

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE ARAÇATUBA – EXT. GUARARAPES
Desenvolvimento de Sistemas**

**Gabriel Guimarães Prates
João Miguel Chiquito Caltabiano
Pedro Augusto Costa Silva**

**SKATE NO PÉ
Sorriso no rosto e um skate no pé**

**GUARARAPES
2024**

**Gabriel Guimarães Prates
João Miguel Chiquito Caltabiano
Pedro Augusto Costa Silva**

**WEBSITE PARA LOJAS DE SKATE
Sorriso no rosto e um skate no pé**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec de Araçatuba – Extensão Guararapes, orientado pelo professor Carlos Domingues Granja, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**GUARARAPES
2024**

**Gabriel Guimarães Prates
João Miguel Chiquito Caltabiano
Pedro Augusto Costa Silva**

**SKATE NO PÉ
Sorriso no rosto e um skate no pé**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado, apresentado à Etec de Araçatuba – Extensão Guararapes, no Ensino Técnico, como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, com nota final igual a _____, conferida pela Banca Examinadora formada pelos professores:

Profº Orientador Carlos Domingues Granja
Etec de Guararapes

Profº Micael Ricardo Pederiva
Etec de Guararapes

Profº Wilson Eduardo Leal Heideriki
Etec de Guararapes

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, cuja presença e força nos guiaram e deram determinação para enfrentarmos os desafios e concluirmos este trabalho com êxito. Agradecemos também aos nossos professores, em especial aos orientadores de desenvolvimento, Carlos e Micael, que nos apoiaram de forma significativa na execução do projeto e no nosso crescimento profissional.

Um agradecimento especial vai para nossos familiares, que nos deram apoio incondicional e palavras de incentivo nos momentos difíceis, tornando possível a nossa jornada.

Por fim, agradecemos a todos que, de forma direta ou indireta, contribuíram para a nossa formação e para a realização deste trabalho. O nosso sincero e profundo agradecimento a todos.

"A primeira regra de qualquer tecnologia utilizada nos negócios é que a automação aplicada a uma operação eficiente aumentará a eficiência. A segunda é que a automação aplicada a uma operação ineficiente aumentará a ineficiência. "

-Bill Gates

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema de avaliação para campeonatos de skate, visando otimizar o processo de pontuação e melhorar a experiência dos participantes e organizadores. O sistema será capaz de cadastrar skatistas, registrar manobras, atribuir notas, exibir resultados finais e fornecer feedback detalhado. A implementação desse sistema busca garantir uma avaliação justa, precisa e transparente, atendendo às necessidades dos envolvidos no evento. A relevância deste projeto está em sua capacidade de aprimorar a gestão e a organização de competições de skate, promovendo uma experiência mais profissional para os participantes e facilitando o trabalho dos organizadores. O desenvolvimento do sistema não apenas proporcionará um aprendizado prático para os estudantes de desenvolvimento de sistemas, como também incentivará a cultura do skate e o engajamento da comunidade local. Em um cenário de popularização do esporte, é fundamental que as competições possuam uma estrutura de avaliação que mantenha a integridade e a credibilidade do evento, estimulando tanto o crescimento do esporte quanto a participação ativa da comunidade. O sistema proposto servirá como uma ferramenta essencial para esse fim, ao oferecer uma gestão eficiente e de fácil acesso, integrando as melhores práticas de tecnologia e organização de eventos.

ABSTRACT

This project aims to develop a scoring system for skateboarding competitions, with the goal of optimizing the scoring process and enhancing the experience for both participants and organizers. The system will be capable of registering skateboarders, recording tricks, assigning scores, displaying final results, and providing detailed feedback. The implementation of this system seeks to ensure a fair, accurate, and transparent evaluation, addressing the needs of all involved in the event. The relevance of this project lies in its ability to improve the management and organization of skateboarding competitions, promoting a more professional experience for participants while facilitating the work of organizers. The development of the system will not only provide practical learning for system development students but also encourage skateboarding culture and local community engagement. In a scenario where the sport is becoming increasingly popular, it is essential for competitions to have a scoring structure that maintains the integrity and credibility of the event, stimulating both the growth of the sport and active community participation. The proposed system will serve as a vital tool for this purpose by offering efficient and easily accessible management, integrating best practices in technology and event organization.

SUMÁRIO

1.	Introdução	7
	1.1 Apresentação do Tema	7
	1.2 Justificativa	7
	1.3 Objetivo Geral	7
	1.4 Objetivo Específico	7
	1.7 Hipótese	8
2.	Desenvolvimento	10
	4.1 Descrição do Sistema	10
	4.2 Estrutura e Funcionalidades	10
	4.3 Tecnologias Utilizadas	11
	4.4 Implementação	11
3.	Considerações Finais	12
4.	Glossário	14

INTRODUÇÃO

Apresentação do Tema

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um sistema de avaliação para campeonatos de skate, com o objetivo de otimizar a pontuação e melhorar a experiência de participantes e organizadores. O sistema incluirá funcionalidades como cadastro de skatistas, registro de manobras, atribuição de notas e exibição de resultados, promovendo transparência e organização nos eventos.

Justificativa

A crescente popularidade do skate destaca a necessidade de uma plataforma eficiente para gerenciar competições. Este sistema visa atender às demandas dos participantes e organizadores, promovendo avaliações justas e organizadas, e contribuindo para o desenvolvimento e valorização do esporte.

Objetivo Geral

O sistema de avaliação para campeonatos de skate foi desenvolvido com o objetivo de facilitar a organização e a gestão de competições, proporcionando uma maneira eficiente de registrar e pontuar manobras, exibir resultados de forma clara e dar feedback aos participantes. A plataforma permitirá que os skatistas e os organizadores interajam, promovendo um ambiente de aprendizado e incentivo. Além disso, o sistema buscará estimular a participação da comunidade local em eventos de skate, contribuindo para o crescimento e a valorização do esporte.

Objetivo Específico

- Cadastrar skatistas e gerenciar suas informações.
- Registrar e avaliar manobras com precisão.
- Exibir resultados finais e médias de forma clara.
- Oferecer feedback sobre as performances.
- Promover eventos e incentivar a cultura do skate.

HIPÓTESE

Home

A página inicial do site contará com a logo no canto superior esquerdo e um menu de navegação com botões para acessar outras áreas do site. Abaixo, haverá um carrossel com imagens de skate e uma seção explicativa sobre o objetivo do projeto. Ao final, um botão permitirá que o usuário se registre para participar, e uma barra de contato com o e-mail estará disponível para dúvidas ou problemas.

Postagem e Registro de Notas

A página de postagens contará com a logo no canto superior esquerdo e um menu de navegação ao lado. Em seguida, haverá uma área de registro onde os administradores poderão adicionar notas e manobras para os skatistas cadastrados. A plataforma permitirá a inserção de detalhes da manobra, a nota atribuída e a cidade do evento.

Os resultados finais, incluindo a classificação dos participantes e suas notas médias, serão exibidos em uma seção específica, onde os usuários poderão consultar o histórico de performances e classificações.

Cadastro

O cadastro dos skatistas será gerenciado diretamente pelo sistema, com a inserção de dados realizada por administradores do site. A plataforma incluirá campos como nome, apelido e idade. Os administradores poderão acessar e atualizar essas informações conforme necessário.

Login

A página de login contará com uma caixa centralizada e novos usuários administradores são adicionados a partir do banco de dados. Para os usuários cadastrados, serão solicitados os campos de login e senha. Após a verificação, o sistema permitirá o acesso ao conteúdo do site.

Perfil

A página de perfil exibirá as informações do usuário cadastradas no banco de dados, como nome, apelido e idade. Somente administradores visualizam esta aba.

Campeões

Uma seção dedicada mostrará os campeões dos campeonatos, com informações sobre classificação, o nome e as notas que os levaram à vitória. Essa seção servirá para reconhecer os melhores skatistas e promover a cultura do skate.

DESENVOLVIMENTO

Descrição do Sistema

O desenvolvimento deste sistema de avaliação para campeonatos de skate foca na criação de uma plataforma web com funcionalidades voltadas para a gestão e organização de competições. O sistema foi projetado para atender às necessidades tanto dos skatistas quanto dos organizadores, proporcionando uma solução eficiente para o registro de notas, avaliação das manobras e exibição dos resultados. A estrutura do sistema está dividida em várias seções e funcionalidades que permitem um controle eficaz do processo de avaliação e a interação entre os usuários.

Estrutura e Funcionalidades

Cadastro de Skatistas:

O sistema permitirá o registro de skatistas pelos administradores, armazenando informações essenciais como nome, sobrenome, data de nascimento, telefone, cidade, e-mail e descrição do perfil.

O banco de dados será utilizado para gerenciar o cadastro e a atualização dos dados dos skatistas, garantindo que as informações estejam sempre atualizadas e acessíveis para a administração.

Registro de Notas e Manobras:

Os administradores poderão registrar as manobras realizadas pelos skatistas e atribuir notas a cada uma delas. O sistema deverá permitir uma inserção clara e organizada dessas informações, com a possibilidade de categorização das manobras e das notas atribuídas.

Para garantir transparência, cada nota registrada estará associada ao skatista correspondente, facilitando o acompanhamento da performance dos participantes.

Exibição de Resultados Finais:

A plataforma contará com uma seção dedicada à exibição dos resultados finais do campeonato. Os resultados incluirão a média das notas dos skatistas e a classificação geral de cada participante.

A visualização dos resultados será projetada de forma intuitiva, permitindo que tanto skatistas quanto espectadores possam entender rapidamente a classificação e a pontuação de cada participante.

Feedback para os Skatistas:

Para melhorar a experiência dos participantes e contribuir para o seu desenvolvimento, o sistema permitirá que os administradores ou organizadores forneçam feedback detalhado sobre as performances dos skatistas.

O feedback incluirá observações sobre as manobras realizadas, pontos fortes e áreas que precisam de melhoria.

Promoção de Eventos e Campeonatos:

O sistema terá funcionalidades que possibilitam a promoção de eventos e campeonatos, incentivando a participação de skatistas e a interação da comunidade local.

Uma seção especial poderá ser dedicada à divulgação de datas de campeonatos, inscrições abertas e outros detalhes relevantes para o público-alvo.

Tecnologias Utilizadas

Frontend: HTML e CSS para a construção da interface do usuário.

Backend: JavaScript para desenvolvimento da lógica do site.

Banco de Dados: MySQL para armazenamento e gestão dos dados dos skatistas, manobras e resultados.

Design Responsivo: A interface será responsiva, garantindo acesso e usabilidade em dispositivos desktop e móveis.

Implementação

O processo de desenvolvimento seguirá uma abordagem iterativa, com testes regulares e feedback dos usuários para aprimorar a funcionalidade e a usabilidade do sistema. Inicialmente, a criação do banco de dados será realizada para suportar o armazenamento dos dados dos skatistas, manobras e avaliações. Em seguida, serão implementadas as interfaces para cadastro, registro de notas, exibição de resultados e feedback.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste sistema de avaliação para campeonatos de skate tem como principal objetivo otimizar a gestão das competições, proporcionando uma experiência mais organizada, justa e transparente para skatistas e organizadores. Com a implementação das funcionalidades de cadastro de skatistas, registro de manobras e notas, e exibição dos resultados finais, conseguimos criar uma plataforma que facilita o acompanhamento do desempenho dos participantes, ao mesmo tempo em que promove um ambiente interativo e de aprendizado.

Durante o processo de desenvolvimento, conseguimos cumprir a maioria dos objetivos propostos inicialmente. A plataforma oferece uma interface intuitiva e acessível, permitindo que os organizadores registrem as manobras e as respectivas notas de forma ágil e precisa. A exibição dos resultados, com a média das notas e a classificação geral, é clara e facilita a transparência no campeonato, o que é fundamental para a confiança dos participantes.

Além disso, a funcionalidade de feedback para os skatistas é um ponto positivo do sistema, pois permite que os organizadores forneçam orientações construtivas, contribuindo para o crescimento dos atletas. A seção de promoção de eventos também se mostrou eficiente, oferecendo aos organizadores uma maneira prática de divulgar campeonatos e aumentar a participação do público.

No entanto, por limitações de tempo e recursos, alguns recursos planejados não foram totalmente implementados. A integração de um sistema de pontuação mais detalhado, incluindo o uso de vídeos para avaliação das manobras, não foi possível de ser concluída dentro do cronograma estipulado. Da mesma forma, a funcionalidade de feedback detalhado sobre áreas específicas de melhoria poderia ser mais robusta, proporcionando uma análise ainda mais precisa para os skatistas. Também foi planejado um sistema de gamificação, com medidores de performance e desafios, que acabou não sendo implementado, mas poderia ser um diferencial importante para incentivar a participação e o engajamento dos skatistas.

Apesar desses pontos, conseguimos atingir a maioria das metas estabelecidas,

criando uma plataforma funcional e eficiente para campeonatos de skate. Este projeto não só contribui para a melhoria das competições de skate, como também oferece aos envolvidos uma visão prática de como aplicar as técnicas e conceitos estudados ao longo do curso técnico de desenvolvimento de sistemas. O aprendizado obtido durante o desenvolvimento deste sistema é, sem dúvida, uma base sólida para futuros projetos na área de desenvolvimento de soluções para esportes e eventos.

Com isso, podemos considerar este projeto um sucesso em grande parte de seus objetivos, deixando a plataforma pronta para futuras melhorias e expansões. O sistema não só otimiza o processo de avaliação e gestão dos campeonatos, mas também contribui para o fortalecimento da cultura do skate, estimulando o engajamento da comunidade local e o crescimento do esporte.

GLOSSÁRIO

APIs - São um conjunto de padrões que fazem parte de uma interface e que permitem a criação de plataformas de maneira mais simples e prática para desenvolvedores. A partir de APIs é possível criar softwares, aplicativos, programas e plataformas diversas. Com autor: Fabro. Clara: O que é API e para que serve? Cinco perguntas e respostas. Techtudo, 20/21. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/06/o-que-e-api-e-para-que-serve-cinco-perguntas-e-respostas.ghtml>> Acesso em: 25/09/2021;

Browser - Browser é um termo recorrente na Internet e serve como sinônimo, em inglês, para “navegador de Internet”. O termo define apps como Google Chrome, Safari, Opera, Firefox e Edge que, em comum, permitem que o usuário acesse sites de Internet e também interaja com essas páginas de diversas formas. Com autor: Garrett. Filipe: O que é browser? Veja perguntas e respostas sobre navegador de Internet. Site Techtudo, 0/21. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2021/03/o-que-e-browser-veja-perguntas-e-respostas-sobre-navegador-de-internet.ghtml>>. Acesso em: 15/09/2021;

Framework - O framework é um pacote de códigos prontos que podem ser utilizados no desenvolvimento de sites. A proposta de uso dessa ferramenta é aplicar funcionalidades, comandos e estruturas já prontas para garantir qualidade no projeto e produtividade. Com autor: Souza. Ivan: Framework: descubra o que é, para que serve e por que você precisa de um para o seu site. Site Rockcontent, 20/21. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/framework/>>. Acesso em: 15/09/2021;

JQuery - É uma biblioteca popular do Java Script. Ela foi criada por John Resig em 2006 com o propósito de facilitar a vida dos desenvolvedores que usam Java Script nos seus sites. Com Autor Ariane G: O Que é jQuery e Para Que Serve?. Site Hostinger, 20/21. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-jquery>>. Acesso em: 15/09/2021;

Linkagem - É um recurso utilizado pelos profissionais de SEO, tanto para ajudar a impulsionar o ranqueamento de determinadas páginas de um site, como para indicar ao usuário onde ele pode clicar para encontrar conteúdos que sejam de seu interesse ou relacionados ao assunto da página em que ele está navegando atualmente. Com autor: Campos. Toni: Linkagem Interna: O que é e Como Fazer. Ciawebsites, 20/21. Disponível em: < <https://www.ciawebsites.com.br/otimizacao-de-sites/linkagem-interna-o-que-e-e-como-fazer/> > Acesso em: 25/09/2021;

Megabytes - MB é a abreviação do termo megabyte, que se refere à unidade de medida de informação que equivale a 1.000.000 de bytes. Ele é usado para medir o tamanho da memória e do espaço de armazenamento de um hardware. Sem autor: introdução de megabytes. Canaltech, 20/21. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/produtos/O-que-e-megabyte/>>. Acesso em: 15/09/2021;

Plugins - Um plug-in é um código inserido no seu site WordPress. De forma simples, é uma extensão que aumenta e melhora as funcionalidades do seu site principal. JQuery é uma biblioteca popular do JavaScript. Com autor Andrei L: O Que é Plug-in? Guia Completo para Iniciantes do WordPress. Hostinger, 20/21. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-plugin>>. Acesso em: 15/09/2021;

Script Open Source - O termo em inglês “open source” significa “código aberto” e se refere ao código-fonte de um site ou aplicativo. Nesse sentido, sua linguagem de programação pode ser vista por qualquer um, que pode adaptá-la para objetivos variados. Sem autor: introdução do script open source. Site Totvs,

20/21. Disponível em: <<https://www.totvs.com/blog/developers/como-funciona-um-software-open-source/>>. Acesso em: 15/09/2021;

Sintaxe - Uma linguagem de programação normalmente tem uma sintaxe rígida, que é o conjunto de regras que determina quais combinações de símbolos e palavras-chaves podem ser utilizadas. Sem autor: introdução da sintaxe. Site Unicamp, 20/21. Disponível em:

<<https://www.ic.unicamp.br/~lehilton/mc102qr/unidades/03-linguagens-programacao.html>>. Acesso em:16/09/2021;

Sistemas de grid - Em termos básicos, um sistema de grid é uma estrutura que permite o conteúdo ser empilhado verticalmente e horizontalmente de uma forma consistente e facilmente gerenciável. Sem autor: introdução dos sistemas de grid. Site Tableless, 20/21. Disponível em: <<https://tableless.com.br/entendendo-sistemas-de-grid-css-do-zero/>> acesso em: 15/09/2021;

Web - Web é uma palavra inglesa que significa teia ou rede. O significado de web ganhou outro sentido com o aparecimento da internet. A web passou a designar a rede que conecta computadores por todo mundo, a World Wide Web (WWW). Sem autor: introdução à web. Site Significados, 20/21. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/web/>>. Acesso em: 15/09/2021.

CSS

É a linguagem que usamos para definir o estilo de um documento HTML. CSS descreve como os elementos HTML devem ser exibidos como: estilos, Cores e Fontes dos Textos. Sem autor: introdução à CSS. W3Schools, 20/21. Disponível em: <<https://www.w3schools.com/css/default.asp>>. Acesso em: 03/09/2021;

GIT

É um sistema de controle de versão distribuído gratuito e de código aberto projetado para lidar com tudo, desde projetos pequenos a muito grandes com velocidade e eficiência. É uma ferramenta de versionamento que permite que várias pessoas trabalhem em um mesmo projeto facilitando a administração.

Sem autor: introdução ao git, site do GIT, 20/21. Disponível em: <<https://git-scm.com/>>. Acesso em: 03/09/2021;

GitHub

É um serviço baseado em nuvem que hospeda um sistema de controle de versão chamado Git. Ele permite que os desenvolvedores colaborem e façam mudanças em projetos compartilhados enquanto mantêm um registro detalhado do seu progresso. Com autor: Andrei L, O Que é GitHub e Para Que é Usado?. Hostinger, 20/21. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-quegithub?ppc_campaign=google_performance_max&gclid=CjwKCAjwj8eJBhA5EiwAg3z0mz8vvT_50IEsxc9YRN_AxzWfbxcIThpO_7_nZx3EnJgRpw34Yk7mxoCfq0QAvD_BwE>. Acesso em: 03/09/2021;

HTML

Significa (Hyper Text Markup Language) é a linguagem de marcação padrão para a criação de páginas da web, descreve a estrutura de uma página da web consiste em uma série de elementos. Os elementos HTML informam ao navegador como exibir o e conteúdo ajudando na estrutura básica do site. Sem autor: introdução ao HTML. W3Schools, 20/21. Disponível em: <https://www.w3schools.com/html/html_intro.asp>. Acesso em: 03/09/2021; Mysql

É um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados. O serviço utiliza a linguagem SQL (Structure Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada), que é a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados. Com autor: PISA, Pedro. O que é e como usar o MySQL?. Techutudo, 20/21. Disponível em: <<https://www.techutudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.html>>. Acesso em: 03/09/2021;

PHP

(Um acrônimo recursivo para PHP: Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de script open source de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do HTML ajudando na comunicação entre o site e a base de dados. <https://www.php.net/manual/pt_BR/introwhatis.php>. Acesso em: 03/09/2021;

Visual Studio

É um assistente para desenvolvimento. Independentemente da linguagem que você utiliza, ele mostra os atalhos de APIs disponíveis, além de fazer preenchimento automático dos comandos para agilizar a construção do seu código. Com autor: Redação Impacta. Você sabe o que é Visual Studio?. Site Impacta, Disponível em: < <https://www.impacta.com.br/blog/voce-sabe-o-que-e-visual-studio/> > Acesso em: 25/09/2021.

XAMPP

XAMPP é um pacote de software livre que fornece uma plataforma de servidor local para o desenvolvimento de sites e aplicações web. Ele inclui o servidor Apache, o banco de dados MySQL (ou MariaDB), o interpretador PHP e o servidor FTP FileZilla, facilitando a instalação e configuração de um ambiente de desenvolvimento web. O XAMPP é amplamente utilizado por desenvolvedores para testar suas aplicações localmente antes de colocá-las em servidores públicos. Sem autor: XAMPP. Site XAMPP, 20/21. Disponível em: https://www.apachefriends.org/pt_br/index.html. Acesso em: 28/11/2024.