. Segundo De Prato (2012, p.222, em tradução livre): “A indústria de videogames, em particular seu segmento de software, é uma das mais dinâmicas indústrias da economia atual. Desde seu surgimento na década de 1970, a indústria tem desenvolvido um mercado estimado em €40-50 bilhões”<sup>1</sup>. A cada ano surgem novos jogos, sejam eles, *single player*, onde se joga sozinho, normalmente num modo história, ou em grupo em jogos competitivos, cujo objetivo é ter desafios jogando com outras pessoas. Em jogos competitivos podem surgir alguns problemas, pessoas sem meio de comunicação, pessoas que atrapalham a jogatina causando stress desnecessário, entre outros diversos empecilhos. O trabalho busca proporcionar um ambiente sociável, com o intuito de unir pessoas que querem jogar juntas e possuem interesses similares. O objetivo geral deste trabalho é trazer uma melhor experiência para encontrar parceiros de jogatina. Para atingir o objetivo geral, será produzido um aplicativo World Wide Web(WEB), de uma rede social, com abas para cada funcionalidade específica, como a aba *Ludius Link*, que é a aba principal, onde os usuários podem se conhecer, por meio de seus interesses em comum, como jogos, nível de experiência, entre outros. E a aba *Home*, com o propósito de criar e visualizar publicações feitas por outros usuários, podendo interagir com a comunidade. Para desenvolver o aplicativo serão utilizadas as tecnologias PHP *Hypertext PreProcessor* (PHP), *HyperText Markup Language* (HTML) e o *framework Cascading Style Sheets*(CSS), *Bulma*. No decorrer do trabalho serão tratados: apresentação do problema e da solução, trabalhos semelhantes,

---

<sup>1</sup> Do original: “..., the video game industry, in particular its software segment, is one of the more dynamic industries of today’s economy. Since its emergence in the 1970s, it has developed into an estimated €40–50 billion market.”.





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>



análise de mercado onde o aplicativo tratado neste trabalho atuará, tecnologias utilizadas, entre outros.



## 2 ANÁLISE DE NEGÓCIOS

### 2.1 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

Encontrar parceiros para jogar o mesmo jogo pode ser uma tarefa desafiadora nos dias de hoje, indo além das simples questões de compatibilidade de agenda ou preferências de jogo. A solidão digital é um aspecto crucial que afeta muitos jogadores, especialmente aqueles com interesses específicos de jogos, pois enfrentam dificuldades para encontrar pessoas que compartilham suas paixões e dedicam-se aos mesmos títulos ou gêneros de jogos. A ausência de uma comunidade unificada e a falta de ferramentas eficazes para estabelecer conexões profundas dentro dos jogos contribuem significativamente para essa sensação de isolamento entre os jogadores.

Além disso, a diversidade de plataformas de jogos é uma barreira substancial para a formação de grupos coesos de jogadores. A fragmentação das comunidades em diferentes plataformas limita a interação entre aqueles que, de outra forma, poderiam desfrutar de experiências compartilhadas. Essa variedade de plataformas também cria desafios na busca por parceiros compatíveis, já que cada plataforma possui suas próprias limitações de busca e interação, dificultando a formação de grupos abrangentes.

A comunicação e a interação com desconhecidos representam outro desafio. Muitos jogadores enfrentam dificuldades para estabelecer conexões significativas dentro dos jogos, seja devido à falta de ferramentas adequadas de comunicação ou à hesitação de interagir com estranhos online. Isso resulta em experiências de jogo mais solitárias e menos imersivas para uma parcela significativa de jogadores.

Outro ponto relevante são as disparidades nas expectativas e habilidades entre os jogadores. A discrepância nas habilidades de jogo, juntamente com as expectativas de comprometimento de tempo, pode criar desconforto e frustração entre os membros de um grupo de jogo. A pressão por desempenho e as diferenças de estilo de jogo também podem gerar conflitos e dificultar a formação de grupos estáveis e harmoniosos.

Ao enfrentar essa miríade de desafios, a busca por uma solução que una os jogadores com base em seus interesses específicos, habilidades e estilo de jogo torna-se crucial. É nesse cenário que a Ludius busca se posicionar, oferecendo uma resposta holística





e inovadora para a solidão digital, a fragmentação das comunidades de jogadores e as dificuldades de interação e conexão dentro dos jogos online.

A proposta da Ludius é criar um ambiente acessível e sem complicações, onde os jogadores possam interagir e encontrar parceiros de jogo de forma eficiente. A plataforma permitirá que os usuários criem perfis detalhados, nos quais poderão compartilhar informações sobre seus jogos favoritos, horários disponíveis para jogar e preferências de jogo. Essas informações ajudarão a filtrar e encontrar jogadores compatíveis, tornando a busca mais direcionada e eficaz. Os jogadores poderão compartilhar suas experiências, sugerir melhorias e fornecer ideias para tornar a plataforma ainda mais eficiente. A plataforma será constantemente aprimorada, levando em consideração as necessidades e desejos da comunidade de jogadores.

A Ludius buscará fornecer uma experiência mais agradável ao usuário. Os jogadores terão a oportunidade de encontrar pessoas com interesses semelhantes, garantindo que suas sessões de jogo sejam mais envolventes e satisfatórias. Além disso, a plataforma ajudará a criar uma comunidade unida, onde os jogadores poderão compartilhar suas paixões, estratégias e conquistas, fortalecendo os laços entre os membros e promovendo a amizade virtual. No mundo cada vez mais conectado dos jogos online, a Ludius surge como uma solução para os desafios enfrentados pelos jogadores na busca por parceiros de jogo ideais. Com sua abordagem inovadora e recursos abrangentes, a plataforma oferece uma maneira eficaz de superar os obstáculos comuns e tornar a experiência de jogar online mais satisfatória. Seja você um jogador casual ou dedicado, a Ludius está pronta para ajudá-lo a encontrar os parceiros de jogo perfeitos para aproveitar ao máximo sua paixão pelos jogos.

## 2.2 ANÁLISE DE MERCADO

A plataforma pode ser útil para a comunidade de jogadores online, proporcionando uma experiência mais satisfatória e segura para encontrar parceiros de jogatina. Alguns exemplos de soluções semelhantes incluem:

Discord: Embora seja principalmente um aplicativo de comunicação por voz e texto, o Discord possui vários servidores dedicados a diferentes jogos e comunidades





onde os jogadores podem encontrar grupos e companheiros de jogo. Na Figura 2.1 pode-se visualizar a página principal do site do Discord.

Figura 2.1 – Site oficial do aplicativo Discord



Fonte: Discord, 2023.

*Steam*: A plataforma de jogos *Steam* oferece recursos de pesquisa e comunidade que permitem aos jogadores encontrarem e se conectar com outros jogadores para jogar em grupo. Na Figura 2.2 é possível visualizar a página principal do site da *Steam*.

Figura 2.2 – Site oficial da plataforma *Steam*



Fonte: Steam, 2023.





*Reddit*. Existem várias comunidades e *subreddits* específicos de jogos onde os jogadores podem encontrar parceiros de jogos, como *r/TeamRedditTeams* para jogos competitivos e *r/GamerPals* para encontrar amigos para jogar. A Figura 2.3 trata-se da página principal do site do aplicativo *Reddit*.

Figura 2.3 – Site oficial do aplicativo *Reddit*



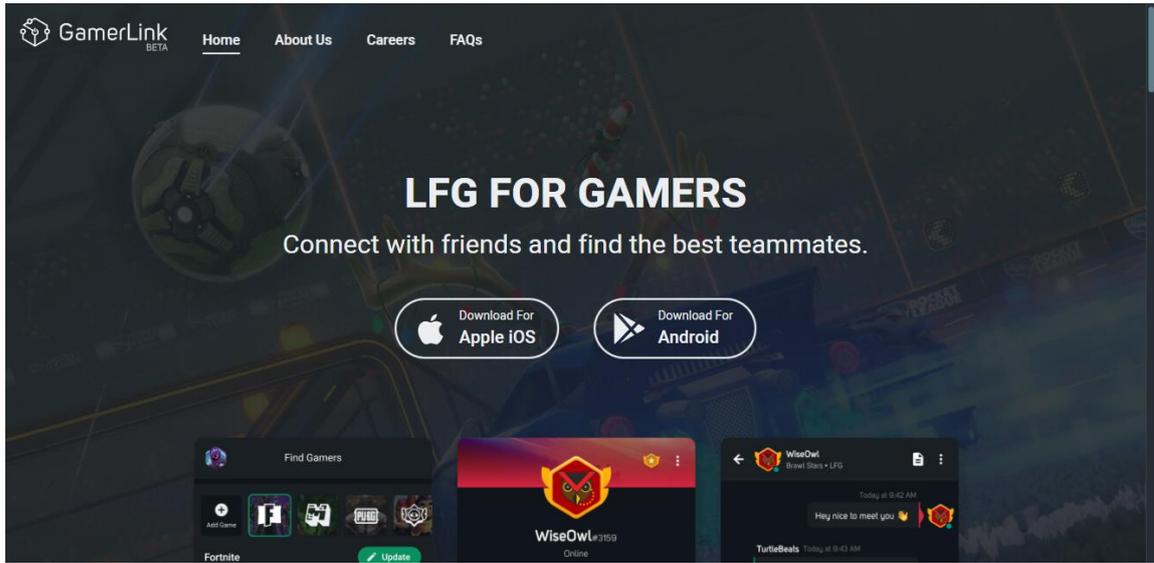
Fonte: *Reddit*, 2023.

*GamerLink*: O *GamerLink* é um aplicativo que ajuda os jogadores a encontrarem outros jogadores com interesses semelhantes em jogos. Ele permite que os jogadores criem perfis com informações sobre seus jogos favoritos, habilidades e preferências de jogo. A plataforma também oferece recursos para agendar sessões de jogos e se comunicar com outros jogadores. Na Figura 2.4 é possível ter uma visão de como é a página oficial do site do aplicativo *GamerLink*.





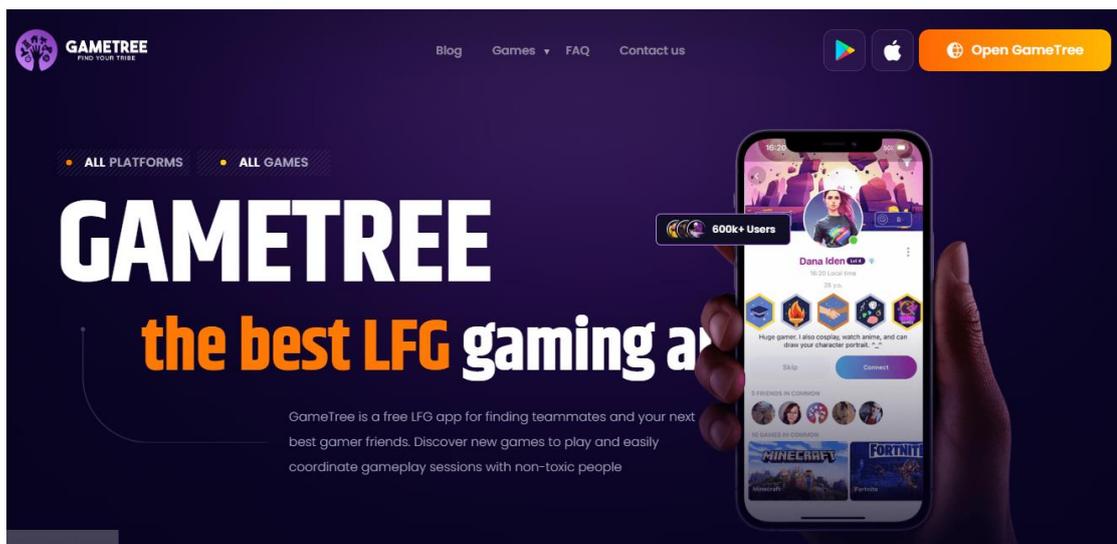
Figura 2.4 – Site oficial do aplicativo *GamerLink*



Fonte: *GamerLink*, 2023.

*GameTree*: O *GameTree* é outro aplicativo de matchmaking de jogos que ajuda os jogadores a encontrarem outros jogadores com interesses semelhantes. Ele permite que os jogadores criem perfis com informações sobre seus jogos favoritos e habilidades, além de fornecer recursos para agendar sessões de jogos. Na Figura 2.5 é possível visualizar a página principal do site do aplicativo *GameTree*.

Figura 2.5 – Site oficial do aplicativo *GameTree*



Fonte: *GameTree*, 2023.

Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>





## 2.3 ANÁLISE COMPARATIVA

A seguir será apresentada uma análise comparativa entre *Ludius* e três plataformas populares: *Discord*, *Steam* e *Reddit*. Serão examinados vários aspectos, incluindo recursos, comunidade, foco principal e experiência geral.

Tabela 2.1 – Comparação de aspectos entre redes sociais

Funcionalidades	<i>Ludius</i>	<i>Discord</i>	<i>Steam</i>	<i>Reddit</i>
Encontrar Jogadores	Sim	Não	Não	Não
Perfis personalizados	Sim	Sim	Sim	Não
Integração com jogos	Não	Sim	Sim	Não
Distribuição de jogos	Não	Não	Sim	Não
Perfis de jogadores	Sim	Não	Sim	Não
Fóruns de discussão	Sim	Não	Sim	Sim

Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Em relação aos recursos, a rede social gamer *Ludius* oferece recursos específicos para jogadores, como perfis personalizados, e encontrar pessoas para jogarem juntas.

No caso do *Discord*, é uma plataforma de comunicação direcionada aos jogadores, oferecendo bate-papo por voz, bate-papo por texto, chamadas em grupo e videochamadas. Também possui recursos de comunidade, como servidores personalizados, canais temáticos e integração com outros aplicativos de jogos.

A *Steam*, por sua vez, é uma plataforma de distribuição digital de jogos, mas também possui recursos sociais. Ela permite que os usuários criem perfis, adicionem amigos, formem grupos, compartilhem capturas de tela e participem de discussões nos fóruns.

Por último, o *Reddit* não é exclusivamente voltado para jogos, mas abriga uma grande variedade de comunidades de jogos. Os usuários podem participar de





*subreddits* específicos de jogos, engajar-se em discussões, compartilhar conteúdo e votar em postagens.

## 2.4 PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Hoje em dia, encontrar parceiros de jogo pode ser um desafio devido a várias dificuldades. Questões como horários incompatíveis, diferenças de habilidade, diferentes personalidades ou estilos de jogo e escassez de jogadores são obstáculos comuns para formar os melhores grupos de jogo.

No entanto, a plataforma de rede social focada em jogadores chamada *Ludius* está sendo desenvolvida. O principal objetivo desta plataforma é melhorar a experiência de encontrar companheiros de jogo online, superando os desafios, a confiabilidade e as limitações das plataformas de jogos tradicionais que os jogadores enfrentam ao encontrar pessoas com interesses semelhantes.

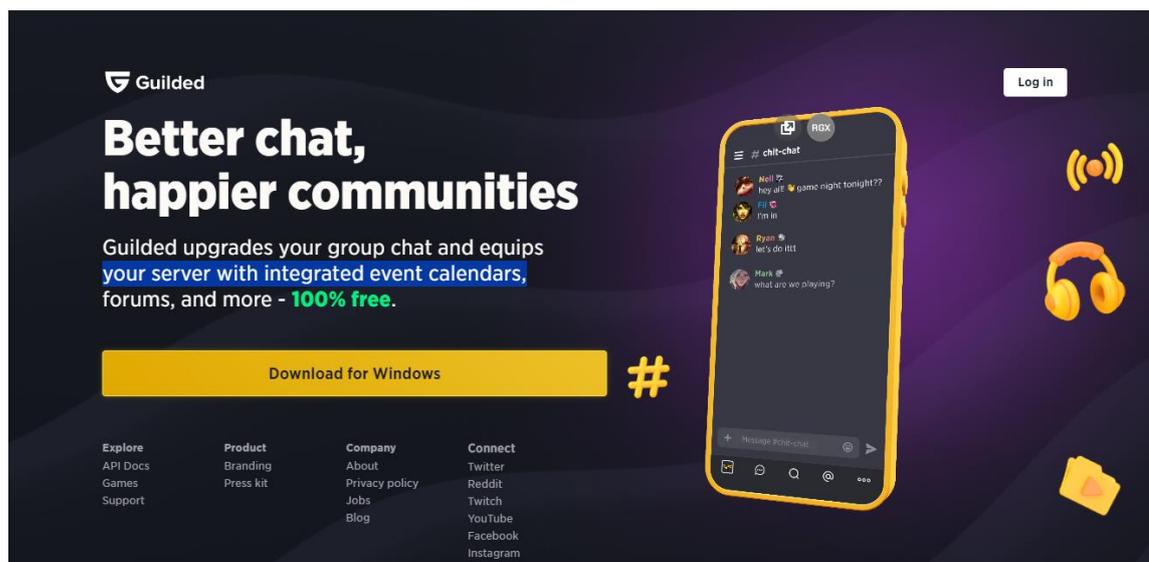
Ademais, *Looking for Group* (LFG) é um termo utilizado na comunidade de jogos online para descrever a busca de jogadores por parceiros ou grupos para participar de uma sessão de jogo em conjunto. Essa prática é comumente encontrada em jogos multiplayer, onde os jogadores procuram formar equipes ou grupos para atingir objetivos específicos dentro do jogo. A busca por grupos de jogo tem se tornado cada vez mais importante na experiência dos jogadores online. Enquanto alguns jogos têm uma ótima comunidade online, outros podem te deixar no meio de uma comunidade tóxica.

A necessidade de encontrar parceiros de jogo compatíveis impulsionou o surgimento de plataformas e comunidades dedicadas a facilitar a busca por grupos, como a *Guilded*.





Figura 2.6 – Site oficial do Aplicativo Guilded



Fonte: Guilded, 2023.

Essas plataformas oferecem recursos que permitem aos jogadores criarem perfis, compartilhar informações sobre suas preferências de jogo, disponibilidade de horários e se conectar com outros jogadores em busca de grupos.

Em resumo, LFG é um termo que descreve a busca de jogadores por grupos ou parceiros de jogo para atividades cooperativas em jogos online. Essa prática é essencial para a experiência de jogo dos jogadores, permitindo a formação de equipes e a conquista de objetivos dentro do jogo. As plataformas LFG desempenham um papel importante ao fornecer recursos para facilitar essa busca por grupos compatíveis.

O trabalho de conclusão de curso tem como objetivo principal desenvolver uma plataforma que melhore a experiência de encontrar parceiros de jogatina online. Para alcançar esse objetivo, a plataforma será desenvolvida utilizando uma combinação de tecnologias, incluindo HTML, CSS, PHP e MariaDB.

HTML é uma linguagem de marcação que é usada para estruturar o conteúdo de uma página da WEB, enquanto o CSS é usado para formatar o conteúdo e controlar a aparência visual da página. O PHP é uma linguagem de programação do lado do servidor que é utilizada para criar aplicativos da WEB dinâmicos. Por fim, o MariaDB é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional que é amplamente utilizado em aplicações da WEB.





Ao utilizar essas tecnologias em conjunto, a plataforma de jogatina será capaz de fornecer uma experiência de usuário dinâmica e interativa. A utilização do HTML e CSS permitirá a criação de uma interface atraente e fácil de usar. O uso do PHP permitirá a interação com o banco de dados, permitindo que informações do usuário sejam armazenadas e recuperadas de forma eficiente. A escolha do MariaDB como banco de dados permitirá que a plataforma seja escalável e capaz de lidar com muitos usuários.

O desenvolvimento da plataforma de jogatina utilizando essas tecnologias terá um impacto significativo na comunidade de jogadores online, fornecendo uma experiência de usuário mais satisfatória e segura para encontrar parceiros de jogatina. A solução proposta também pode ser ampliada para outras plataformas de jogos e expandir seus recursos para fornecer ainda mais valor para os jogadores.





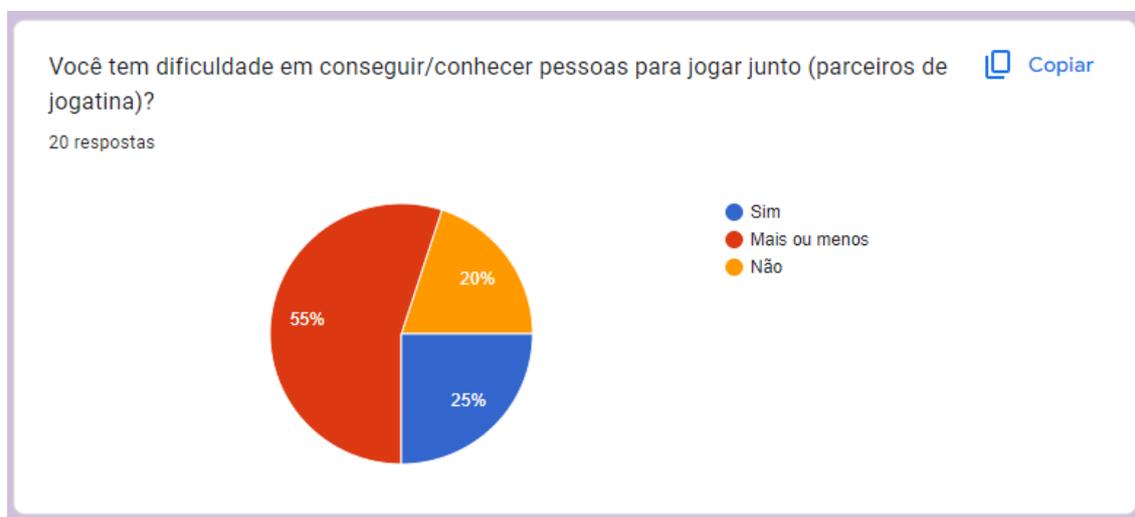
### 3 ANÁLISE DE REQUISITOS

Neste capítulo, serão apresentados os resultados da análise de requisitos realizada como parte do processo de desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso. A análise de requisitos é uma etapa essencial para o sucesso de qualquer projeto, pois é nesse estágio que se identificam, compreendem e documentam as necessidades e expectativas dos usuários envolvidos.

#### 3.1 PESQUISA

Foi realizada uma pesquisa com 20 pessoas que são familiarizadas com o mundo dos videogames, com o resultado dessa pesquisa podemos entender novos pontos de vista e adequar o sistema a essas opiniões.

Gráfico 3.1 – Gráfico com as respostas da questão: “Você tem dificuldade em conseguir/conhecer pessoas para jogar junto (parceiros de jogatina)?”



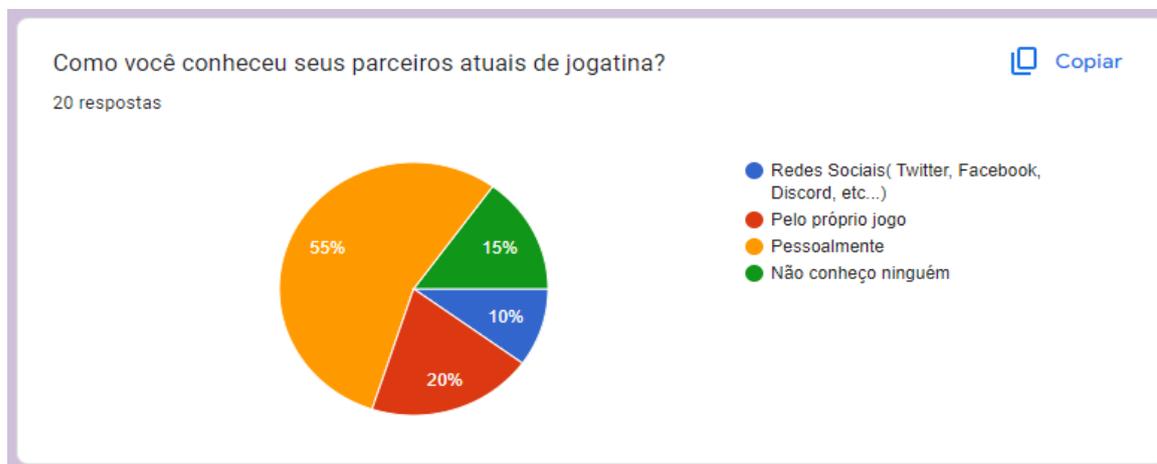
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Pode-se analisar que a maioria das pessoas enfrenta uma certa dificuldade ao buscar por novos parceiros de jogatina, o que na maior parte das vezes acaba resultando em uma experiência solitária ou em desafios para encontrar parceiros compatíveis em termos de habilidades, preferências de jogos. Assim podendo afetar negativamente a diversão e a qualidade da experiência de jogo.





Gráfico 3.2 – Gráfico com as respostas da questão: “Como você conheceu seus parceiros atuais de jogatina?”



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Com essa questão, pode-se concluir que a maioria das pessoas que jogam juntas se conhecem pessoalmente, o que, por sua vez, pode resultar em uma menor diversidade de companheiros para compartilhar momentos de jogatina.

Gráfico 3.3 – Gráfico com as respostas da questão: “Você utilizaria uma rede social para tal finalidade (conseguir novos parceiros de jogo)?”



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

É evidente que a grande parte das pessoas, utilizaria, ou ao menos consideraria a possibilidade de usar, alguma rede social como meio para poder encontrar companheiros de jogatina.

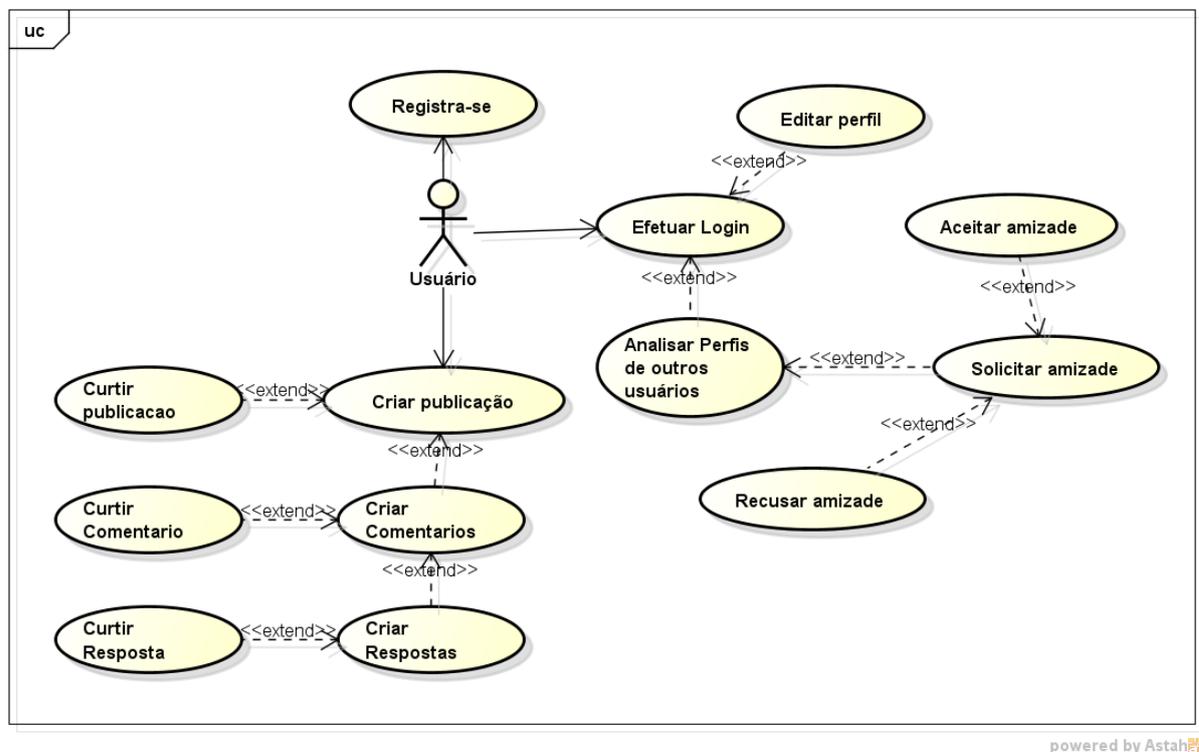




## 3.2 CASOS DE USO

A especificação de caso de uso é uma técnica utilizada na engenharia de software para descrever detalhadamente as interações entre os atores e um sistema em desenvolvimento. Ela visa capturar os requisitos funcionais do sistema, ou seja, as ações e comportamentos que o sistema deve executar em resposta às ações dos atores.

Figura 3.1 – Diagrama de casos de uso



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

### 3.2.1 Caso de Uso: Realizar cadastro

#### Fluxo básico:

Fb1 – Usuário insere os dados requeridos no formulário.

Fb2 – Sistema verifica e armazena as informações.





F

	Akutsu, Fabricio Akira
A313I	Ludius: desenvolvimento de uma rede social gamer / Fabricio Akira Akutsu, João Vitor Chuman Farto Fernandes. — Lins, 2023.
	56f.
	Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) — Faculdade de Tecnologia de Lins Professor Antonio Seabra: Lins, 2023.
	Orientador(a): Me. Thiago Seti Patricio
	1. Ludius. 2. Rede Social. 3. Aplicativo WEB. 4. Jogadores. 5. Plataforma. I. Fernandes, João Vitor Chuman Farto. II. Patricio, Thiago Seti. III. Faculdade de Tecnologia de Lins Professor Antonio Seabra. IV. Título.
	CDD 004.21

Gerada automaticamente pelo módulo web de ficha catalográfica da FATEC Lins mediante dados fornecidos pelo(a) autor(a).

b3 – O caso de uso é encerrado.

#### **Fluxo alternativo:**

Fa1 – No fluxo Fb2, se a validação falhar, o sistema exibe mensagens de erro e volta ao Fb1.

### **3.2.2 Caso de Uso: Efetuar login**

#### **Fluxo básico:**

Fb1 – O usuário insere seus dados.

Fb2 – O sistema confere suas informações.

Fb3 – O sistema direciona o usuário a página principal.

Fb4 – O caso de uso é encerrado

#### **Fluxo alternativo:**

Fa1 – No fluxo Fb2, se a validação falhar, o sistema exibe mensagens de erro e volta ao Fb1.





### 3.2.3 Caso de Uso: Solicitar amizade

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário acessa o perfil de outro usuário na plataforma.

Fb2 - O sistema exibe a opção para adicionar o usuário como amigo.

Fb3 - O usuário seleciona a opção de adicionar como amigo.

Fb4 - O sistema envia uma solicitação de amizade para o usuário alvo.

Fb5 - O sistema notifica o usuário alvo sobre a solicitação de amizade enviada.

Fb6 - O usuário alvo tem a opção de aceitar ou recusar a solicitação

### 3.2.4 Caso de Uso: Criar publicação

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário acessa a seção de publicações.

Fb2 - O sistema exibe o campo de criação de publicação.

Fb3 - O usuário digita o conteúdo da publicação.

Fb4 - O usuário seleciona a opção para publicar.

Fb5 - O sistema valida a publicação.

Fb6 - O sistema salva a publicação.

Fb7 - O sistema exibe a nova publicação no *feed*.

#### Fluxo alternativo:

Fa1 - No fluxo Fb5, se a validação falhar, o sistema exibe mensagens de erro e volta ao Fb2.





### 3.2.5 Caso de Uso: Curtir publicação

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário visualiza uma publicação que deseja curtir.

Fb2 - O usuário seleciona a opção de "Curtir" na publicação.

Fb3 - O sistema registra o "Curtir" e atualiza o contador de curtidas na publicação.

#### Fluxo Alternativo:

Fa1 - No passo fb2, se o usuário já curtiu a publicação, a ação de "Curtir" é desfeita.

### 3.2.6 Caso de Uso: Adicionar comentário

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário visualiza uma publicação.

Fb2 - O usuário acessa a seção de comentários da publicação.

Fb3 - O sistema exibe o campo de criação de comentários.

Fb4 - O usuário digita o conteúdo do comentário.

Fb5 - O usuário seleciona a opção para adicionar o comentário.

Fb6 - O sistema valida o comentário.

Fb7 - O sistema salva o comentário.

Fb8 - O sistema exibe o novo comentário na seção de comentários da publicação.

#### Fluxo alternativo:

Fa1 - No fb6, se a validação falhar, o sistema exibe mensagens de erro e volta ao fb3.





### 3.2.7 Caso de Uso: Curtir comentário

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário visualiza uma publicação e seus comentários.

Fb2 - O usuário identifica um comentário que deseja curtir.

Fb3 - O usuário seleciona a opção de "Curtir" no comentário.

Fb4 - O sistema registra o "Curtir" no comentário.

Fb5 - O sistema atualiza o contador de curtidas no comentário.

#### Fluxo Alternativo:

Fa1 - No fb3, se o usuário já curtiu o comentário, a ação de "Curtir" é desfeita.

### 3.2.8 Caso de Uso: Responder comentário

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário visualiza uma publicação e seus comentários.

Fb2 - O usuário seleciona o comentário ao qual deseja responder.

Fb3 - O sistema exibe o campo de resposta ao comentário.

Fb4 - O usuário digita o conteúdo da resposta.

Fb5 - O usuário seleciona a opção para adicionar a resposta.

Fb6 - O sistema valida a resposta.

Fb7 - O sistema salva a resposta.

Fb8 - O sistema exibe a nova resposta associada ao comentário original.

#### Fluxo Alternativo:





Fa1 - No fb6, se a validação falhar, o sistema exibe mensagens de erro e volta ao fb3.

### 3.2.9 Caso de Uso: Curtir Resposta

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário visualiza uma publicação, seus comentários e suas respostas.

Fb2 - O usuário identifica uma resposta que deseja curtir.

Fb3 - O usuário seleciona a opção de "Curtir" na resposta.

Fb4 - O sistema registra o "Curtir" na resposta.

Fb5 - O sistema atualiza o contador de curtidas na resposta.

#### Fluxo Alternativo:

Fa1 - No fb3, se o usuário já curtiu a resposta, a ação de "Curtir" é desfeita.

### 3.2.10 Caso de Uso: Selecionar jogo

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário acessa o próprio perfil de usuário.

Fb2 - O usuário clica em editar na parte de Games Jogados.

Fb3 - O sistema exibe uma lista de jogos disponíveis para seleção.

Fb4 - O usuário seleciona um jogo que ele joga ou tem interesse.

Fb5 - O usuário confirma a seleção.

Fb6 - O sistema atualiza o perfil de usuário e mostra o jogo selecionado.

#### Fluxo Alternativo:

Fa1 - No fb3, o usuário pode cancelar a seleção sem escolher nenhum jogo.





### 3.2.11 Caso de Uso: Selecionar plataforma

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário acessa o próprio perfil de usuário.

Fb2 - O usuário clica em editar na parte de Plataformas.

Fb3 - O sistema exibe uma lista de plataformas disponíveis para seleção.

Fb4 - O usuário seleciona uma plataforma que ele joga ou tem interesse.

Fb5 - O usuário confirma a seleção.

Fb6 - O sistema atualiza o perfil de usuário e mostra a plataforma selecionada.

#### Fluxo Alternativo:

Fa1 - No fb3, o usuário pode cancelar a seleção sem escolher nenhuma plataforma

### 3.2.12 Caso de Uso: Excluir jogo

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário entra em seu próprio perfil.

Fb2 - O usuário visualiza qual jogo ele quer excluir.

Fb3 - O usuário seleciona a opção de "Excluir" no jogo.

Fb4 - O sistema registra o "Excluir" e atualiza a página sem o jogo na lista de jogos.

#### Fluxo Alternativo:

Fa1 - No passo fb4, se a exclusão falhar, o sistema exibe mensagens de erro e volta ao Fb1.





### 3.2.13 Caso de Uso: Excluir plataforma

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário entra em seu próprio perfil.

Fb2 - O usuário visualiza qual plataforma ele quer excluir.

Fb3 - O usuário seleciona a opção de "Excluir" na plataforma.

Fb4 - O sistema registra o "Excluir" e atualiza a página sem a plataforma na lista de plataformas.

#### Fluxo Alternativo:

Fa1 - No passo fb4, se a exclusão falhar, o sistema exibe mensagens de erro e volta ao Fb1.

### 3.2.14 Caso de Uso: Editar Perfil de Usuário

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário acessa a opção de editar perfil na plataforma.

Fb2 - O sistema exibe o perfil atual do usuário com campos editáveis.

Fb3 - O usuário pode editar os seguintes campos:

- Imagem de perfil
- Imagem de capa
- Nome (obrigatório)
- Bio
- Gênero
- Senha atual
- Nova senha
- Confirmar senha





Fb4 - O usuário faz as edições desejadas nos campos.

Fb5 - O usuário salva as alterações.

Fb6 - O sistema mostra as alterações no perfil de usuário.

#### **Fluxo Alternativo:**

Fa1- No fb4, se o usuário editar a senha:

Os campos de "Senha atual", "Nova senha" e "Confirmar senha" se tornam obrigatórios.

Se algum desses campos estiver vazio, o sistema exibe uma mensagem de erro, assim voltando ao Fb2.

### **3.2.15 Extensão do Caso de Uso: Validação de Dados**

#### **Fluxo básico:**

Fb1 - O sistema verifica se o campo de nome está preenchido, pois é o único campo obrigatório.

Fb2 - Se o usuário editar a senha:

- O sistema verifica se os três campos de senha estão preenchidos.
- O sistema verifica se a "Senha atual" corresponde à senha atual do usuário.
- O sistema verifica se a "Nova senha" e "Confirmar senha" correspondem.

Fb3 - Se houver erros de validação, o sistema exibe mensagens de erro específicas para os campos não preenchidos corretamente.

Fb4 - Se todos os dados estiverem corretos, o sistema atualiza as informações do perfil do usuário.





### 3.2.16 Caso de Uso: Aceitar ou Recusar Solicitação de Amizade Recebida

#### Fluxo básico:

Fb1 - O usuário alvo recebe uma notificação sobre uma solicitação de amizade.

Fb2 - O sistema exibe a solicitação de amizade recebida.

Fb3 - O usuário alvo tem a opção de aceitar ou recusar a solicitação.

Fb4 - Se o usuário alvo selecionar "Aceitar":

O sistema adiciona o solicitante como amigo do usuário alvo.

Fb5 - Se o usuário alvo selecionar "Recusar":

O sistema recusa o solicitante como amigo do usuário alvo.

#### Fluxo alternativo:

Fa1 – Se o usuário alvo decidir não tomar nenhuma ação imediata, a solicitação de amizade permanece pendente até que uma ação seja tomada.





## 4 ANÁLISE E DESIGN

Neste capítulo, abordaremos os diagramas de entidade-relacionamento, diagrama de classes e diagrama de atividade, ou seja, a modelagem da aplicação.

### 4.1 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

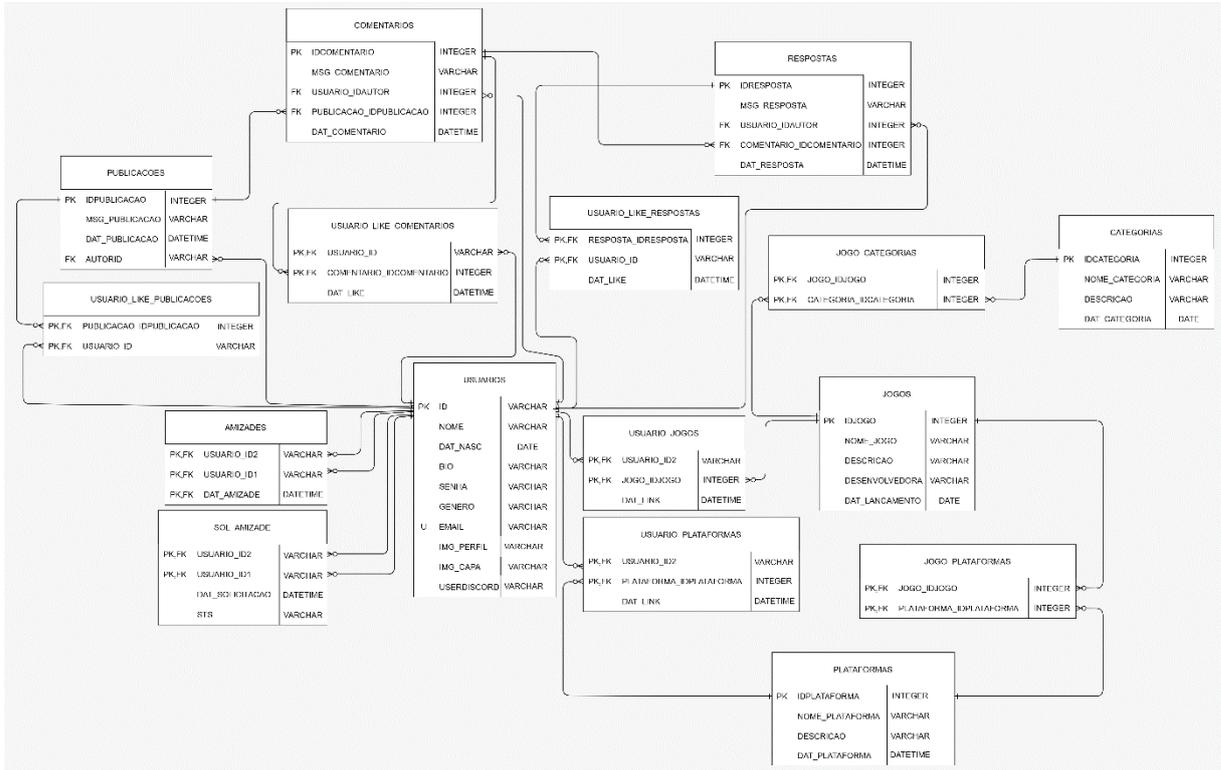
O Objetivo do diagrama de entidade e relacionamento é auxiliar a identificar o relacionamento entre o banco de dados e como a informação vai correr pelo sistema.

Figura 4.1 – Diagrama de entidade e relacionamento





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

## 4.2 DIAGRAMA DE CLASSES

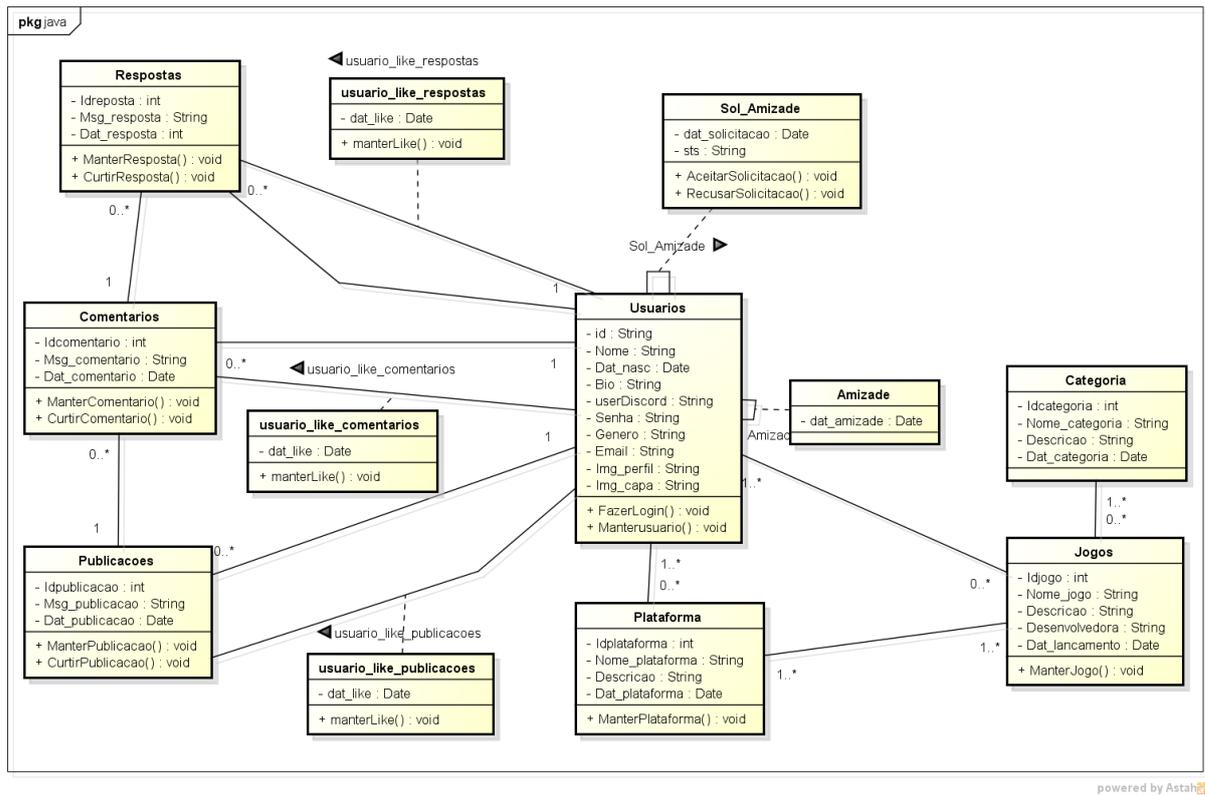
O diagrama de classes é a representação visual de um sistema, relacionando classes do sistema. Mapeando a estrutura do sistema, modelando classes, métodos e operações.

Figura 4.2 – Diagrama de Classes





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194e0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

### 4.3 DIAGRAMA DE ATIVIDADES

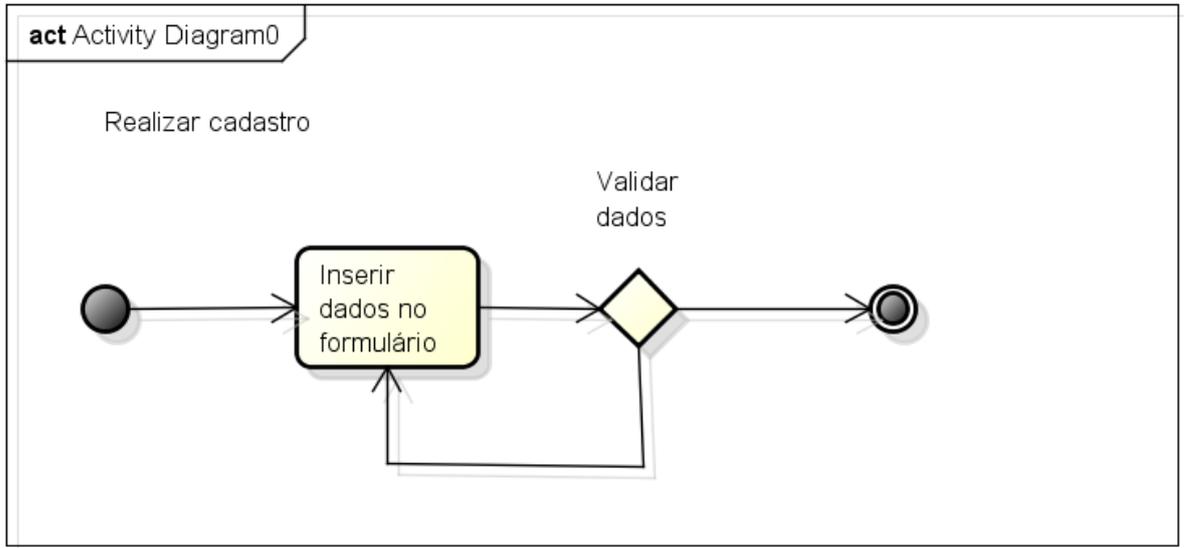
O diagrama de atividade é usado para representar o fluxo de ações e atividades de um sistema ou processo, assim descrevendo o comportamento dinâmico do sistema e mostrando como as atividades são executadas em uma sequência lógica.

Figura 4.3 – Diagrama de Atividades 1: Realizar Cadastro





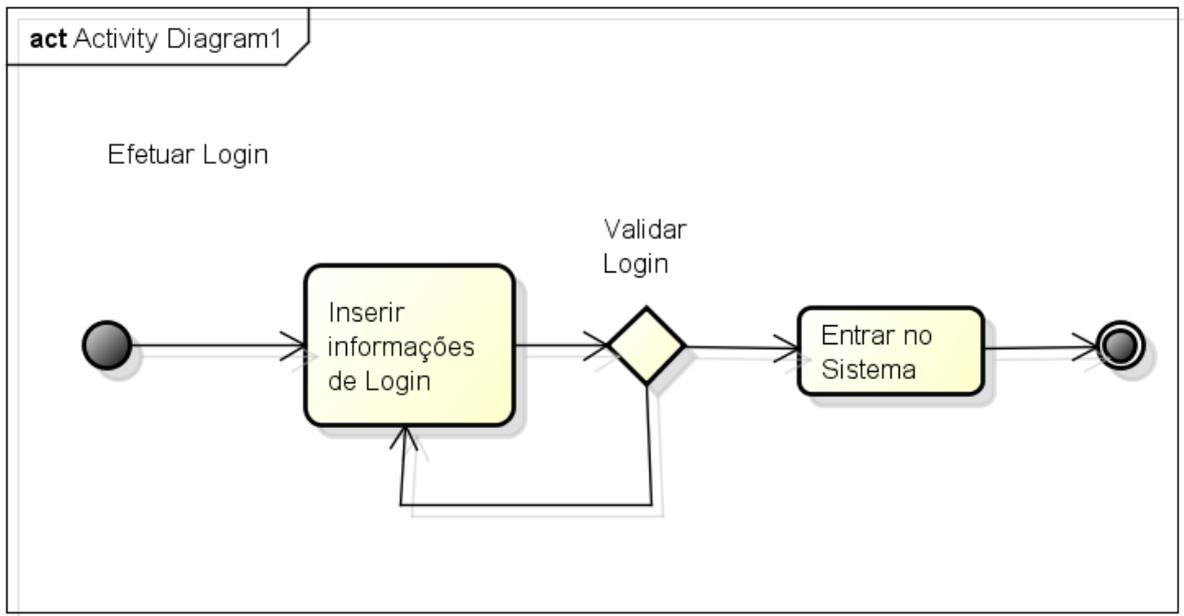
Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>



powered by Astah

Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Figura 4.4 – Diagrama de Atividades 2: Efetuar Login



powered by Astah

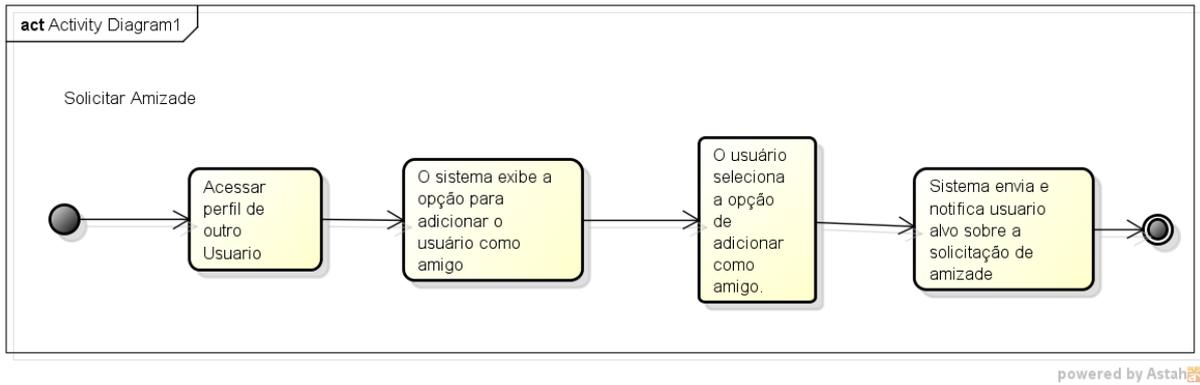
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Figura 4.5 – Diagrama de Atividades 3: Solicitar Amizade



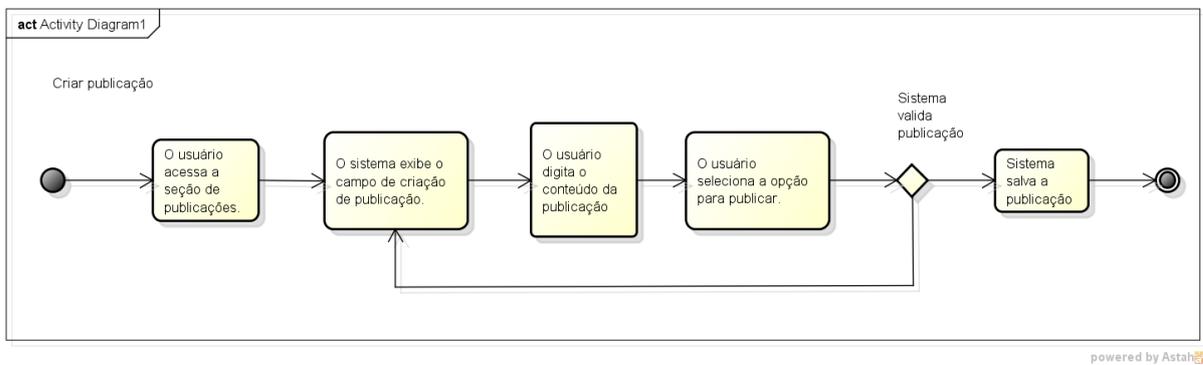


Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>



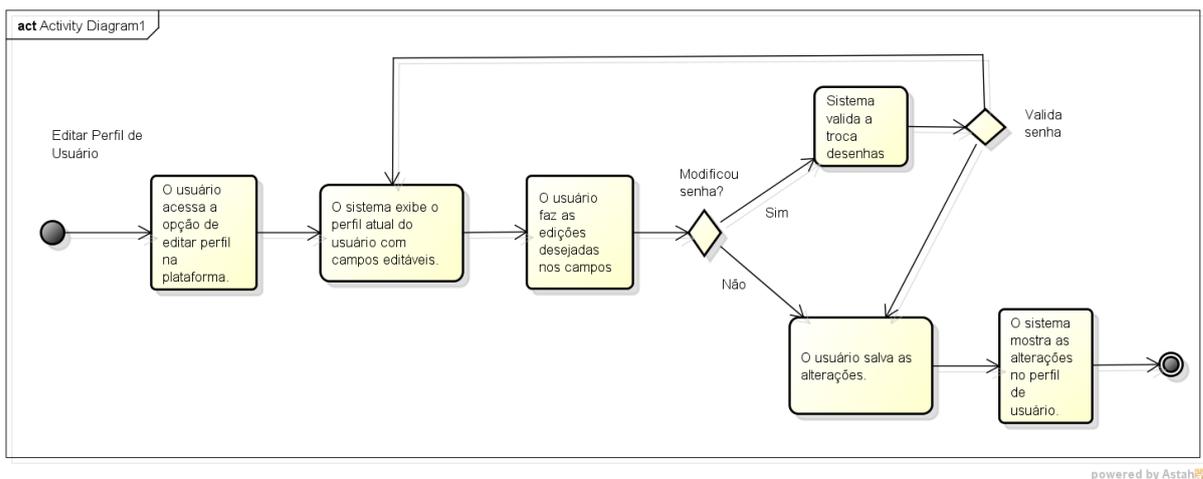
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Figura 4.6 – Diagrama de Atividades 4: Criar publicação



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Figura 4.7 – Diagrama de Atividades 5: Editar Perfil de Usuário

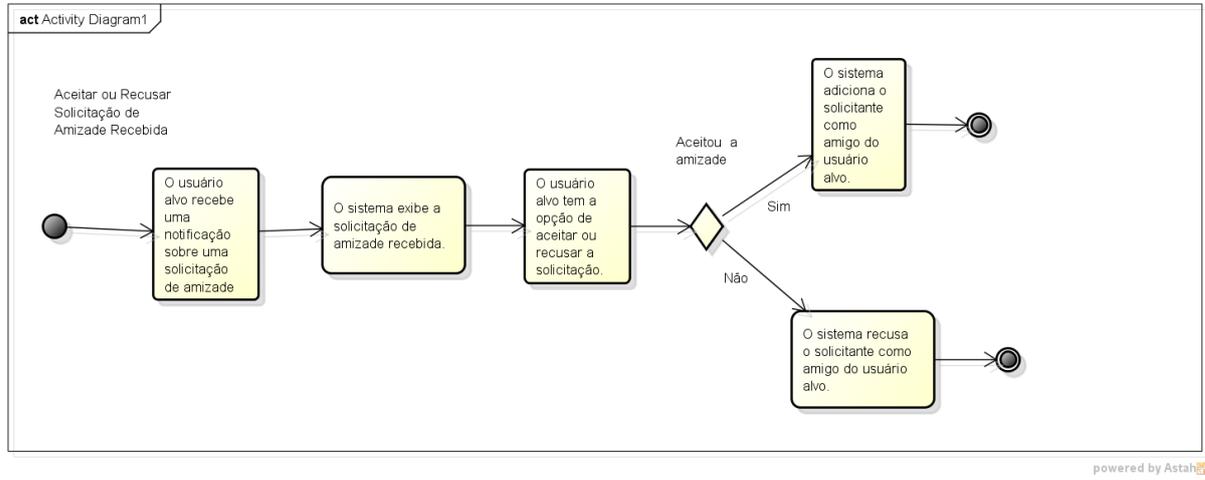


Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.





Figura 4.8 – Diagrama de Atividades 6: Aceitar ou Recusar Solicitação de Amizade Recebida



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>





## 5 MANUAL DO USUÁRIO

Neste capítulo serão apresentadas as bases tecnológicas utilizadas no desenvolvimento, também as telas do aplicativo e todos os procedimentos possíveis em cada tela, e seus respectivos contextos.

### 5.1 BASES TECNOLÓGICAS

Aqui serão apresentadas as bases tecnológicas utilizadas no desenvolvimento do aplicativo.

#### 5.1.1 PHP

O PHP, que significa "*Hypertext Preprocessor*", é uma linguagem de programação amplamente utilizada para o desenvolvimento de aplicações WEB dinâmicas, podendo ser integrada com HTML, assim facilitando a incorporação de códigos PHP em páginas WEB.

Segundo Welling e Thomson (2005, p.26): "O PHP foi concebido em 1994 como resultado do trabalho de uma única pessoa, Rasmus Lerdorf. O PHP foi adotado por outras pessoas inteligentes e foi reescrito três vezes para proporcionar o amplo e aperfeiçoado produto que vemos hoje. Em outubro de 2002, ele era utilizado em mais de nove milhões de domínios em todo o mundo e esse número está crescendo rapidamente."

#### 5.1.2 HTML

HTML, ou *Hypertext Markup Language*, é a espinha dorsal da WEB, fornecendo a estrutura fundamental para a criação de páginas WEB. O HTML é uma linguagem de marcação usando sintaxe simples baseada em tags definindo a estrutura e o conteúdo de uma página.

Segundo Eis e Ferreira (2012, p.26): "Desenvolvido originalmente por Tim BernersLee o HTML ganhou popularidade quando o Mosaic - browser desenvolvido por Marc Andreessen na década de 1990 - ganhou força. A partir daí, desenvolvedores





e fabricantes de browsers utilizaram o HTML como base, compartilhando as mesmas convenções e seus conceitos. “

### 5.1.3 CSS

O *Cascading Style Sheets*, ou CSS, foi criado para separar a estrutura do conteúdo da sua apresentação visual, o CSS permite que os desenvolvedores controlem elementos como cores, fontes, espaçamentos e layouts. Assim complementando o HTML, definindo a apresentação e o estilo das páginas.

Segundo Eis e Ferreira (2012, p.21): “O CSS é a linguagem responsável por controlar o visual da informação exibida pelo HTML. O CSS formatará o conteúdo de forma que seja visualmente agradável em qualquer meio de acesso. A informação é acessada por diferentes meios de acesso, desde sistemas de busca até aparelhos como *tablets*, *smartphones* etc. e o CSS é o responsável por formatar a informação para que ela seja consumida em qualquer meio de acesso de forma simples.”

### 5.1.4 BULMA

O Bulma é um framework CSS moderno e flexível, projetado para facilitar o desenvolvimento de interfaces WEB responsivas e visualmente atraentes, oferecendo uma estrutura de layout intuitiva e poderosa, baseado em *flexbox*.

O framework promove ser simples e a ter uma boa legibilidade do código, facilitando a manutenção e a personalização, assim deixando os códigos mais eficientes e mais enxutos.

### 5.1.5 MARIADB

O MariaDB é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional, derivado do MySQL, criado por Michael Widenius, cofundador do MySQL. O MariaDB é uma alternativa de código aberto e de alta performance para o MySQL, mantendo grandes semelhanças e compatibilidade com a maioria das aplicações e ferramentas desenvolvidas para o MySQL.





Segundo Dyer(2015, p.17 em tradução livre): “Ambos MySQL e MariaDB seguem a convenção SQL para linguagens de banco de dados, que foi criada a 30 anos atrás. Uma coisa legal sobre o SQL é que ele não tem mudado muito nos últimos 30 anos. Majoritariamente, pode-se fazer mais com isso. Então se aprender um sistema SQL bem, pode facilmente fazer a transição para outro.<sup>2</sup>”

Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>

---

<sup>2</sup> Do original: “Both MySQL and MariaDB follow the SQL convention for database languages, which was created about 30 years ago. The nice thing about SQL is that it hasn’t changed much in the last 30 years. Mostly, one can do more with it. So if you learn one SQL system well, you can easily make a transition to another.”



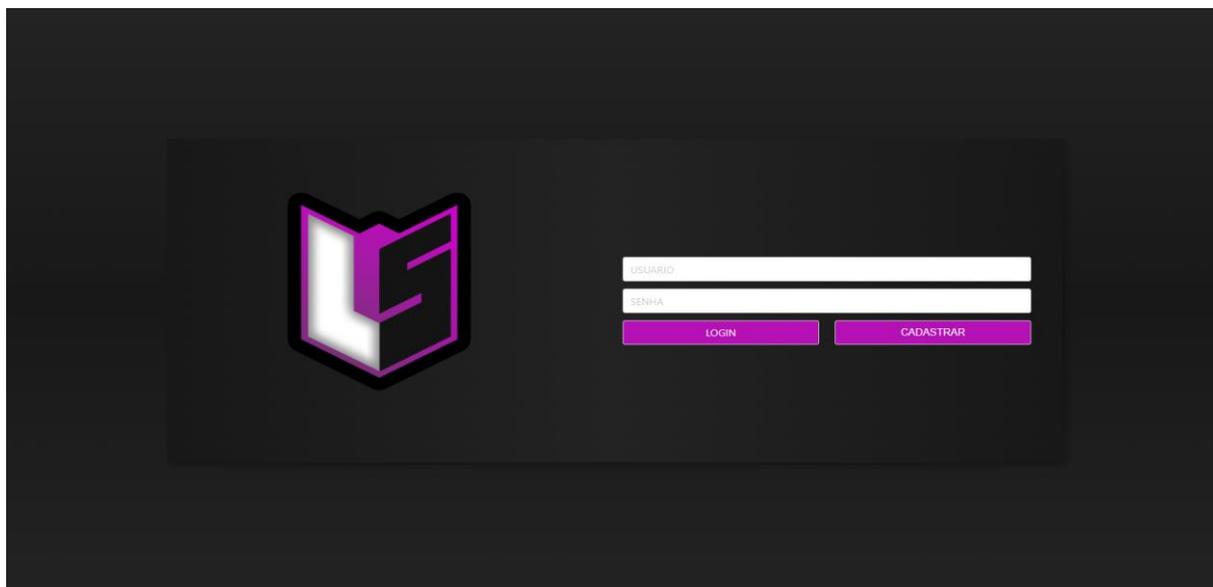


## 5.2 TELA DE LOGIN

Nesta tela o usuário pode realizar o *login*, colocando o *usuarioid* ou o *email* cadastrado, juntamente com a senha, que possui criptografia *Hash*. Podendo redirecionar para a tela de cadastro.

Para uma segurança mais reforçada, foi utilizada a função *password\_hash*, que desempenha um papel fundamental em sistemas de autenticação, especialmente em telas de *login*, oferecendo uma camada de segurança robusta ao armazenar senhas de usuários. Utilizando técnicas avançadas de hash, a função *password\_hash* transforma a senha do usuário em um hash, ou seja, uma sequência irreversível de caracteres. Adicionando uma camada significativa de segurança, pois mesmo se os dados do banco de dados forem vazados, as senhas não podem ser decifradas facilmente.

Figura 5.1 – Tela de Login



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Em meio ao processo de *login* no sistema, o usuário fornece a senha, que é novamente processada pela função, e comparada ao *Hash* armazenado, caso houver correspondência o usuário é autenticado com segurança.





### 5.3 TELA DE CADASTRO DE USUÁRIO

Nesta tela o usuário pode realizar o cadastro da pessoa que não possui usuário na Ludius, onde temos as informações a serem preenchidas: Usuarioid, email, nome, gênero, data de nascimento e a senha.

A tela de cadastro de usuário é como a "porta de entrada" para criar uma conta em um site ou aplicativo. Nessa tela, você digita seu *usuarioid*, nome, e-mail, senha e outras informações pessoais.

Figura 5.2 – Tela de Cadastro

USUARIOID  
EMAIL  
NOME  
Gênero  
DATA NASCIMENTO  
dd/mm/aaaa  
SENHA  
CONFIRME A SENHA  
CADASTRAR  
JA SOU USUARIO DA LUDIUS

Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

É importante prestar atenção para não cometer erros ao preencher esses campos. Durante o cadastro, o sistema pode mostrar mensagens para garantir maior segurança para o usuário, usando a criptografia Hash e não liberando crianças menores de 12 anos de idade criarem contas.

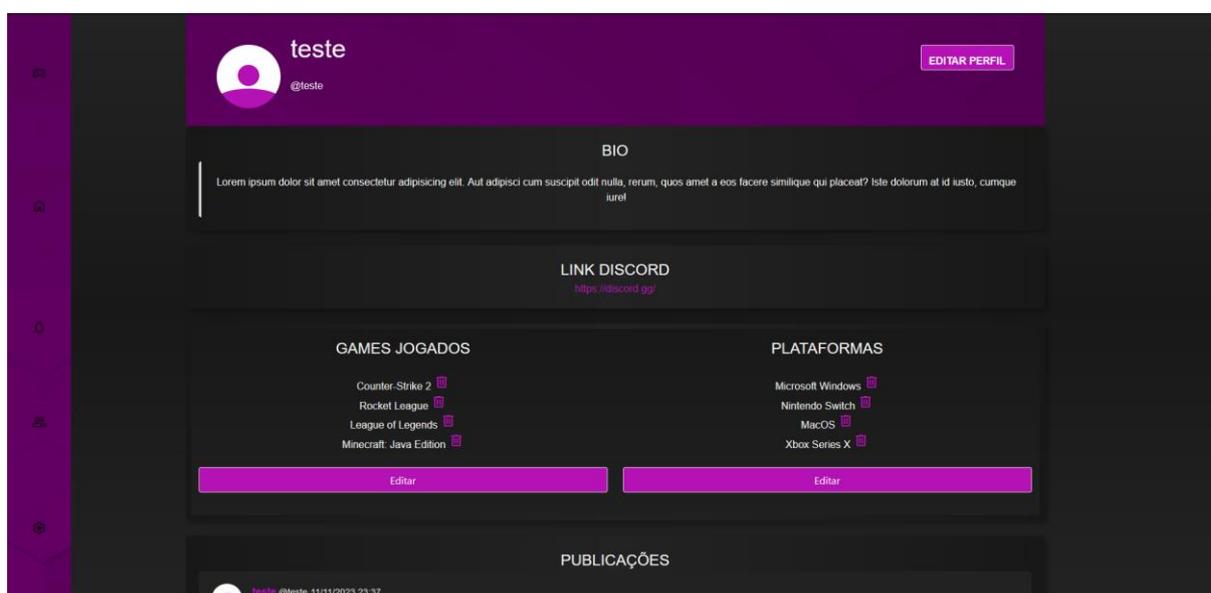




## 5.4 TELA DE PERFIL DO USUÁRIO

Nesta tela o usuário pode verificar seu perfil, ou de outra pessoa, a tela identifica se o usuário está vendo seu próprio perfil e habilita o botão de editar perfil, e os de editar jogos e editar plataformas, onde o usuário modifica os jogos e as plataformas que ele utiliza.

Figura 5.3 – Tela de perfil do próprio usuário 1



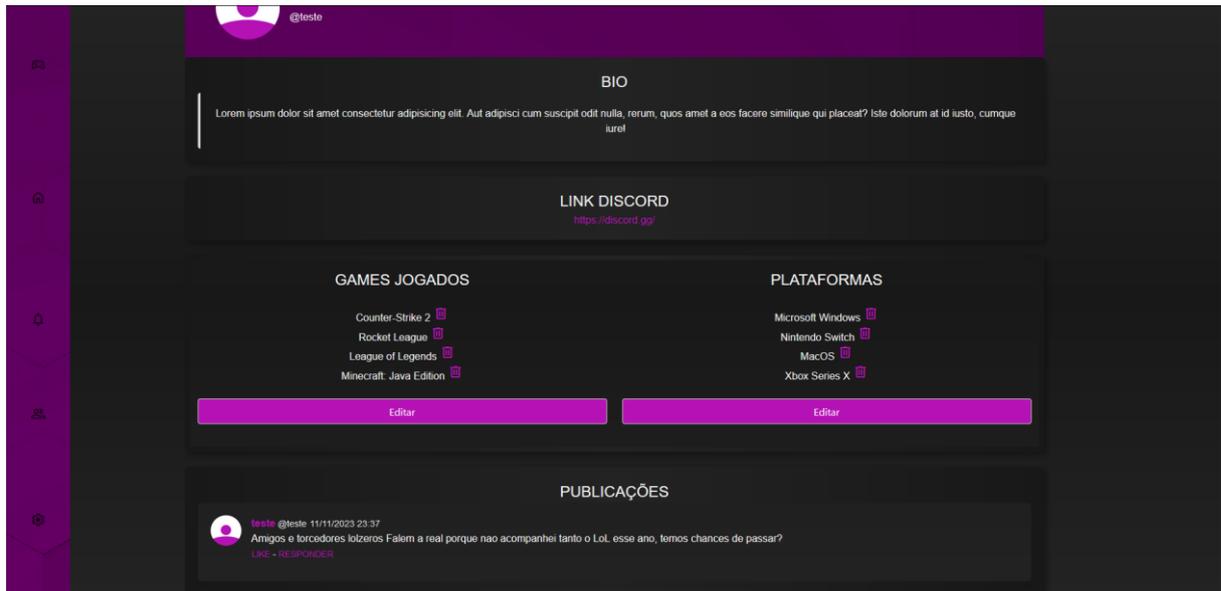
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

A tela de perfil do usuário é como uma vitrine personalizada, mostrando informações importantes sobre uma pessoa registrada no Ludius. Informações como: foto de perfil e capa, nome, *usuarioid*, *bio*, nome do usuário no discord, games jogados, plataformas utilizadas e as publicações feitas pelo usuário.





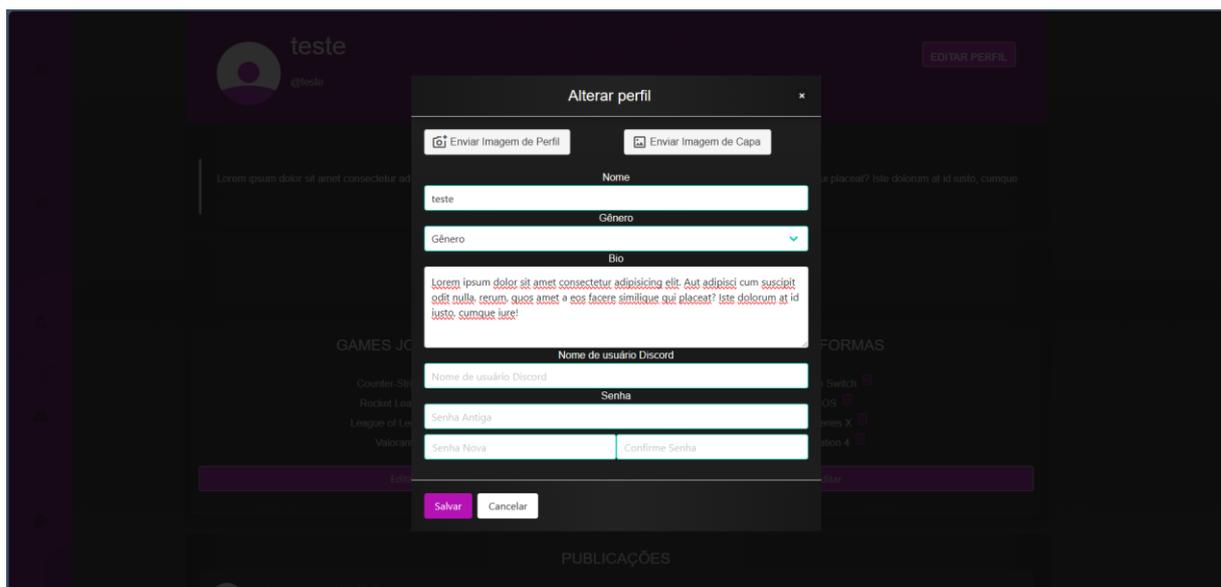
Figura 5.4 – Tela de perfil do próprio usuário 2



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Com a opção de editar o próprio perfil nas Figuras 5.7 e 5.14 pode-se ver as opções de alteração no perfil, podendo modificar as fotos de perfil e de capa, o nome, a bio, o gênero e a senha.

Figura 5.5 – Tela de perfil do próprio usuário, editar perfil



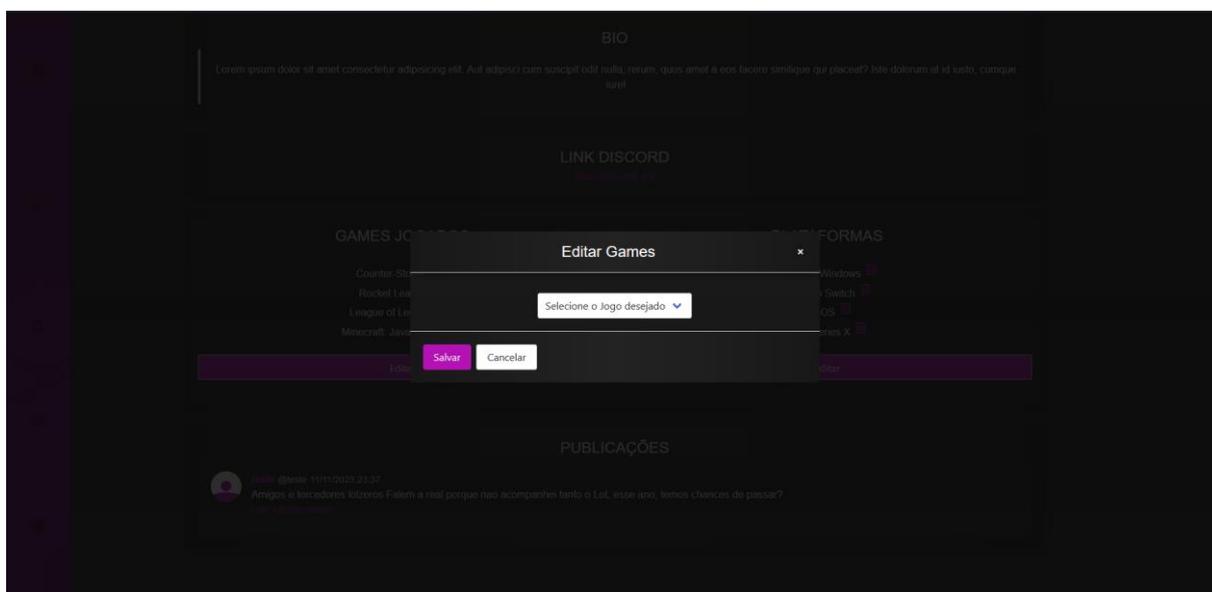
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.





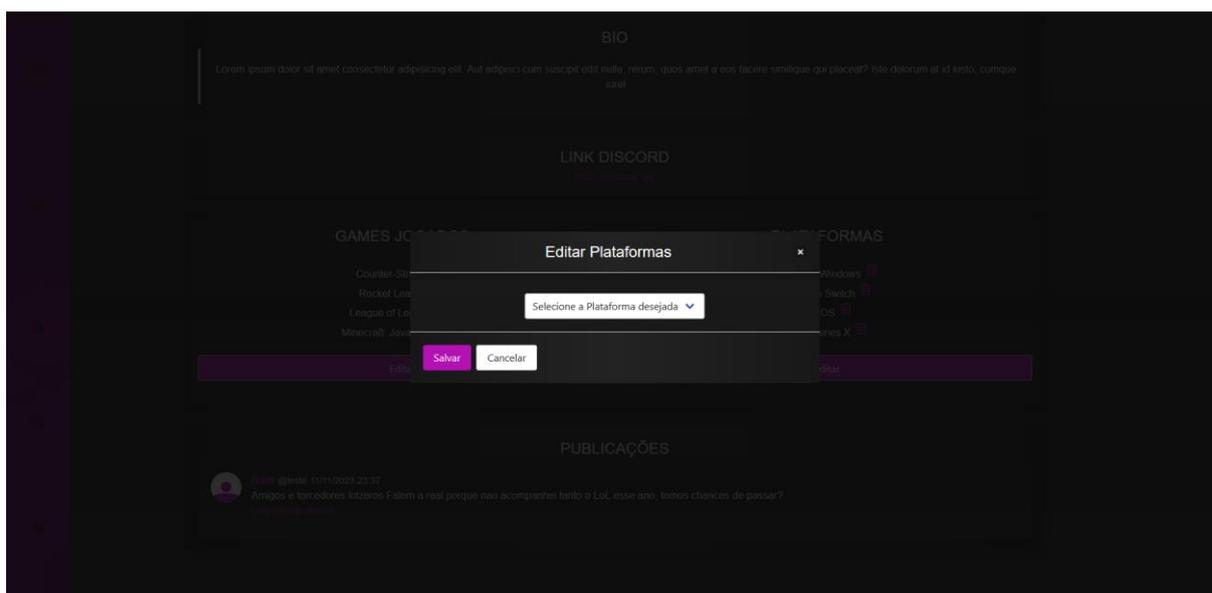
Nas figuras 5.6 e 5.7 pode-se ver que é possível modificar os games jogados e as plataformas utilizadas, assim deixando o perfil do usuário com mais informações.

Figura 5.6 – Tela de perfil do próprio usuário, editar jogos



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Figura 5.7 – Tela de perfil do próprio usuário, editar plataformas



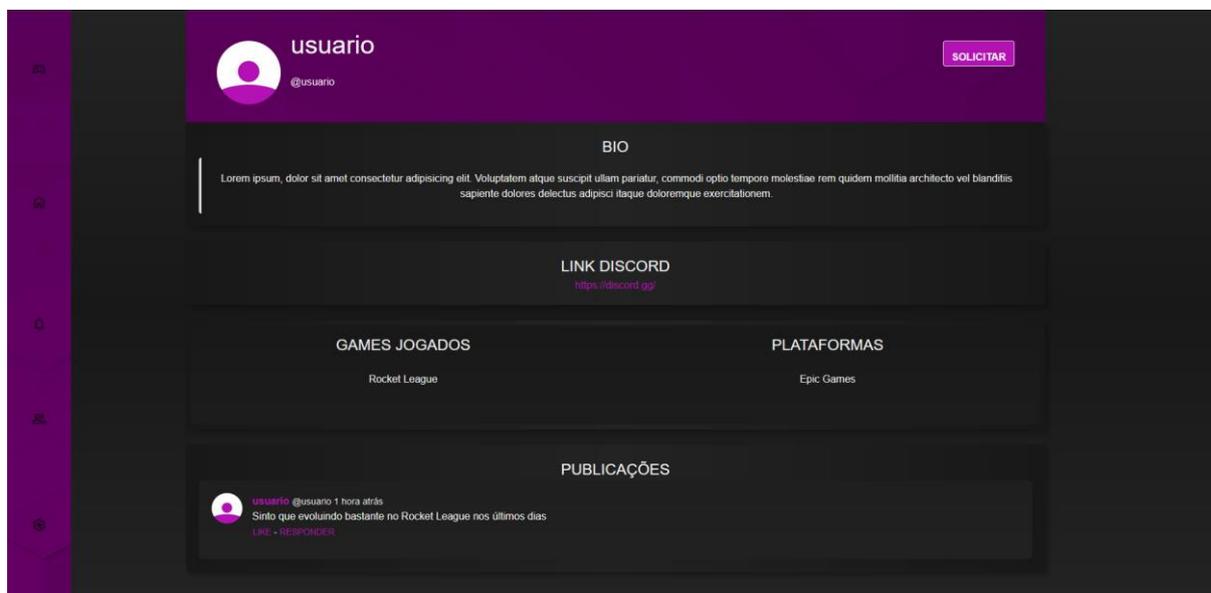
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.





Na figura 5.8 é possível verificar o perfil de outro usuário, e caso o usuário queira solicitar amizade, há um botão de solicitar amizade no canto direito da tela.

Figura 5.8 – Tela De perfil de outro usuário



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Então, pode-se verificar que a tela de perfil é bem completa, podendo ter várias modificações, deixando o perfil do usuário mais customizável e assim fazendo o perfil ser único.

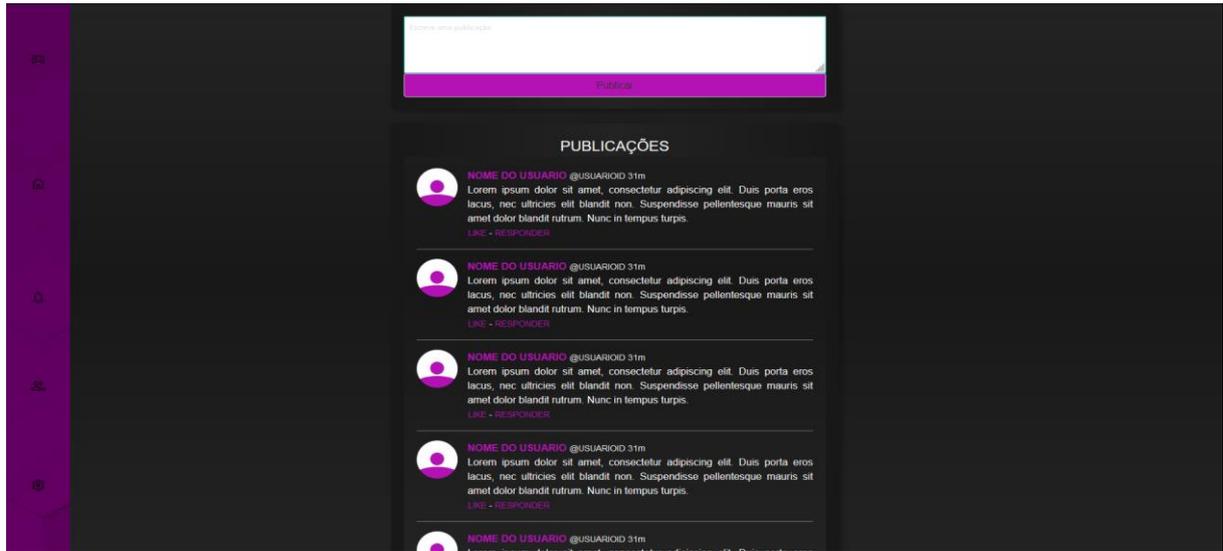
## 5.5 TELA DE PUBLICAÇÕES

Nesta tela o usuário pode verificar as publicações da comunidade geral do aplicativo e publicar, na Figura 5.9, comentar, na Figura 5.10 e responder outras publicações na Figura 5.11.





Figura 5.9 – Tela de publicações



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Quando uma publicação é selecionada, o sistema redireciona para outra tela, somente da publicação e com seus respectivos comentários.

Figura 5.10 – Tela de publicação com comentários



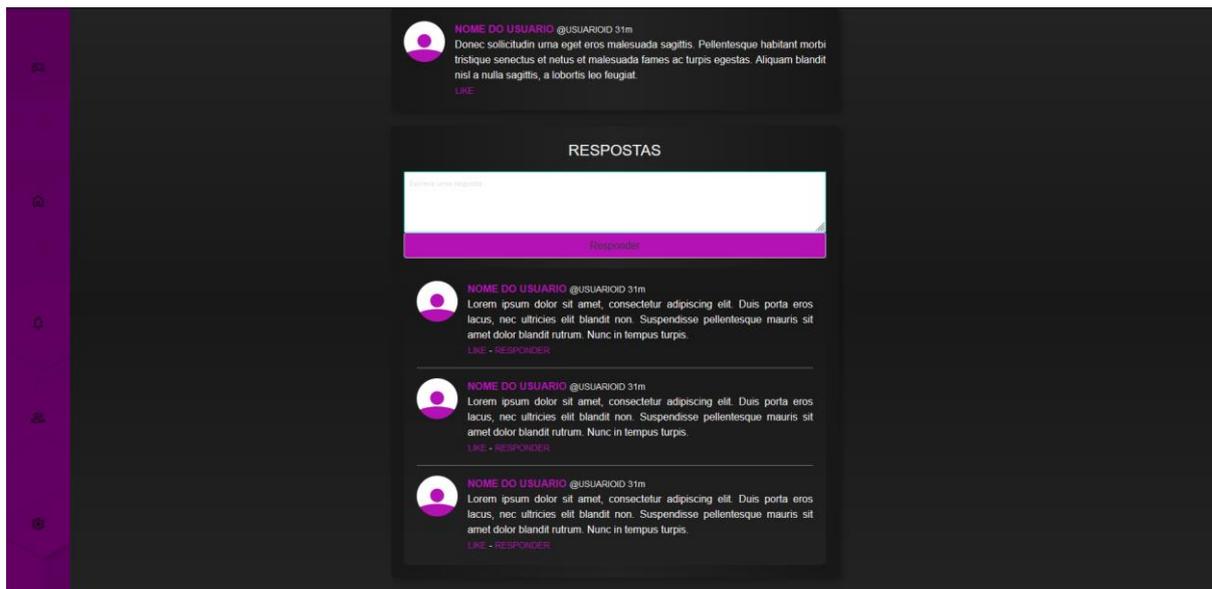
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Quando um comentário é selecionado, o sistema redireciona para outra tela, somente do comentário e com suas respectivas respostas.





Figura 5.11 – Tela de comentário com respostas



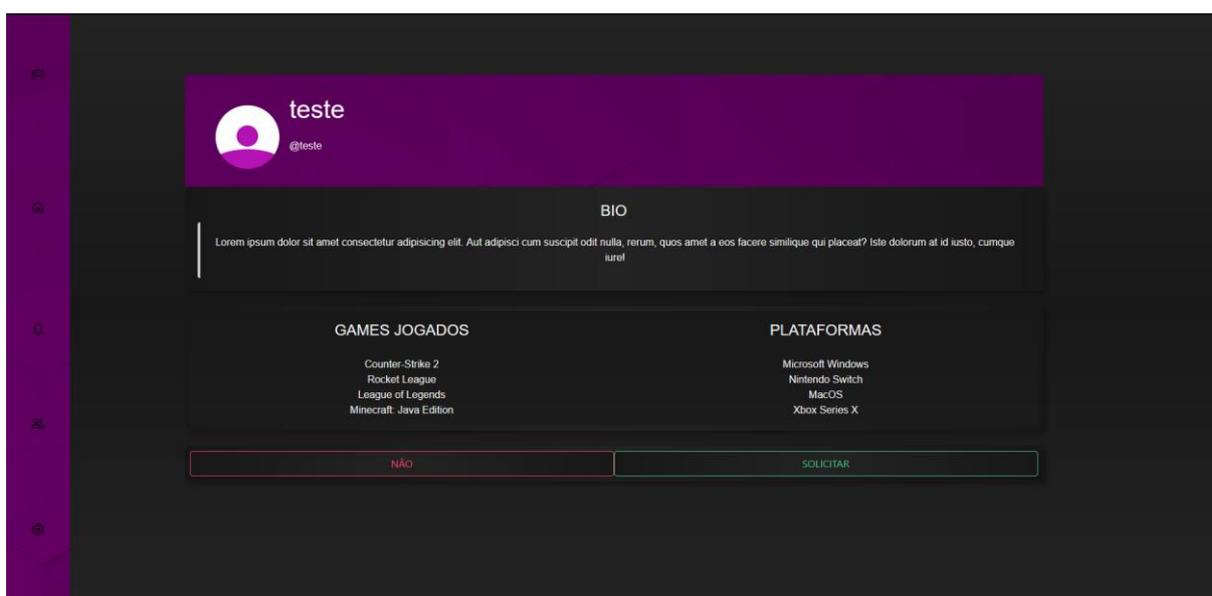
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Com essas telas os usuários podem interagir entre si, assim podendo encontrar outros parceiros de jogatina de uma outra forma .

## 5.6 TELA LUDIUS LINK

Nesta tela o usuário vai poder analisar perfis de usuários similares ao dele e caso o usuário queira solicitar amizade.

Figura 5.12 – Tela de Ludius Link



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.



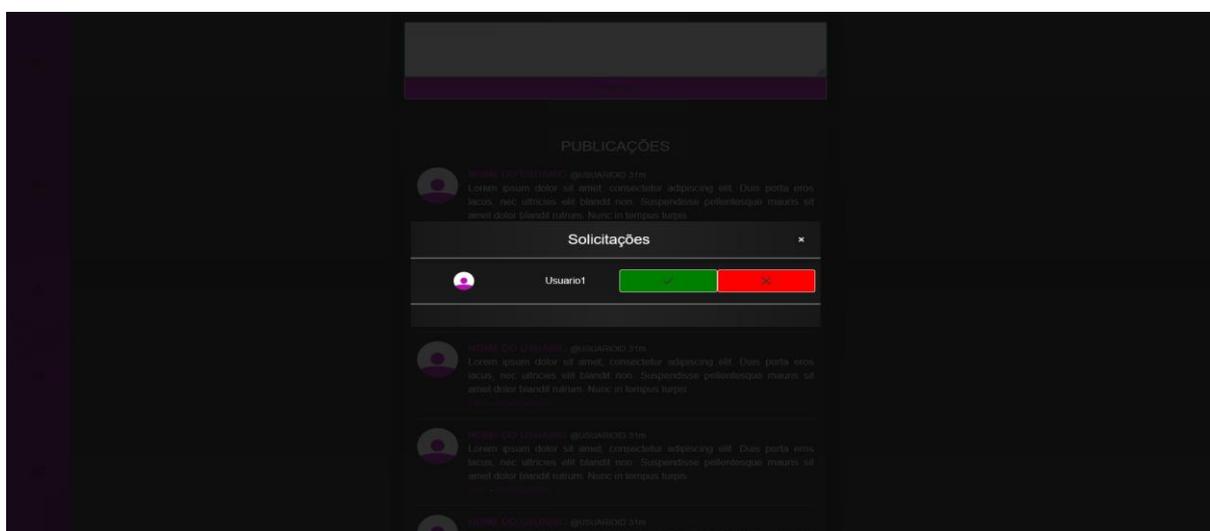


É possível verificar as principais informações de perfis que o sistema recomenda para o usuário, que são: nome, *bio*, *games* jogados e plataformas utilizadas.

## 5.7 FOOTER DE SOLICITAÇÃO E AMIZADE

Essa parte da tela estará sempre visível, em qualquer tela, podendo aceitar pedidos de amizade e verificar seus amigos a qualquer momento.

Figura 5.13 – *Footer* de Solicitação



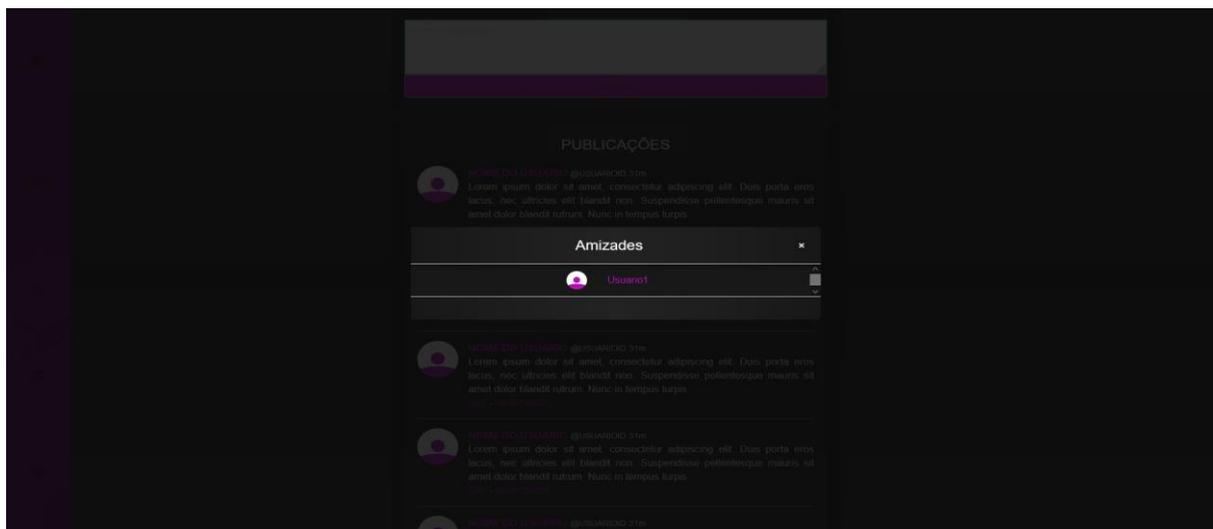
Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Na Figura 5.13 pode-se visualizar os pedidos de amizade enviados para o usuário, que é renovado toda vez que o usuário atualiza a tela no navegador.





Figura 5.14 – Footer de Solicitação e Amizade



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Na Figura 5.14 é possível visualizar a lista de amigos do usuário, que é renovado toda vez que o usuário atualiza a tela no navegador.





## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise apresentada durante o desenvolvimento do trabalho, fica evidente a relevância e a necessidade de uma plataforma como a *Ludius*, no mundo dos videogames. A pesquisa realizada revelou dificuldades enfrentadas por jogadores quando buscam parceiros de jogo, como dificuldades na formação de grupos ideais e limitações em encontrar jogadores compatíveis.

A comparação com outras plataformas existentes, como *Discord*, *Steam* e *Reddit*, destacou os diferenciais da *Ludius*. Enquanto o *Discord* é centrado na comunicação, a *Steam* é uma plataforma de distribuição de jogos e o *Reddit* é uma comunidade mais abrangente, a *Ludius* se destaca ao proporcionar recursos específicos para encontrar jogadores, perfis personalizados, integração com jogos e fóruns de discussão, criando um ambiente completo para a interação entre os jogadores.

A pesquisa deixa claro que a maioria dos jogadores enfrenta dificuldades ao buscar novos parceiros de jogo, que indica uma necessidade. Além disso, a preferência por redes sociais para esse fim sugere uma aceitação favorável da proposta da *Ludius*.

Como trabalhos futuros, pretende-se adicionar duas novas funcionalidades, onde uma depende da outra, a validação de e-mail na conta e a recuperação de senha da conta do usuário, caso o mesmo a esqueça. Outras funcionalidades que podem ser adicionadas são, um *chat* de texto entre usuários, chamadas de voz e vídeo, um filtro de busca por jogadores na aba *Ludius Link*, um sistema de *ranks* específicos para cada jogo cadastrado, onde o jogador pode colocar seu *rank* e deixar mais específico a procura por novos parceiros de jogo. Tudo isso buscando melhorar a experiência do usuário com sua jogatina.

Em resumo, a *Ludius* surge como uma solução inovadora para os desafios comuns enfrentados pelos jogadores ao buscar parceiros de jogo online. Com seus recursos específicos, a plataforma visa proporcionar uma experiência mais satisfatória e diversificada, conectando jogadores com interesses semelhantes e promovendo a formação de comunidades unidas. Ao utilizar tecnologias como HTML, CSS, PHP e MariaDB, a *Ludius* busca criar uma plataforma dinâmica e interativa, capaz de oferecer uma experiência envolvente aos seus usuários. O impacto esperado é não apenas





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #1e931112b4c22498a7310072c525669194ae0ad7857fd4ac354a7a1040e64539  
<https://valida.ae/988437479e5616a580f9ee3dde79f131b4cb18fb08c2b710a>



melhorar a busca por parceiros de jogo, mas também fortalecer os laços na comunidade de jogadores online.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MDN WEB Docs. **HTML**: Linguagem de marcação de hipertexto. 2023. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>. Acesso em: 15 nov. 2023.

MDN WEB Docs. **CSS**: Cascading Style Sheets. 2023. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>. Acesso em: 15 nov. 2023.

MariaDB Foundation. **MariaDB**: The open source relational database. 2023. Disponível em: <https://mariadb.org/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

PHP Group. **PHP**: A popular general-purpose scripting language that is especially suited to WEB development. 2023. Disponível em: <https://www.php.net/> Acesso em: 15 nov. 2023.

ZACKARIASSON, P.; WILSON, T. L. **The Video Game Industry**: formation, present state, and future. 1. ed. Nova Iorque. Routledge, 2012.

WELLING, L.; THOMSON, L. **PHP e MySQL**: Desenvolvimento Web. 3. ed. Rio de Janeiro. Elsevier, 2005.

EIS, D; FERREIRA E. **HTML5 e CSS3**: com farinha e pimenta. 1. ed. São Paulo. Tableless, 2012.

DYER, R. J. T. **Learning MySQL and MariaDB**. 1. ed. Sebastopol. O'Reilly Media, 2015.

DISCORD. **Discord | Your Place to Talk and Hang Out**. 2023. Disponível em: <https://discord.com>. Acesso em: 15 nov. 2023.

STEAM. **Bem-vindo(a) ao Steam**. 2023. Disponível em: <https://store.steampowered.com/?l=portuguese> . Acesso em: 15 nov. 2023.

REDDIT. **Reddit - Dive into anything**. 2023. Disponível em: <https://www.reddit.com>. Acesso em: 15 nov. 2023.

GAMERLINK. **GamerLink - Universal Looking For Group (LFG) App** .2023. Disponível em: <https://gamerlinkapp.com>. Acesso em: 15 nov. 2023.

GAMETREE. **Find Gaming Friends with GameTree | LFG Game App** .2023. Disponível em: <https://gametree.me>. Acesso em: 15 nov. 2023.

GUILDED. **Guilded - Chat for Gaming Communities**. 2023. Disponível em: <https://www.guilded.gg>. Acesso em: 26 de novembro de 2023.



## Página de assinaturas



**Anderson Pazin**  
264.548.978-85  
Signatário



**DIEGO LAZARO**  
341.175.938-03  
Signatário



**Rafael Hamamura**  
009.443.239-28  
Signatário



**Thiago Patricio**  
364.421.478-60  
Signatário

## HISTÓRICO

- 19 dez 2023** 11:20:47  **Anderson Pazin** criou este documento. (E-mail: anderson.pazin@fatec.sp.gov.br, CPF: 264.548.978-85)
- 19 dez 2023** 11:20:47  **Anderson Pazin** (E-mail: anderson.pazin@fatec.sp.gov.br, CPF: 264.548.978-85) visualizou este documento por meio do IP 177.95.133.194 localizado em Guaratingueta - Sao Paulo - Brazil
- 19 dez 2023** 11:20:51  **Anderson Pazin** (E-mail: anderson.pazin@fatec.sp.gov.br, CPF: 264.548.978-85) assinou este documento por meio do IP 177.95.133.194 localizado em Guaratingueta - Sao Paulo - Brazil
- 20 dez 2023** 18:12:00  **Thiago Seti Patricio** (E-mail: thiago.patricio@fatec.sp.gov.br, CPF: 364.421.478-60) visualizou este documento por meio do IP 177.21.143.255 localizado em Araçatuba - Sao Paulo - Brazil
- 20 dez 2023** 18:12:10  **Thiago Seti Patricio** (E-mail: thiago.patricio@fatec.sp.gov.br, CPF: 364.421.478-60) assinou este documento por meio do IP 177.21.143.255 localizado em Araçatuba - Sao Paulo - Brazil
- 20 dez 2023** 16:17:12  **Rafael Hamamura** (E-mail: rafael.hamamura@fatec.sp.gov.br, CPF: 009.443.239-28) visualizou este documento por meio do IP 187.120.156.63 localizado em Araçatuba - Sao Paulo - Brazil
- 20 dez 2023** 16:17:16  **Rafael Hamamura** (E-mail: rafael.hamamura@fatec.sp.gov.br, CPF: 009.443.239-28) assinou este documento por meio do IP 187.120.156.63 localizado em Araçatuba - Sao Paulo - Brazil
- 19 dez 2023** 11:48:00  **DIEGO HENRIQUE EMYGDIO LAZARO** (E-mail: diego.lazaro@fatec.sp.gov.br, CPF: 341.175.938-03) visualizou este documento por meio do IP 201.182.122.11 localizado em Lins - Sao Paulo - Brazil



19 dez 2023

11:48:02



**DIEGO HENRIQUE EMYGDIO LAZARO** (E-mail: [diego.lazaro@fatec.sp.gov.br](mailto:diego.lazaro@fatec.sp.gov.br), CPF: 341.175.938-03) assinou este documento por meio do IP 201.182.122.11 localizado em Lins - Sao Paulo - Brazil

