

Aplicação web para o fantasy game Cartola FC

Bruno Bogarin; Everton Josué da Silva

Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de São Paulo – Câmpus Campinas

Objetivo

Desenvolver uma aplicação web utilizando as linguagens Angular e Node.js com o framework Bulma, que faz uso das APIs do *fantasy game* Cartola FC e um programa previamente desenvolvido em Java, para criar uma ferramenta de auxílio para o próprio jogo Cartola FC, a partir de definições e restrições de cada usuário.

Introdução

Fantasy sports games são jogos que cruzam o mundo real com o mundo virtual, onde você simula equipes e jogadores no ambiente virtual que vão pontuar de acordo com o desempenho das mesmas no mundo real. No Cartola FC você simula um time de futebol escalando jogadores do Campeonato Brasileiro, e assim como todo *fantasy game*, a sua pontuação será baseada na atuação dos jogadores durante a rodada.

O Maestro FC é uma aplicação Web a ser desenvolvida em Angular e Node.js que utiliza APIs do Cartola FC para criar uma ferramenta que auxilia o jogador do *fantasy game* a escolher os melhores e mais adequados jogadores a partir das definições e restrições do usuário (Figura 1).

Materiais e Métodos

O desenvolvimento do programa se inicia com o levantamento de requisitos. Este será realizado pelos próprios desenvolvedores, conhecedores do game Cartola FC. Os desenvolvedores farão pesquisas em fóruns específicos sobre o assunto, buscarão informações com outros usuários e utilizarão suas experiências para reconhecer os problemas que a aplicação web deve solucionar.

A aplicação web será desenvolvida inicialmente utilizando as linguagens de programação: HTML5 e JavaScript.

“O conhecimento da HTML é o primeiro requisito para criar uma página web” (1), logo, é imprescindível buscar como usar a linguagem HTML corretamente para a criação do website. E juntamente com o HTML5, é encontrado a linguagem JavaScript, “a linguagem de programação mais popular do mundo” (2). JavaScript é muito utilizada em aplicações web, pois é interpretada pelos browsers, e cria conteúdo executável dentro das páginas de internet.

Além das linguagens supracitadas, também será utilizados os *frameworks*: AngularJS e Node.js.

“Node.js é uma plataforma cujo objetivo é a fácil construção de rápidas e escaláveis aplicações de rede”. (3). A plataforma Node.js utiliza o JavaScript como linguagem, e torna a aplicação mais rebuscada e com uma alta performance de desempenho.

“AngularJS é um *framework MVC client-side* que trabalha com tecnologias já estabelecidas: HTML, CSS e JavaScript”. (4). Este *framework* guia o desenvolvedor no momento da criação da aplicação, o que traz uma evolução muito maior no desenvolvimento do projeto.

Figura 1: Tela de jogadores e pontuações.



AssistenteFC		
	Vanderlei Goleiro	5.0
	Zeca Lateral	6.6
	Daniel Guedes Lateral	3.9
	David Braz Zagueiro	6.6
	Lucas Veríssimo Zagueiro	4.1
	Alison Meia	-7.0
	Jean Mota Meia	0.2

Fonte: Produzido pelos autores

Para a finalização do projeto será necessário o uso de um *web service* para acessar o código previamente desenvolvido em Java.

O *web service* atua como um intermediário entre uma aplicação Web e uma outra aplicação desenvolvida em uma linguagem diferente, integrando-as, fazendo com que ambas aplicações consigam se comunicar entre si.

Resultados esperados

É esperado finalizar a aplicação web com os requisitos de auxílio de escalação operando corretamente, além de outros requisitos adicionais previamente estabelecidos. E que esta auxilie o usuário a aperfeiçoar o uso do Cartola FC, e aprimorar suas estratégias durante o uso do *fantasy game*.

Referências

(1) SILVA, M. S. 2014. HTML5: A linguagem de marcação que revolucionou a web (2ª ed.). São Paulo: Novatec Editora.

(2) CANTELON, M., HARTE, M., HOLOWAYCHUK, T.J., RAJLICH, N. 2014. Node.js in action. Manning Publications Co., Disponível em: <[http://sd.blackball.lv/library/Node.js_in_Action_\(2014\).pdf](http://sd.blackball.lv/library/Node.js_in_Action_(2014).pdf)>. Acesso em: 25 set. 2017.

(3) JUNIOR, F. de A. R. 2012. Programação Orientada a Eventos no lado do servidor utilizando Node.js. Fortaleza. Disponível em: <http://infobrasil.inf.br/userfiles/16-S3-3-97136-Programa%C3%A7%C3%A3o%20Orientada_.pdf>. Acesso em: 25 set. 2017.

(4) ALMEIDA, F. 2015. Mean: Full stack JavaScript para aplicações web com MongoDB, Express, Angular e Node. São Paulo: Casa do Código.