

# Revista Científica

FACULDADE ATENAS- PARACATU-MG

Ano 2023, V.16, N.1



FACULDADE  
ATENAS

[www.atenas.edu.br](http://www.atenas.edu.br)  
38 3672-3737

# CRIAÇÃO DO BLOG PARA O JOGO: STARSECTOR

Diogo Batista Da Silva Pinto  
Pedro Henrique Pedrosa De Melo  
Carlos Eduardo Ribeiro Chula  
Marcos Henrique Rosa Dos Santos  
Cristiano André Peixoto

## RESUMO

Ao passar dos tempos, jogos sempre foram inventados pelos humanos e repassados para os seus descendentes, para a diversão e aprendizado. É natural que este conhecimento com o passar dos tempos fosse repassado e adaptado em cada era, até que este conhecimento chegou aos tempos modernos. Com o advento da computação este conhecimento foi passado para os computadores, com isso foram criados os primeiros jogos digitais. A presente monografia tem como objetivo o desenvolvimento de um programa, para guardar as informações do jogo *starsector* e repassá-las ao jogador, caso seja necessário. Também foi feito um estudo do tema RPG (*Role Playing Game*) para o aprofundamento e familiarização do assunto, e para melhor compreensão de como foi feito todo o processo, foi feita uma explicação das principais ferramentas para a criação deste programa. Para a programação front-end deste trabalho foi usado os programas HTML e CSS, para a parte back-end foi usado o programa PHP, para a parte de banco de dados foi usado o programa phpMyAdmin e toda a programação foi feita no Visual Studio Code. Ao fim do trabalho foram documentados itens importantes para a criação desta monografia e foram apresentados alguns dos passos para a criação deste software.

**Palavras Chaves:** Sistemas de Informação, Programação Web, Jogos Digitais.

## ABSTRACT

As time went by, games were always invented by humans and passed on to their descendants, for fun and learning. It is natural that this knowledge over time was passed on and adapted in each era, until this knowledge reached modern times. With the advent of computing this knowledge was passed on to computers, with which the first digital games were created. This monograph aims to develop a program to store the information from the *starsector* game and pass it on to the player, if necessary. An

RPG (Role Playing Game) study was also carried out to deepen and familiarize the subject, and for a better understanding of how the whole process was done, an explanation of the main tools for creating this program was made. For the front-end programming of this work, the HTML and CSS programs were used, for the back-end part the PHP program was used, for the database part the phpMyAdmin program was used and all programming was done in Visual Studio Code. At the end of the work, all important subjects for the creation of this monograph were documented and some of the steps for the creation of this software were presented.

**Keywords:** Information Systems, Web Programming, Digital Games.

## 1 INTRODUÇÃO

Criatividade é a palavra-chave quando se fala de atividades lúdicas. Brincadeiras e jogos infantis, por mais que sejam parecidos, sempre possuem novas possibilidades e caminhos a cada vez que se brinca ou joga. Um rabisco a mais num desenho, ou uma proteção a menos numa brincadeira de pega-pega fazem diferença a ponto de tornar-se uma atividade divertida ou não.

Esta ideia é seguida pela maioria dos jogos eletrônicos. Desde os primeiros videogames até os mais atuais, o espírito de desafio e a criatividade de seus criadores é o que os torna divertidos. Muitos tipos de jogos, estilos artísticos e modelos de narrativa foram desenvolvidos desde então, e da mesma forma foram criados inúmeros jogos, cada um com suas peculiaridades.

Dentre os vários gêneros de jogos, os chamados RPG's (*Role-Playing Games*), bem como os games de aventura, são os que possuem o maior foco na narrativa (Novak, 2010). A importância da narrativa, em alguns desses jogos, é tão grande que o propósito do jogo se torna quase unicamente apresentar a história.

Parte da diversão está em viver as histórias propostas pelos criadores. O jogador faz parte da história que está jogando, e a capacidade de influenciá-la pode ser muito importante. Isso se torna mais evidente através dos fatores que atrai mais jogadores para as narrativas que os games oferecem é a possibilidade de escolha do percurso narrativo que extrapola, muitas vezes, a lógica linear comum dos formatos narrativos convencionais. Outro fator importante é que a narrativa nos jogos não é simplesmente compreendida e interpretada pelos jogadores, mas sim vivenciadas e

significadas através da transformação de jogadores em personagens (Beatriz *et al.*, 2010).

Os RPG's de última geração como *Final Fantasy XIII* (2010) e *White Knight Chronicles* (2010), possuem uma grande quantidade de diálogos dublados. No jogo *Phoenix Wright* (2001), parte da interação depende do microfone e, conseqüentemente, da fala do jogador.

Nos jogos, além da interação nas narrativas, existe a capacidade de criação de conteúdo, sejam mapas, cenários ou personagens. Alguns jogos se tornaram famosos justamente por esta qualidade, como é o caso de *Little Big Planet* (2008) e *ModNation Racers* (2010). A criação de conteúdo torna possível um nível maior de controle sobre os eventos do jogo por parte dos jogadores, e isso é um grande atrativo para muitos.

Partindo desta situação, onde a maioria dos jogos da atualidade não tem essas características, este trabalho resultará em um blog de pesquisas, onde pode ser usada por jogadores para melhorar a experiência dos mesmos, entretanto no blog contém as informações do jogo (*starsector*) para nortear aos jogadores caso eles necessitem procurar algum tipo de informação sobre as armas, naves, etc.

## **2 SOFTWARE PARA O JOGO STARSECTOR**

RPG é um dos tipos de jogos que existem, e para definir o que é um RPG Ariane Velasco (2019), nos diz que um RPG (*Role-Playing game*) é um jogo onde as pessoas interpretam seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo. Como o enredo ocorre, é decidido pelos jogadores livremente, desde que ele continue dentro das regras predeterminadas pelo jogo.

Uma “aventura” como é chamada a seção de RPG é bem simples, Matheus Sales (20--) nos mostra todos os passos para se jogar um RPG. Um jogo de RPG pode ter de duas a dez pessoas ou até mais, não existe um número específico, mais não dá pra jogar com uma só pessoa, nesse jogo existem dois tipos de participantes: o primeiro sendo o jogador, é ele quem cria o personagem com quem vai jogar (e com quem vai ficar até o final do jogo), e segue as regras impostas pelo narrador. O segundo participante é o narrador ou mestre, é ele quem cria a história e julga as ações de todos os personagens do jogo. O narrador não tem um personagem próprio, mas ele controla todos os outros personagens não jogáveis do jogo.

Cada sessão de RPG se torna uma aventura e cada aventura com os mesmos personagens consecutivos se torna uma campanha. Cada jogador deve criar seu personagem baseado nas regras que o narrador estabelece e com ele ficará pela duração da campanha. Ao final de cada aventura o personagem recebe uma quantidade de pontos de experiência ou XP's (*experience points*) e com esses pontos o jogador pode melhorar os atributos do seu personagem, exemplo: inteligência, força, etc. Este é o motivo de se ter os mesmos personagens em várias aventuras.

## 2.1 A história dos RPG's

O RPG surgiu oficialmente no ano de 1974, com o lançamento do jogo "D&D" (*Dungeons and Dragons*), criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Um ano depois, em 1975 foi feito o jogo "*Empire of Petal Throne*" que foi lançado também por Gary e Dave, mas esse jogo teve muito pouco sucesso de vendas, mais apesar do fracasso, foi uma grande mudança na abordagem do jogo. Em 1986 surgiu o "GURPS" pela empresa *Steve Jackson Games*, que ao contrário de "D&D" tinha menos regras, permitindo que os jogadores tivessem mais liberdade, ao final dos anos 1990 surgiram diversos títulos, oferecendo diversas variações no jogo. Além do RPG de mesa também surgiram outros tipos de RPG's como: os RPG's digitais e o RPG's de "*live action*". Que junto com os RPG's de mesa também fazem muito sucesso nos dias de hoje.

## 2.2 RPG's digitais

Existem três tipos de RPG's: os RPG's de mesa, os RPG's de live action e os RPG's digitais. Os RPG's digitais são muito parecidos com os RPG's de mesa, mas com algumas diferenças. Willian Hosch (20--) explica que um RPG digital é um gênero de jogo, em que o jogador controla as ações de um ou mais personagens imersos num mundo bem definido, incorporando elementos dos RPG's tradicionais, compartilhando geralmente a mesma terminologia, ambientações e mecânicas de jogo.

Esses tipos de RPG's contém muitas similaridades como: ampla progressão de história, elementos narrativos, desenvolvimento dos personagens do jogador, rigoroso sistema de regras, além de complexibilidade e elementos de imersão. Apesar de serem muito parecidos, alguns jogadores não acreditam que os RPG's digitais sejam "RPG's reais", pela falta de liberdade que esses jogos proporcionam comparados aos

jogos de mesa convencionais, eles afirmam que esses jogos seriam na verdade jogos de aventura com elementos de RPG.

### **2.3 Linguagens de programação**

Para se implementar um algoritmo em um computador, é necessário descrevê-lo de uma forma que o computador consiga entendê-lo e executá-lo. Essa descrição é feita por uma “linguagem de programação”. “O próprio conjunto de instruções de um processador, pode ser entendido como uma “linguagem de programação”, Gudwin (1997).

“Pode-se dizer que a linguagem de programação é uma forma de comandar como um dispositivo deve trabalhar. É como se déssemos ordens para esses dispositivos que podem ser simples, como por exemplo, um carregador de pilhas ou mais complexos como um computador,” Amariz (20--).

### **2.4 Linguagens de baixo nível**

Linguagens de baixo nível são linguagens em que as instruções correspondem quase que diretamente ao código de máquina, que será enviado ao processador para que haja a execução. “Na verdade, existem tantas linguagens de baixo nível quanto são os conjuntos de instruções dos diferentes processadores. Essas linguagens são conhecidas de uma maneira unificada como “Linguagem Assembly”, sendo que na verdade deve existir uma linguagem Assembly para cada processador.” Gudwin (1997).

### **2.5 Linguagens de alto nível**

Uma Linguagem de programação de alto nível, é uma linguagem com um nível de abstração relativamente elevado, bem longe do código de máquina e mais próximo à linguagem humana. “Desse modo, as linguagens de alto nível não estão diretamente relacionadas à arquitetura do computador. O programador de uma linguagem de alto nível, não precisa conhecer características do processador, como instruções e registradores.” (MELO, 2003).

### 3. BLOGS

Os blogs estão na internet a bastante tempo, o termo em si foi criado em 1997 por Jorn Barger, os blogs que inicialmente foram usados como uma ferramenta de publicação, hoje possuem vários tipos e formatos. Blood (2002), explica o que os vários tipos de blogs possuem em comum: o formato, constituído pelos textos colocados no topo da página e frequentemente atualizados, bem como a possibilidade de uma lista de links apontando para sites similares, tal percepção vai constituir um blog como uma estrutura característica em um website.

Schmidt (2007), explica que blogs são: Websites frequentemente atualizados onde o conteúdo, (texto, fotos, arquivos de som, etc.), são postados em uma base regular e posicionados em ordem cronológica reversa. Os leitores quase sempre possuem a opção de comentar em qualquer postagem individual, que são identificados com uma URL (*Uniform Resource Locator*) única.

Existem vários formatos de blogs, blogs pessoais, blogs de notícias, blogs de resenhas, etc. Apesar de ter um conceito claro, existe uma grande discussão sobre o quanto um site deve ser atualizado para que se constitua um weblog, e também existe a pergunta de que se um blog que deixa de ser atualizado, apesar de persistir existindo na web, deixa de ser um blog ?. Diversos autores tentam simplificar a estrutura de um blog para tentar responder a essas perguntas, Gilmor (2004), por exemplo, foca a estrutura apenas a partir da presença de links e dos textos curtos (posts) publicados em ordem cronológica reversa. Barbosa (2003), propõe através do conceito estrutural, a visão do blog como uma ferramenta que facilita a publicação pessoal, anexando à estrutura e o caráter da personalidade.

Um outro grupo de autores defende um conceito chamado de “funcional” que prioriza o blog com a função de informar, e se o blog não é mais informativo, ele não pode ser considerado um blog. Estes autores são: vide Pedersen e Macafee (2007), Marlow (2004), eles consideram weblogs uma mídia, que difere das demais pelo seu caráter social, expresso através do seu caráter conversacional, tanto dos textos publicados quanto pelas ferramentas anexadas, e que hoje são características dos sistemas, como os comentários. “Weblogs constituem uma conversação massivamente descentralizada onde milhões de autores escrevem para a sua própria audiência” (MARLOW, 2004).

Existe um outro conceito sobre blogs que tende a compreendê-los como artefatos culturais (SHAH, 2005). Essa percepção, advinda de um olhar antropológico e etnográfico, “representa a oportunidade de uma aproximação do contexto sócio-histórico, de apropriação dos artefatos tecnológicos a partir do olhar subjetivo dos próprios atores que interagem com as TICs” (ESPINOSA, 2007).

## **4 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS**

O levantamento de requisitos é uma fase muito importante para a criação de projetos, porque é com esses requisitos que os softwares são criados e moldados, conforme afirma Sommerville (2011). “O levantamento de requisitos pode ser definido como a descrição das ações que o sistema deve executar para chegar a um fim desejado, que também deve ser relatado para fim de documentação do projeto.”

Os requisitos podem ser divididos em 2 tipos: requisitos funcionais e não funcionais, Pressman (2016), fala sobre isso, “a fase de levantamento de requisitos engloba os requisitos funcionais e não funcionais, que permitem uma maior clareza dos aspectos que o software deverá atingir, e assim de forma eficiente e econômica, realiza as tarefas que o cliente necessita atingindo o conceito de qualidade de software.”

### **4.1 Requisitos funcionais**

Os requisitos funcionais são uma das categorias dos requisitos que foca em uma função do software, Pressman (2016) fala um pouco sobre os requisitos funcionais: “os requisitos funcionais podem ser de usuário, por exemplo, um bastante usado é o de autenticação, que exprime a ideia de que o usuário deve estar autenticado, ou seja que tenha seus dados verificados garantindo ser um usuário autêntico para realizar tarefas dentro do sistema.”

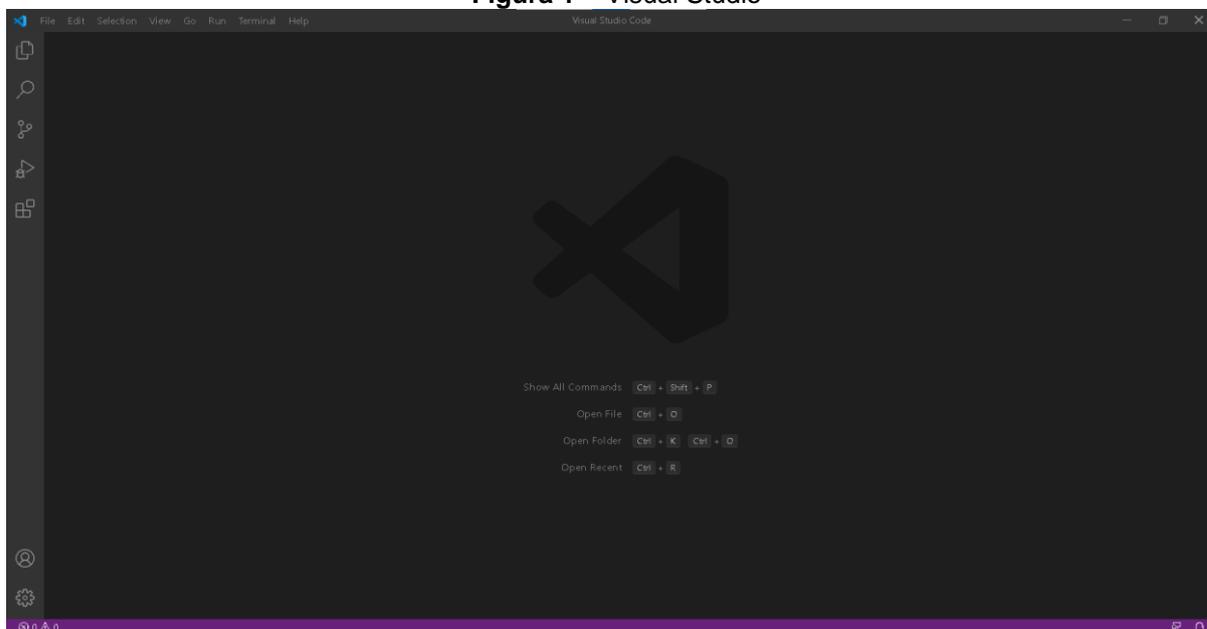
### **4.2 Requisitos não funcionais**

Os requisitos não funcionais são um pouco diferentes dos funcionais, porque focam na aplicação, como diz Sommerville (2011) “os requisitos não funcionais fazem o papel contrário, ou seja, explícita atividades ou ações que o sistema não deve realizar, ajudando assim definir o escopo da aplicação.”

## 5 VISUAL STUDIO CODE

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. “Ele inclui suporte para depuração, controle Git incorporado, realce de sintaxe, complementação inteligente de código, snippets e refatoração de código.” (VISUAL STUDIO CODE.COM,2015). Uma das grandes características do Visual Studio é a customização, o que é um grande diferencial comparado a outras linguagens, conforme afirma a página oficial. “Ele também é customizável, fazendo com que os usuários possam mudar o tema do editor, teclas de atalho e preferências.” (VISUAL STUDIO CODE.COM,2015). conforme apresentados na Figura 1

**Figura 1 – Visual Studio**



**Fonte:** Elaborado pelo Autor (2020).

### 5.1 HTML

O html é uma linguagem de programação de hipertexto mais usada para a parte de programação web, como afirma a (MDN, 2019), “o HTML (Linguagem de Marcação de HiperTexto) é o bloco de construção mais básico da web, ele define o significado e a estrutura do conteúdo.” O HTML é mais conhecido por ser uma linguagem de hipertexto. “Hipertextos” são links que ligam as páginas web, conforme afirma a (MDN, 2019), ““Hipertexto” refere-se aos *links* que conectam páginas da Web entre si, seja dentro de um único site, ou entre sites.” Links funcionam como “portas” que ligam os

sites da web entre si, “Links são um aspecto fundamental da web, ao carregar um conteúdo na Internet e vinculá-lo a páginas criadas por outras pessoas, você se torna um participante ativo na world wide web.”(MDN,2019).

## 5.2 CSS

O CSS (*Cascading Style Sheets*) ou em português (Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de estilização, usada em conjunto com o HTML como explica a (MDN,2019), “CSS é uma linguagem de estilo usada para descrever a apresentação de um documento escrito em HTML ou em XML, o CSS descreve como elementos são mostrados na tela, no papel, na fala ou em outras mídias.”

O CSS é uma das linguagens mais usadas e hoje em dia, é uma linguagem padronizada. “CSS é uma das principais linguagens da open web, e é padronizada em navegadores web de acordo com as especificações da W3C.”(MDN,2019).

## 5.3 BOOTSTRAP

O bootstrap é um *framework* (estrutura) web, usado para programação web juntamente com HTML e CSS. Conforme afirma (bootstrap,20--), “Bootstrap é um *framework* web com código-fonte aberto para desenvolvimento de componentes de interface e front-end, para sites e aplicações web usando HTML, CSS e JavaScript, baseado em modelos de design para a tipografia, melhorando a experiência do usuário em um site amigável e responsivo.”

## 6 PROGRAMAÇÃO WEB

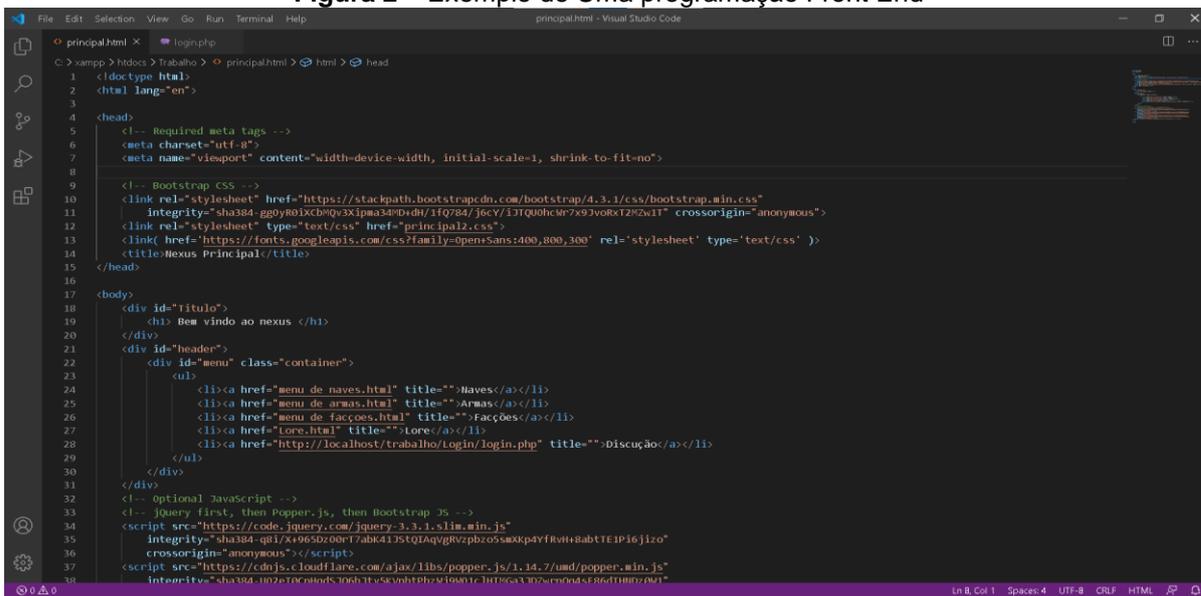
Programação web, como o nome diz, é um nome usado para representar todo o tipo de programação voltado para a internet, “Desenvolvimento web é o termo utilizado para descrever o desenvolvimento de sites, na Internet ou numa intranet.”(DEV MEDIA,20--).

A programação web tem o objetivo de construir um conjunto de links que juntos constroem um site, “O desenvolvimento refere-se a um processo de construção e testes do software específico para a web, com a finalidade de se obter um conjunto de programas, que satisfazem as funções pretendidas.” (DEV MEDIA,20--).

## 6.1 Front-end

Uma das partes da programação web é o *Front-End* (Interface Frontal), esta é a parte que é responsável por estilizar toda a parte frontal do site, ou seja, tudo que o usuário vai ver. “O *front-end* é responsável por coligar a entrada do usuário em várias formas, e processá-la para adequá-la a uma especificação em que o *back-end* possa utilizar.” Codesido (2009) conforme o exemplo da Figura 2.

Figura 2 – Exemplo de Uma programação Front End



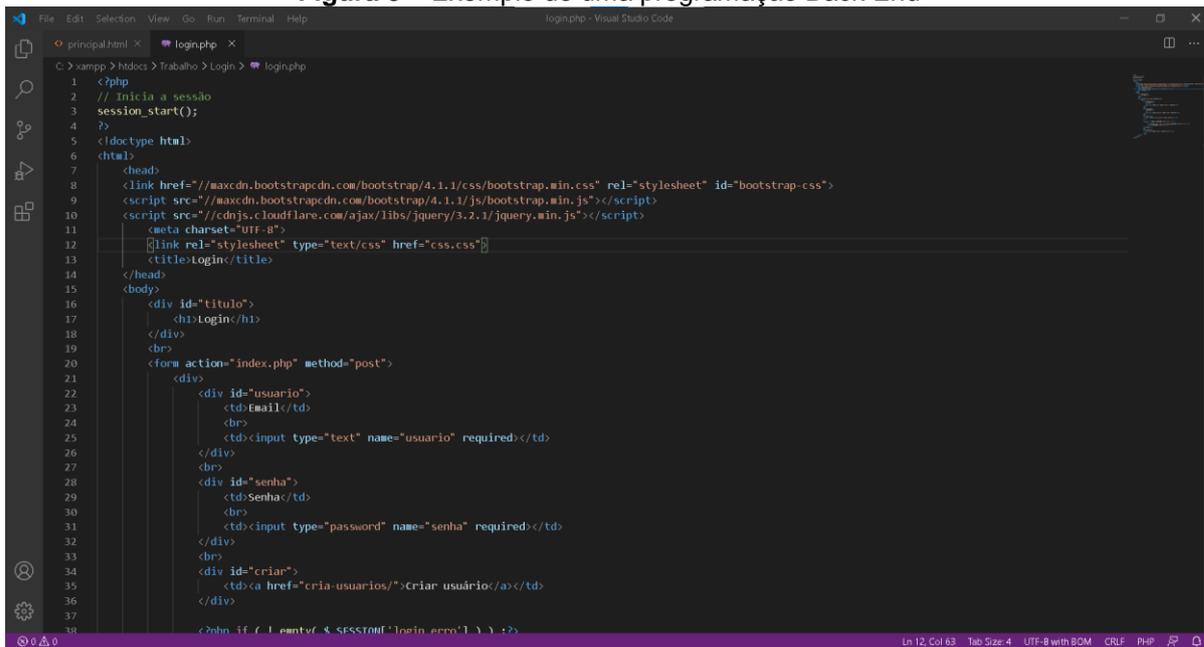
```
principal.html - Visual Studio Code
principal.html x login.php
C:\xampp\htdocs> Trabalho > principal.html > html > head
1 <!doctype html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5 <!-- Required meta tags -->
6 <meta charset="utf-8">
7 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, shrink-to-fit=no">
8
9 <!-- Bootstrap CSS -->
10 <link rel="stylesheet" href="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.3.1/css/bootstrap.min.css"
11 integrity="sha384-ggOyR0iXCbqb903Xipma3494R/4784/4784/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/j6cY/"
12 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="principal2.css">
13 <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans:400,800,300" rel="stylesheet" type="text/css">
14 <title>nexus Principal</title>
15 </head>
16
17 <body>
18 <div id="titulo">
19 <h1> Bem vindo ao nexus </h1>
20 </div>
21 <div id="header">
22 <div id="menu" class="container">
23 <ul>
24 <li><a href="menu de naves.html" title="">Naves</a></li>
25 <li><a href="menu de armas.html" title="">Armas</a></li>
26 <li><a href="menu de faccoes.html" title="">Facções</a></li>
27 <li><a href="Lore.html" title="">Lore</a></li>
28 <li><a href="http://localhost/trabalho/Login/login.php" title="">Discussão</a></li>
29 </ul>
30 </div>
31 </div>
32 <!-- optional JavaScript -->
33 <!-- jquery first, then Popper.js, then Bootstrap JS -->
34 <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.3.1.slim.min.js"
35 integrity="sha384-q8i/X+9654zq87zP8tBO3dZfXdS5DlEI7Llzp5/"
36 crossorigin="anonymous"></script>
37 <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/popper.js@1.14.7/umd/popper.min.js"
38 integrity="sha384-Uf2tK/S16ljQ04btC3w4Srv1LGWfjYUCRoj8HwY+i8/1hVyKVH/zlli15iJQ6BBtz"></script>
```

Fonte: Elaborado pelo Autor (2020)

## 6.2 Back-End

Outra parte muito importante da programação web é o *Back-End* (Parte da retaguarda), esta parte é responsável por todas as mecânicas e características do site, o grupo (TOTVS,2020), confirma esta afirmação. “Essa forma de desenvolvimento se relaciona com o que está por trás das aplicações desenvolvidas na programação. Ou seja, tudo que dá estrutura e apoio às ações do usuário da máquina é chamado de *back-end*”. conforme o exemplo da figura 3.

**Figura 3 – Exemplo de uma programação Back End**



```
1 <?php
2 // Inicia a sessão
3 session_start();
4 ?>
5 <doctype html>
6 <html>
7 <head>
8 <link href="//maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.1.1/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" id="bootstrap-css">
9 <script src="//maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.1.1/js/bootstrap.min.js"></script>
10 <script src="//cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery/3.2.1/jquery.min.js"></script>
11 <meta charset="UTF-8">
12 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css.css">
13 <title>Login</title>
14 </head>
15 <body>
16 <div id="titulo">
17 <h1>Login</h1>
18 </div>
19 <br>
20 <form action="index.php" method="post">
21 <div>
22 <div id="usuario">
23 <td>Email</td>
24 <br>
25 <td><input type="text" name="usuario" required/></td>
26 </div>
27 <br>
28 <div id="senha">
29 <td>Senha</td>
30 <br>
31 <td><input type="password" name="senha" required/></td>
32 </div>
33 <br>
34 <div id="criar">
35 <td><a href="cria-usuarios/">Criar usuário</a></td>
36 </div>
37
38 <?php if ( ! empty( $_SESSION['login_erro'] ) ) : ?>
```

Fonte: Elaborado pelo Autor (2020)

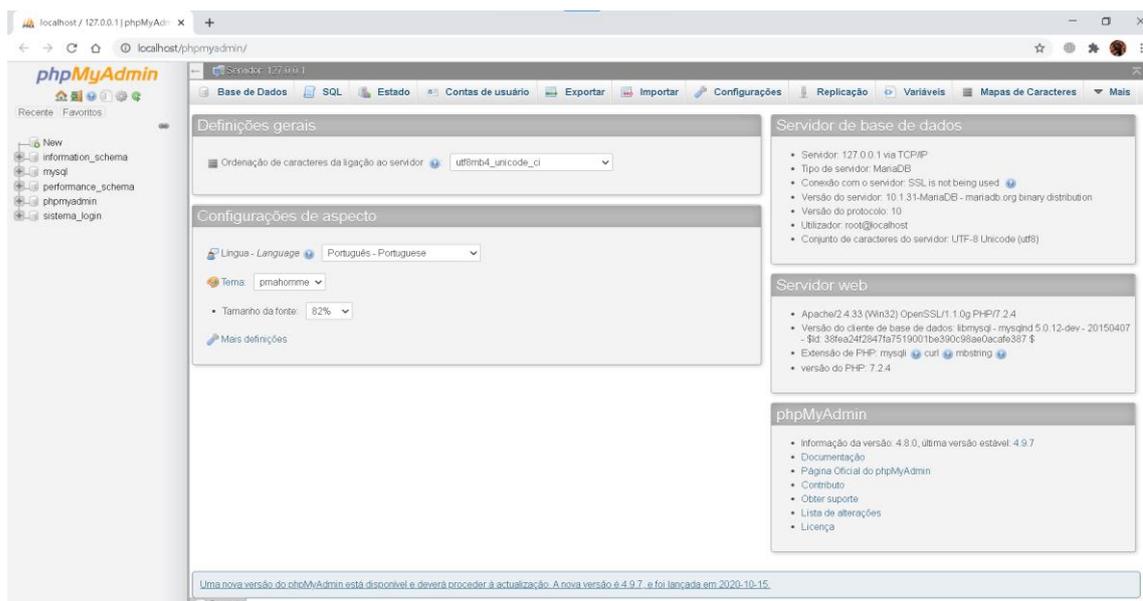
## 7 BANCO DE DADOS

Bancos de Dados digitais são muito usados hoje em dia, porque são bem mais confiáveis e seguros do que utilizar documentos impressos. “A principal vantagem do uso de um sistema de gerenciamento de banco de dados, é o estado coerente dos dados que se encontram armazenados no banco. Isso faz com que as informações extraídas dele sejam confiáveis e de grande credibilidade.” Alves (2020).

### 7.1 PHPMYADMIN

O *phpMyAdmin* é uma ferramenta bastante usada em conjunto com o php, e que tem muitas ferramentas, principalmente com o uso de banco de dados. “*phpMyAdmin* suporta uma ampla gama de operações no MySQL e MariaDB. As operações usadas com frequência (gerenciamento de bancos de dados, tabelas, colunas, relações, índices, usuários, permissões, etc.) podem ser realizadas por meio da interface do usuário, enquanto você ainda tem a capacidade de executar diretamente qualquer instrução SQL.”(PHPMYADMIN,20--), conforme o exemplo da figura 4.

Figura 4 – phpMyAdmin



Fonte: Elaborado pelo Autor (2020)

Uma das grandes características do phpMyAdmin é a documentação que é bem mantida e atualizada, “phpMyAdmin vem com uma ampla gama de documentação.” (PHPMYADMIN,20--). “O phpMyAdmin também está profundamente documentado em um livro escrito por um dos desenvolvedores: “*Mastering phpMyAdmin for Effective MySQL Management*”, que está disponível em inglês e espanhol”(PHPMYADMIN,20--).

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de todas as informações e pesquisas bibliográficas, foi analisado que os jogos digitais estão em constante evolução, e que vários tipos de jogos, principalmente os RPG's estão constantemente evoluindo e adquirindo novos títulos.

Como primeira parte vimos o que é um RPG, um pouco da história e como foi importante para que o gênero RPG, conseguisse ser classificado como um gênero de videogame, e não um caso à parte, vimos também como é que se joga, quem é o narrador, o jogador e as regras que são muito importantes para que a “aventura” aconteça.

Foi visto também como é feita a programação, e o que é uma programação web, vimos também que coletar dados é muito importante, especialmente na hora de classificar os requisitos funcionais e não funcionais. Também foi visto o que é um *front-end* e um *back-end*, e como essas duas partes são importantes para um software. Também exploramos sobre os blogs e como eles funcionam, e que a definição de o

que é um blog, não é tão bem definida. Vimos que vários autores ainda discutem sobre a continuação do blog, se ele precisa estar atualizado ou não para continuar como um blog, e que existe toda uma definição cultural sobre isso.

E para que todo o projeto fosse possível, foi utilizado o *Visual Studio* que foi muito importante principalmente pelas 3 linguagens que foram utilizadas no trabalho. Vimos um pouco sobre o HTML e que ele é um excelente programa, principalmente pela parte de *front-end*, exploramos um pouco sobre o CSS e pela sua capacidade de estilização que é muito grande, principalmente se usado em conjunto com o HTML. E pela parte *back-end* exploramos um pouco sobre o PHP que ainda é uma das linguagens web mais usadas na atualidade. E pela parte de banco de dados foi visto como funciona o phpMyAdmin que é muito usado pela sua gama de ferramentas, principalmente pela sua completa ferramenta de banco de dados.

## REFERÊNCIAS

AMARIZ, Carlos Luiz. **“Linguagem de programação de alto nível”**. Info Escola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/engenharia-de-software/linguagem-de-programacao-de-alto-nivel/>. Acesso em 21 de novembro de 2020.

AMARAL, Adriana; RECUERO, Raquel; MONTARDO, Sandra. Blogs. **Com: estudos sobre blogs e comunicação. São Paulo: Momento Editorial**, p. 93-108, 2009.

ALVES, William Pereira. **Banco de dados: teoria e desenvolvimento**. Saraiva Educação SA, 2020.

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson; ALVES, Lynn. **A Crescente Presença da Narrativa nos Jogos Eletrônicos**. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL**, 8, 8 out. 2009, Rio de Janeiro. Disponível em: Acesso em: 8 ago. 2020.

Bootstrap. **Bootstrap** disponível em: [<https://getbootstrap.com/>](https://getbootstrap.com/)

CODESIDO, Ivan. **"What is front-end development?"**, **Theguardian.com**. Acesso em: 06 de dezembro de 2020.

DEV MEDIA: **Programação Web por onde começar**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/programacao-web-por-onde-comecar/31953>

GUDWIN, Ricardo R. Linguagens de programação. **Campinas: DCA/FEEC/UNICAMP**, p. 24, 1997.

L. Hosch, William. **Electronic role-playing game**. *Encyclopædia Britannica*. Disponível em: <https://global.britannica.com/topic/electronic-platform-game>. Acesso em 18 de novembro de 2020.

Melo, Ana Cristina Vieira de Silva, Flávio Soares Corrêa da (2003). **Princípios de Linguagens de Programação**. São Paulo: Edgard Blücher Ltda. Acesso em 18 de novembro de 2020.

MDN. **HTML:Linguagem de marcação de hipertexto**. Disponível em:  
<<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>>

MDN. **CSS** disponível em:  
<<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS>>

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games: Tradução da 2ª Edição Norte Americana**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. 443 p.

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 18 de novembro de 2020.

TOTVS, "O que é back-end e qual o seu papel na programação?" Disponível em:  
<<https://www.totvs.com/blog/developers/back-end/>> Acesso em: 06 de novembro de 2020.

VELASCO, Ariane. "Saiba o que é RPG e quais são os jogos mais populares", iBest. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-rpg-os-mais-populares/>. Acesso em 18 de novembro de 2020.

Visual Studio Code. **Documentation for Visual Studio Code**. Disponível em:  
<<https://code.visualstudio.com/Docs>>.

Referências de jogos:

Final Fantasy XIII. Desenvolvedor Square Enix. Publicador Square Enix. 2010.

Phoenix Wright. Desenvolvedor Capcom. Publicador Capcom. 2001.

Little Big Planet. Desenvolvedor Media Molecule. Publicador Sony Computer Entertainment. 2008.

ModNation Racers. Desenvolvedor United Front Games. Publicador Sony Computer Entertainment. 2010.

Starcector. Desenvolvedor Fractal Softworks 2013.

White Knight Chronicles. Desenvolvedor Japan Studio. Publicador Sony Computer Entertainment. 2010.

## APÊNDICE A - Tela inicial

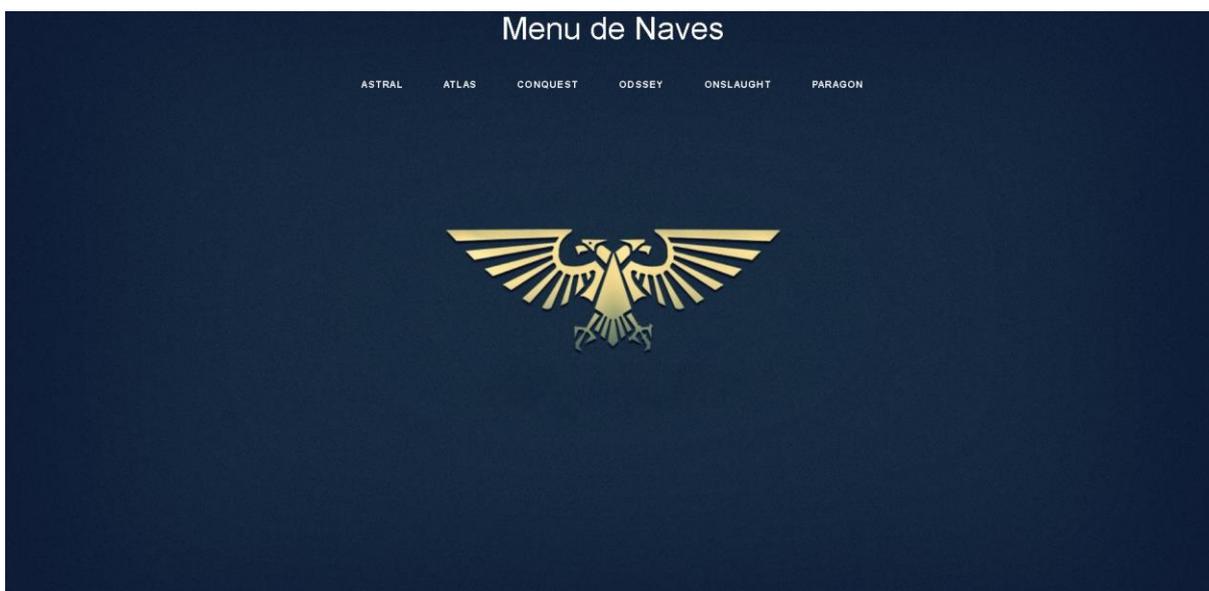
**Figura 5 – Tela inicial**



**Fonte:** Elaborado pelo Autor (2020)

## APÊNDICE B - Menu de Naves

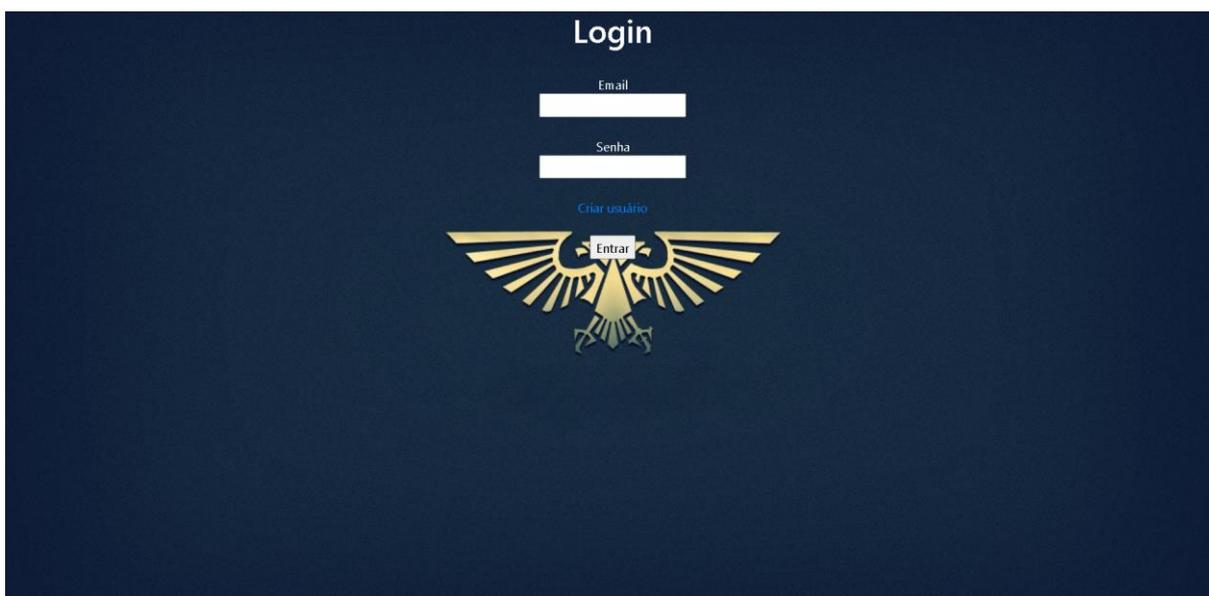
**Figura 6 – Menu de Naves**



**Fonte:** Elaborado pelo Autor (2020)

## APÊNDICE C - Tela de Login para o Fórum

**Figura 7 – Tela inicial**



**Fonte:** Elaborado pelo Autor (2020)

## APÊNDICE D - Fórum

Figura 8 – Fórum



Fonte: Elaborado pelo Autor (2020)