

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS CAJAZEIRAS
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS**

**ARQUIVO DE AVENTUREIROS: UM SISTEMA DE GERENCIAMENTO
PARA FICHAS DE RPG PRESENCIAL**

MAURÍCIO BERNARDO DANTAS

**Cajazeiras
2025**

MAURÍCIO BERNARDO DANTAS

**ARQUIVO DE AVENTUREIROS: UM SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA
FICHAS DE RPG PRESENCIAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado junto ao Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cajazeiras, como requisito à obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador

Prof. Me. Francisco Paulo de Freitas Neto.

**Cajazeiras
2025**

IFPB / Campus Cajazeiras
Coordenação de Biblioteca
Biblioteca Prof. Ribamar da Silva
Catalogação na fonte: Cícero Luciano Félix CRB-15/750

D193a Dantas, Maurício Bernardo.

Arquivo de aventureiros : um sistema de gerenciamento para fichas de RPG presencial / Maurício Bernardo Dantas. – Cajazeiras, 2025.
39f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Análise de Desenvolvimento de Sistemas) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Cajazeiras, 2025.

Orientador: Prof. Me. Francisco Paulo de Freitas Neto.

1. Engenharia de software. 2. Desenvolvimento de software. 3. Aplicação web responsiva. 4. Jogos de RPG. I. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba. II. Título.

IFPB/CZ

CDU: 004.41:79(043.2)



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

MAURÍCIO BERNARDO DANTAS

**ARQUIVO DE AVENTUREIROS: UM SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA FICHAS DE RPG
PRESENCIAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado junto ao
Curso Superior de Tecnologia em Análise e
Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus
Cajazeiras, como requisito à obtenção do título de
Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador

Prof. Me. Francisco Paulo de Freitas Neto

Aprovada em: **10 de setembro de 2025.**

Prof. Me. Francisco Paulo de Freitas Neto - Orientador

Prof. Me. Afonso Serafim Jacinto - Avaliador

IFPB - Campus Cajazeiras

Prof. Dr. Fabio Gomes de Andrade - Avaliador

IFPB - Campus Cajazeiras

Documento assinado eletronicamente por:

- **Francisco Paulo de Freitas Neto**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 10/09/2025 16:36:59.
- **Fabio Gomes de Andrade**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 10/09/2025 16:53:28.
- **Afonso Serafim Jacinto**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 11/09/2025 09:52:18.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 10/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 764415

Verificador: 8fcd8ae95d

Código de Autenticação:



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Maria do Socorro e Edmilson, por sempre estarem ao meu lado, oferecendo amor, apoio e incentivo incondicional. Sem vocês, nada disso seria possível. Amo vocês infinitamente.

Aos meus familiares, que me apoiaram em cada etapa dessa jornada. Em especial, ao meu primo Rainero e sua esposa Thamires, cuja ajuda nos momentos mais difíceis foi essencial para que eu pudesse seguir em frente.

A todos os meus amigos: especialmente à Maria Fernanda, que me acompanha desde a infância; à Ana Livia, Andrey e Tarso, que estiveram ao meu lado desde o ensino médio, junto com Artur, Immanuel e Mariana. Também a Isac, Lestícia, Ricart e à Tícia Witch, que chegaram um pouco depois e se tornaram parte dessa caminhada.

Aos meus amigos Danrlei, Joyce, José Neto e Marianna, que compartilharam comigo todos os perrengues ao longo do curso.

E, principalmente, à Gabriella e à Maria Clara — não sei o que teria sido de mim sem vocês durante toda essa jornada acadêmica.

Ao meu orientador, Paulo, por toda a ajuda e suporte durante o desenvolvimento deste trabalho, bem como por sua dedicação e excelência como professor. Meu agradecimento se estende também a todos os demais professores do curso, cujo conhecimento e orientação foram fundamentais ao longo da minha jornada acadêmica.

Muito obrigado!

RESUMO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um sistema para gerenciamento de fichas de personagens em sessões presenciais de RPG. Tradicionalmente, fichas físicas são utilizadas para registrar informações dos personagens, mas apresentam desafios como rasuras, desgaste e falta de acessibilidade para mestres e jogadores. O objetivo do projeto é fornecer uma solução digital que permita criar, editar e armazenar fichas de forma flexível, eliminando problemas comuns das versões impressas. O sistema foi desenvolvido como uma aplicação *web* responsiva, acessível via dispositivos móveis e *desktops*, utilizando *React* para a interface do usuário e *Node.js* para a *API*, garantindo uma experiência fluida e eficiente. A aplicação permite que mestres criem mesas de RPG, personalizem fichas de acordo com as regras do jogo e que jogadores ingressem em mesas, gerenciem seus personagens e utilizem arquivos de texto para anotações adicionais. O projeto foi estruturado com base em pesquisa de mercado, levantamento de requisitos e prototipação, garantindo que a ferramenta atenda às necessidades da comunidade de RPG.

Palavras-chave: RPG. Gerenciamento. Ficha de personagem. Aplicação web.

ABSTRACT

This study presents the development of a system for managing character sheets in tabletop RPG sessions. Traditionally, physical sheets are used to record character information, but they often suffer from issues such as wear, erasures, and limited accessibility for both players and game masters. The goal of this project is to provide a digital solution that allows users to create, edit, and store character sheets flexibly, eliminating common problems associated with paper-based versions. The system was developed as a responsive web application, accessible from both mobile and desktop devices, utilizing React for the user interface and Node.js for the backend, ensuring a smooth and efficient experience. The platform enables game masters to create RPG sessions, customize character sheets according to game rules, and allows players to join sessions, manage their characters, and use text files for additional notes. The project was structured based on market research, requirements analysis, and prototyping to ensure it meets the needs of the RPG community.

Keywords: RPG. Management. Character sheet. Web application.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de ficha de personagem	12
Figura 2 – Resultados da pesquisa sobre rasuras em fichas de RPG	14
Figura 3 – Resultados da pesquisa sobre o uso de plataformas para fichas de RPG	17
Figura 4 – Arquitetura do Sistema	25
Figura 5 – Protótipo de tela inicial	28
Figura 6 – Tela inicial	29
Figura 7 – Tela de campanha pela visão do mestre	30
Figura 8 – Tela de campanha pela visão do jogador	30
Figura 9 – Tela de ajuste de <i>layout</i> da ficha de personagem	31
Figura 10 – Tela de personagens do jogador na visão do mestre	31
Figura 11 – Tela de listagem de arquivos de personagem	32
Figura 12 – Tela de arquivo de texto de personagem	32
Figura 13 – Tela de arquivo de ficha de personagem	33

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparação de funcionalidades entre Roll20, Foundry Virtual Tabletop e Arquivo de Aventureiros.	15
Quadro 2 – História do usuário para criação de mesa de RPG	23
Quadro 3 – História do usuário para registro no Arquivo de Aventureiros	24
Quadro 4 – História do usuário para login no Arquivo de Aventureiros	36
Quadro 5 – História do usuário para ingressar em uma mesa de RPG	36
Quadro 6 – História do usuário para exclusão de uma mesa de RPG	37
Quadro 7 – História do usuário para edição do layout da ficha de personagem	37
Quadro 8 – História do usuário para criação de personagem	38
Quadro 9 – História do usuário para exclusão de personagem	38
Quadro 10 – História do usuário para criação de arquivo de texto para o personagem	38
Quadro 11 – História do usuário para edição de ficha de personagem	39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

API	<i>Application Programming Interface</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
HTTP	<i>Hypertext Transfer Protocol</i>
JSON	<i>JavaScript Object Notation</i>
NoSQL	<i>Not Only SQL</i>
NPM	<i>Node Package Manager</i>
RPG	<i>Role-playing game</i>
TCC	Trabalho de Conclusão do Curso
VTT	<i>Virtual Tabletop</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	PROBLEMÁTICA	13
1.2	DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO	14
1.3	TRABALHOS RELACIONADOS	15
1.4	POTENCIAL DE COMERCIALIZAÇÃO	16
1.5	OBJETIVOS	17
1.5.1	Objetivo Geral	17
1.5.2	Objetivos Específicos	17
1.6	ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO	18
2	METODOLOGIA	19
2.1	PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO	19
3	DESCRIÇÃO DO SISTEMA	22
3.1	HISTÓRIAS DE USUÁRIO	22
3.2	ARQUITETURA	24
3.3	TECNOLOGIAS UTILIZADAS	26
3.4	PROTÓTIPOS DO SISTEMA	28
3.5	TELAS DO SISTEMA	29
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
	REFERÊNCIAS	35
	APÊNDICE A – HISTÓRIAS DE USUÁRIO	36

1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, os jogos desempenham um papel importante no cotidiano, seja no lazer ou na educação, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível (TAVARES, 2021). Diversos gêneros de jogos, como os de ação, contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora e dos reflexos, enquanto outros, como os *Role-playing Games* (RPGs), estimulam múltiplas habilidades, incluindo socialização, imaginação e raciocínio, proporcionando uma experiência imersiva e colaborativa.

O RPG surgiu em 1974 com o lançamento de *Dungeons & Dragons* nos Estados Unidos, criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Inicialmente concebido como uma expansão do jogo de tabuleiro *Chainmail*, *Dungeons & Dragons* rapidamente se destacou e deu origem a um novo gênero de jogos (GRANDO; TAROUÇO, 2008).

De acordo com (BORGES, 2020), o RPG é um tipo de jogo que pode ser jogado de forma presencial ou online, no qual os participantes assumem papéis fictícios e, de maneira colaborativa, constroem uma história dinâmica e interativa. Cada RPG possui suas próprias regras e cenários, que compõem o chamado sistema de RPG, mas todos compartilham elementos essenciais, como a presença de um jogador designado como mestre.

O mestre é responsável por conduzir a trama, descrever cenários e interpretar personagens secundários, enquanto os demais jogadores criam e desenvolvem seus próprios personagens dentro desse universo narrativo. O conjunto formado pelo mestre e pelos jogadores é conhecido como mesa de RPG, termo utilizado para se referir ao grupo que participa da sessão de jogo. Além disso, uma campanha de RPG é a sequência de sessões interligadas que desenvolvem uma narrativa contínua, permitindo que os personagens evoluam e a história se desdobre de acordo com as escolhas dos jogadores, funcionando como uma espécie de "série" dentro do universo criado pelo mestre.

A criação de personagens no RPG exige a definição de diversas características, como nome, atributos e habilidades, que são registradas em fichas de personagem (LOPES; CUNHA, 2020). Essas fichas desempenham um papel essencial na organização e consulta das informações durante o jogo. No ambiente online, existem diversas ferramentas que facilitam o gerenciamento dessas fichas, e muitos sistemas de RPG já disponibilizam versões digitais interativas. No entanto, no jogo presencial, os jogadores normalmente utilizam fichas físicas de papel para registrar essas informações.

1.1 PROBLEMÁTICA

De acordo com as informações apresentadas, é evidente a importância das fichas de personagem para o desenvolvimento e desenrolar da narrativa em jogos de RPG. No ambiente digital, os jogadores têm acesso a diversas ferramentas que facilitam o gerenciamento desses arquivos, permitindo uma organização dinâmica e eficiente. No entanto, nas sessões presenciais, as fichas geralmente consistem em folhas impressas onde os jogadores registram manualmente as informações de seus personagens.

Essa abordagem tradicional, embora amplamente utilizada, apresenta desafios significativos. Em sistemas de RPG idealizados pelos próprios jogadores para uso individual, as regras e mecânicas são criadas e adaptadas de forma autônoma, de modo que se tornam especializadas para aquele grupo específico de participantes, atendendo às particularidades da narrativa e do estilo de jogo desejado. No entanto, muitas vezes não há uma ficha que consiga contemplar plenamente essas necessidades específicas. As soluções digitais existentes, por sua vez, podem ser limitadas, exigindo conhecimento de programação para a criação de fichas personalizadas ou até mesmo a assinatura de planos pagos, o que torna a adaptação a novos sistemas menos acessível. Além disso, muitas dessas ferramentas não possuem compatibilidade otimizada com dispositivos móveis, dificultando seu uso durante as sessões presenciais.

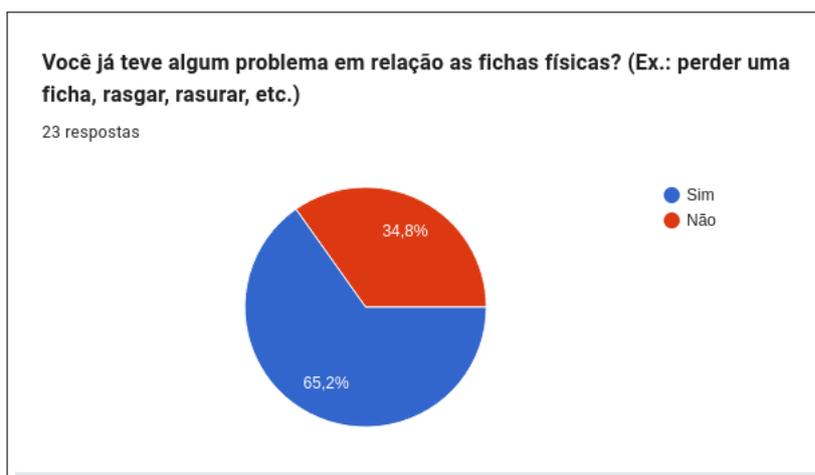
As fichas físicas, por sua natureza, também trazem diversas limitações. Como pertencem individualmente a cada jogador, o mestre nem sempre tem acesso rápido e centralizado às informações essenciais para a condução da narrativa, o que pode impactar o ritmo do jogo. Além disso, o desgaste natural das fichas de papel representa outro problema recorrente: rasuras frequentes, perda de legibilidade devido a anotações sucessivas e até mesmo o risco de extravio podem comprometer a organização e o andamento da campanha. Diante desses desafios, torna-se evidente a necessidade de uma solução mais eficiente, acessível e adaptável ao contexto das sessões presenciais de RPG, proporcionando praticidade tanto para jogadores quanto para mestres.

Durante as etapas de preparação para o desenvolvimento deste trabalho, foi realizada uma pesquisa voltada para mestres e jogadores de RPG, com o objetivo de coletar dados sobre a prática do jogo de forma presencial, as plataformas mais utilizadas para jogar RPG e os desafios relacionados ao uso de fichas de personagem. Entre os aspectos investigados, destacam-se problemas como rasuras, perdas e desgaste das fichas físicas, além da identificação dos campos mais suscetíveis a essas dificuldades.

A pesquisa foi divulgada em grupos de jogadores de RPG, tanto presenciais

quanto virtuais, e contou inicialmente com a participação de trinta e três pessoas. Como o estudo era eliminatório e excluía quem não jogava RPG, restaram vinte e três jogadores, todos com experiência suficiente para contribuir de forma relevante. A Figura 2 apresenta os resultados sobre o número de jogadores que já enfrentaram problemas de rasura em suas fichas de personagem, evidenciando que a maioria teve dificuldades relacionadas ao uso de fichas impressas.

Figura 2 – Resultados da pesquisa sobre rasuras em fichas de RPG



Fonte: Elaborado pelo autor

Além disso, a pesquisa revelou outros desafios enfrentados pelos jogadores, como a limitação de espaço nos campos da ficha para registrar todas as informações necessárias e o custo recorrente de impressão, especialmente em campanhas de longa duração. Esses fatores reforçam a necessidade de uma alternativa digital mais prática e eficiente para o gerenciamento de personagens no RPG presencial, proporcionando maior flexibilidade e acessibilidade aos jogadores e mestres.

1.2 DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO

Com base na problemática discutida, o Arquivo de Aventureiros foi concebido como uma plataforma intuitiva e acessível para o gerenciamento de fichas de personagens em mesas de RPG presenciais. Seu principal objetivo é oferecer uma solução prática e eficiente para mestres e jogadores, permitindo a criação, edição e visualização de fichas de maneira flexível, sem exigir qualquer conhecimento técnico ou de programação.

A solução consiste em uma aplicação *web* responsiva, disponível tanto em dispositivos móveis quanto em *desktops*, proporcionando conveniência e eliminando a necessidade de instalação de um software dedicado. Dessa forma, os usuários

podem acessar a plataforma diretamente pelo navegador, garantindo maior praticidade e disponibilidade.

Uma das principais funcionalidades do Arquivo de Aventureiros é a capacidade do mestre de criar fichas modulares, adaptando-as às necessidades específicas de sua campanha. Ele pode definir os campos mais relevantes para as fichas de personagens, como atributos, inventário, proficiências e outras características personalizadas. Além disso, a plataforma possibilita que os jogadores adicionem arquivos extras de texto, permitindo um registro mais detalhado sobre a história e o desenvolvimento de seus personagens. Isso contribui para uma experiência mais imersiva e organizada, promovendo um gerenciamento eficiente das informações durante as sessões de jogo.

1.3 TRABALHOS RELACIONADOS

Antes da elaboração deste trabalho, foram analisadas outras aplicações que oferecem funcionalidades semelhantes ao sistema proposto. Entre elas, destacam-se plataformas como o *Roll20*¹ e o *Foundry Virtual Tabletop*², que disponibilizam ferramentas voltadas para o gerenciamento de fichas de personagem, permitindo a digitalização e organização das informações dos jogadores. O Quadro 1 apresenta um comparativo entre as funcionalidades dessas plataformas e o Arquivo de Aventureiros, destacando as diferenças e os benefícios específicos que a nova solução busca oferecer para jogadores e mestres que preferem o RPG presencial.

Quadro 1 – Comparação de funcionalidades entre Roll20, Foundry Virtual Tabletop e Arquivo de Aventureiros.

FUNCIONALIDADES	ROLL20	FOUNDRY VTT	ARQUIVO DE AVENTUREIROS
Mapas interativos	✓	✓	
Rolagem de dados	✓	✓	
Suporte oficial para mobile	✓*		✓
Uso gratuito	✓**		✓
Criação de fichas sem programação			✓
Foco em RPG presencial			✓

***O Roll20 oferece apenas algumas funções para mobile e para sistemas específicos. **O Roll20 é gratuito para uso básico, mas algumas funcionalidades, como a criação de fichas personalizadas, requerem assinatura paga.**

O *Roll20* e o *Foundry Virtual Tabletop* são plataformas de *Virtual Tabletop* (VTT), projetadas para possibilitar a experiência do RPG em ambiente virtual. Ambas

¹ <<https://roll20.net/>>

² <<https://foundryvtt.com/>>

oferecem diversas ferramentas para a condução de sessões online, incluindo rolagem de dados, mapas interativos e gestão de fichas de personagem. No entanto, por serem voltadas principalmente para o RPG remoto, essas plataformas apresentam lacunas quando aplicadas ao contexto do RPG presencial.

Uma das principais limitações dessas soluções é a falta de um suporte oficial adequado para dispositivos móveis, tornando seu uso menos acessível para jogadores que preferem a praticidade de *smartphones* e *tablets*. Além disso, o acesso completo às funcionalidades dessas plataformas geralmente requer a aquisição de assinaturas pagas, o que pode representar uma barreira para muitos usuários. Outro fator limitante é a necessidade de conhecimento em programação para a criação de fichas personalizadas, dificultando a adaptação das ferramentas às necessidades específicas de diferentes sistemas de RPG e tornando a personalização inviável para usuários sem familiaridade com desenvolvimento de software.

Diante dessas limitações, o Arquivo de Aventureiros surge como uma alternativa voltada especificamente para o RPG presencial, oferecendo uma solução acessível e flexível para a gestão de fichas de personagem. Ao contrário das plataformas analisadas, ele não exige assinaturas pagas nem conhecimento técnico para personalização, além de ser projetado para funcionar de forma otimizada em dispositivos móveis e *desktops*. Com isso, busca preencher as lacunas deixadas pelas ferramentas citadas, proporcionando uma experiência mais prática e adaptada às necessidades dos jogadores e mestres no ambiente presencial.

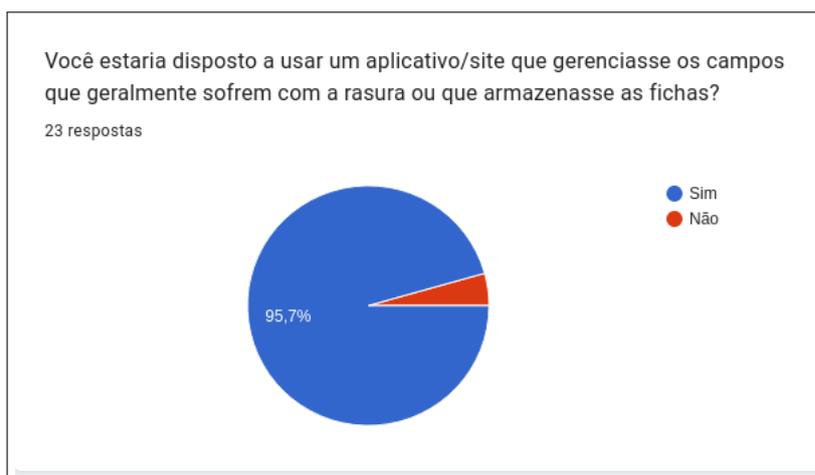
1.4 POTENCIAL DE COMERCIALIZAÇÃO

O sistema proposto apresenta um grande potencial de comercialização, considerando o crescimento constante do mercado de RPG nos últimos anos. Segundo um relatório da *Wizards of the Coast*, empresa responsável pela publicação de *Dungeons & Dragons*, as vendas do jogo aumentaram 33% em 2021 em comparação a 2020, evidenciando um crescimento expressivo na popularidade do hobby (WHITTEN, 2021).

Apesar de não existirem dados precisos sobre o número total de jogadores de RPG de mesa no mundo, a crescente adesão a plataformas digitais especializadas sugere uma base de usuários cada vez maior. A plataforma *Roll20*, por exemplo, anunciou em 2021 que possuía mais de 8 milhões de usuários registrados, o que demonstra o alcance global desse mercado. Contudo, soluções como *Roll20* e *Foundry VTT* são voltadas prioritariamente para sessões online, deixando uma lacuna para os jogadores que preferem o formato presencial.

Nesse contexto, o Arquivo de Aventureiros busca atender especificamente esse público, oferecendo uma solução moderna e acessível para o gerenciamento de fichas de personagem em jogos presenciais. A proposta substitui os meios convencionais, como fichas físicas de papel, proporcionando maior organização, praticidade e durabilidade das informações. Esse interesse por alternativas digitais foi evidenciado na pesquisa ilustrada na Figura 3, na qual a maioria dos jogadores de RPG presencial demonstrou disposição em utilizar uma plataforma dedicada para essa finalidade.

Figura 3 – Resultados da pesquisa sobre o uso de plataformas para fichas de RPG



Fonte: Elaborado pelo autor

Dessa forma, o sistema se posiciona como uma inovação dentro do mercado de RPG, com potencial para atrair jogadores e mestres interessados em alternativas que tornem suas sessões presenciais mais práticas e eficientes.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo Geral

Desenvolver um sistema digital para gerenciamento de fichas de personagens em sessões presenciais de RPG, oferecendo uma alternativa prática e flexível que elimine a necessidade de fichas físicas e facilite o acompanhamento das informações por jogadores e mestres.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Substituir as fichas físicas, mitigando problemas como rasuras, extravio e desgaste do material, além de reduzir custos recorrentes com impressão.

- Desenvolver uma plataforma *web* responsiva, compatível com dispositivos móveis e *desktops*, que dispense a instalação de softwares adicionais.
- Permitir a personalização das fichas digitais de personagem, possibilitando a edição de campos de acordo com as necessidades específicas de cada sistema de RPG, sem exigir conhecimento técnico em programação.

1.6 ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO

Este documento é dividido em quatro diferentes capítulos. Além do primeiro, o qual esta seção pertence, os próximos três capítulos dizem respeito à sua metodologia, descrição e resultados.

- O **Capítulo 2 - Metodologia** descreve os passos tomados para a realização deste trabalho.
- O **Capítulo 3 - Descrição do sistema** apresenta os artefatos construídos para a elaboração do sistema, como requisitos, arquitetura, protótipos e telas.
- O **Capítulo 4 - Considerações finais** discute os resultados esperados com o desenvolvimento do projeto.

2 METODOLOGIA

Esta seção apresenta as principais etapas realizadas na elaboração do sistema, desde a definição do tema até a elaboração deste documento. A seguir, são descritos os processos que guiaram o desenvolvimento e a organização do trabalho.

- **Definição do tema:** Nesta fase, foram analisados e selecionados os temas pertinentes à área de RPG, considerando as possibilidades e relevância para o desenvolvimento do sistema.
- **Pesquisa por aplicações semelhantes:** Durante essa etapa, foi realizada uma investigação sobre sistemas existentes que compartilham objetivos semelhantes ao proposto, com o intuito de identificar boas práticas e lacunas a serem exploradas.
- **Levantamento de dados:** Esta fase diz respeito a elaboração de um formulário com o propósito de coletar informações detalhadas sobre os campos e funcionalidades mais requisitados para a inclusão no sistema, com base nas necessidades do público-alvo.
- **Desenvolvimento de protótipos:** Nesta etapa, foram criados protótipos visuais do sistema, permitindo a visualização e análise da interface, além de fornecer uma base para ajustes futuros.
- **Definição da Arquitetura:** Durante esta fase, foram escolhidas as tecnologias e ferramentas que compõem a infraestrutura do sistema, incluindo a definição do banco de dados e das demais tecnologias envolvidas.
- **Desenvolvimento da aplicação:** Nesta etapa, foi realizada a implementação da aplicação Arquivo de Aventureiros, integrando funcionalidades e interfaces definidas nas fases anteriores.
- **Elaboração do Documento:** Esta fase consistiu na criação do presente documento, com base nas informações e resultados obtidos nas etapas anteriores.

2.1 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

O processo de desenvolvimento deste trabalho foi estruturado com base em práticas colaborativas e iterativas que buscaram alinhar as necessidades dos usuários com a proposta da ferramenta. Durante essa fase inicial, foram realizadas reuniões online via *Google Meet*, permitindo a definição de requisitos e a validação de conceitos.

Uma das estratégias adotadas foi a criação de formulários de pesquisa, visando coletar dados sobre as preferências e dificuldades enfrentadas pelo público-alvo. As informações obtidas por meio dessas pesquisas forneceram dados valiosos para a definição das funcionalidades e da usabilidade do sistema, assegurando que o desenvolvimento atenda às reais necessidades dos usuários.

Para complementar a fase de idealização, foram desenvolvidos protótipos da aplicação, os quais serviram como representações visuais preliminares da ferramenta. Os protótipos foram essenciais para testar conceitos e identificar ajustes antes da implementação, reduzindo possíveis retrabalhos no futuro. Além disso, a utilização de protótipos contribuiu para a melhor compreensão dos elementos funcionais e da experiência do usuário, facilitando o refinamento da proposta (WILTGEN, 2019).

Com base nesses métodos, a concepção do sistema foi guiada por um processo estruturado de validação e refinamento contínuo, garantindo que a proposta seja fundamentada em dados concretos e alinhada às expectativas do público-alvo.

Com a finalização da fase de idealização, o desenvolvimento da aplicação foi realizado seguindo princípios da metodologia ágil *Scrum*, permitindo um processo iterativo e incremental com entregas contínuas (PEREIRA et al., 2007). O trabalho foi organizado em diversas *sprints*, durante as quais versões iterativas do sistema foram apresentadas e avaliadas. O desenvolvimento do *frontend* foi priorizado, sendo construído com base nos protótipos desenvolvidos anteriormente, de modo a assegurar consistência visual e funcionalidade desde os estágios iniciais. Posteriormente, o *backend* foi implementado, garantindo que a lógica e o armazenamento de dados estivessem alinhados à interface já construída.

Embora não houvesse um cliente formal, a verificação de requisitos e a validação das funcionalidades foram realizadas com pessoas que possuíam experiências e necessidades semelhantes em relação ao gerenciamento de fichas de RPG. Esse processo foi conduzido a cada *sprint*, permitindo identificar rapidamente problemas, ajustar funcionalidades e refinar o sistema ao longo dos ciclos, assegurando que a solução final fosse consistente com as expectativas e necessidades do público-alvo.

O *GitHub* foi utilizado para controle de versão, organização do código e integração das funcionalidades, proporcionando rastreabilidade das alterações e maior eficiência no gerenciamento das tarefas. Além disso, os protótipos desenvolvidos em *Figma* serviram como referência visual durante a implementação, assegurando consistência entre o planejado e o sistema final.

Dessa forma, a combinação de práticas ágeis, prototipagem e ferramentas de versionamento possibilitou um desenvolvimento estruturado, colaborativo e eficiente, resultando em uma aplicação robusta para gerenciamento de fichas digitais em sessões presenciais de RPG.

3 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O Arquivo de Aventureiros é uma aplicação *web* responsiva, desenvolvida com o objetivo de proporcionar uma plataforma prática e eficiente para o gerenciamento de fichas de personagem para RPG presencial. A aplicação foi projetada para atender tanto mestres quanto jogadores, oferecendo funcionalidades que permitem a criação, edição e visualização de fichas de personagem de forma dinâmica e personalizada.

Com o sistema, os mestres têm a capacidade de criar e gerenciar suas mesas diretamente na aplicação, podendo compartilhar o código da mesa com os jogadores para que eles possam ingressar facilmente. A flexibilidade da plataforma permite que os mestres personalizem o *layout* das fichas de personagem de acordo com as necessidades específicas de cada sistema de RPG, possibilitando a alteração de componentes e a adaptação da ficha conforme o estilo de jogo.

Por outro lado, os jogadores têm a liberdade de criar seus próprios personagens e acessar suas fichas, que são estruturadas com os campos definidos pelo mestre. Além disso, os jogadores podem adicionar informações extras sobre seus personagens por meio da criação de arquivos de texto, proporcionando uma forma organizada de registrar detalhes que complementam a ficha de personagem. O mestre, por sua vez, pode acessar e visualizar as fichas dos jogadores, acompanhando o progresso e os detalhes das informações de cada personagem.

A aplicação é responsiva, garantindo uma experiência de uso fluida e adaptável tanto em dispositivos móveis quanto em *desktop*. Isso proporciona aos usuários a conveniência de acessar o sistema de qualquer lugar e a qualquer momento, sem limitações quanto ao dispositivo utilizado.

3.1 HISTÓRIAS DE USUÁRIO

Para a elaboração da aplicação, foram levantados requisitos com o objetivo de definir claramente todas as funcionalidades e garantir que o sistema atendesse à problemática que motivou seu desenvolvimento. Para isso, foram utilizadas histórias de usuário, uma abordagem simplificada e intuitiva para representar os requisitos do sistema, em vez da criação de um documento formal de requisitos.

As histórias de usuário são estruturadas seguindo o formato: "Como [tipo de usuário], eu quero [ação] para [objetivo]", o que facilita a compreensão das necessidades dos usuários e o planejamento do desenvolvimento. Cada história também foi

atribuída a um *story point*, uma métrica utilizada para estimar o esforço necessário para sua implementação, considerando fatores como complexidade e tempo de desenvolvimento. No presente projeto, os *story points* foram definidos de acordo com a percepção do autor sobre o esforço requerido para cada funcionalidade, servindo como guia para priorização e organização do fluxo de trabalho (LONGO; SILVA, 2014).

Além disso, para cada história de usuário foram elaborados testes de aceitação, que consistem em critérios objetivos e mensuráveis para verificar se a funcionalidade implementada atende ao requisito definido. Esses testes permitem validar o sistema de forma prática, garantindo que cada funcionalidade cumpra o objetivo proposto e atenda às expectativas dos usuários.

O Quadro 2 apresenta a história de usuário para a funcionalidade "Criar mesa de RPG", indicando a necessidade do usuário de criar uma mesa no sistema. As tarefas listadas detalham os passos para validar a funcionalidade, garantindo que a implementação atenda aos critérios de aceitação definidos.

Quadro 2 – História do usuário para criação de mesa de RPG

US 01 - Criar mesa de RPG			
Como usuário padrão, quero ser capaz de criar uma nova mesa no sistema para gerenciar minhas partidas de RPG.			
Story Points	2	Prioridade	Alta
TA1.1	O usuário deve estar cadastrado e autenticado no sistema.		
TA1.2	O usuário deve clicar no botão de criação de mesa e ser redirecionado para a página de criação.		
TA1.3	O usuário deve informar um nome para a nova mesa.		
TA1.4	O sistema deve validar se o campo de nome foi preenchido e exibir a mensagem "Informe o nome da mesa" caso esteja vazio.		
TA1.5	O sistema deve criar a nova mesa e redirecionar o usuário para a tela inicial da mesa criada.		

Fonte: Elaborado pelo autor

O Quadro 3 apresenta a história de usuário relacionada ao registro no sistema, descrevendo a necessidade de criar uma conta para acessar todas as funcionalidades disponíveis. As tarefas associadas especificam os passos de validação, desde o preenchimento dos dados até a confirmação do cadastro, garantindo que a funcionalidade seja implementada conforme os critérios definidos. As demais histórias de usuário elaboradas para o sistema estão disponíveis no Apêndice A.

Quadro 3 – História do usuário para registro no Arquivo de Aventureiros

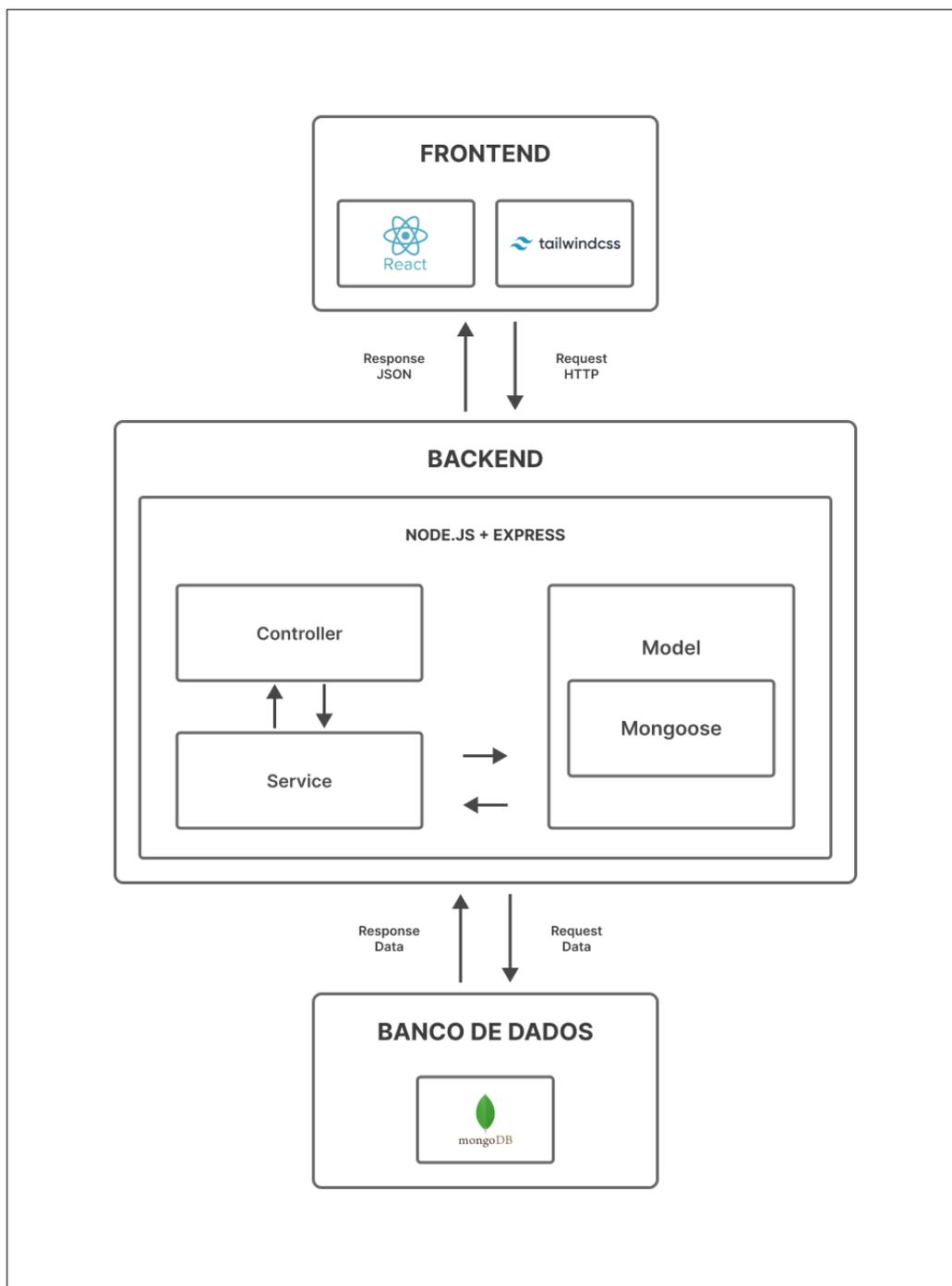
US 02 - Registro de usuário			
Como novo usuário, quero criar uma conta no sistema para acessar todas as funcionalidades disponíveis.			
Story Points	2	Prioridade	Alta
TA2.1	O usuário deve acessar a página de registro.		
TA2.2	O usuário deve preencher os campos obrigatórios com seus dados de cadastro.		
TA2.3	O sistema deve validar os dados informados e exibir um aviso caso algum campo esteja inválido.		
TA2.4	O sistema deve concluir o cadastro e redirecionar o usuário para a página inicial.		

Fonte: Elaborado pelo autor

3.2 ARQUITETURA

A Figura 4 representa a arquitetura do sistema, projetada de forma modular e escalável, dividida em três camadas principais: *Frontend*, *Backend* e Banco de Dados.

Figura 4 – Arquitetura do Sistema



Fonte: Elaborado pelo autor

Na arquitetura do sistema, o *frontend* corresponde à camada responsável pela interação com o usuário, ou seja, a interface visível na aplicação. Ele foi desenvolvido com *React*¹ utilizando *TypeScript*, escolha que proporcionou maior segurança ao código, reduziu erros relacionados a tipos de dados e facilitou a manutenção da aplicação. A

¹ <<https://react.dev/>>

estilização foi realizada com *Tailwind CSS*², permitindo a aplicação de estilos de forma ágil e garantindo um design responsivo e eficiente.

O *backend* corresponde à camada responsável pelo processamento das informações e pela lógica do sistema, atuando como intermediário entre o *frontend* e o banco de dados. Foi desenvolvido com *Node.js*³ e o *framework Express*, garantindo flexibilidade, escalabilidade e facilidade de manutenção. Para organizar o código e separar responsabilidades, o *backend* foi estruturado em três camadas principais:

- **Controller:** Recebe as requisições do frontend e direciona para o serviço adequado.
- **Service:** Contém as regras de negócio, processando os dados antes de enviá-los ao banco de dados.
- **Model:** Define a estrutura dos dados e é gerenciado pelo *Mongoose*.

Essa organização modular permitiu que cada camada fosse desenvolvida e testada de forma independente, favorecendo a escalabilidade e a manutenção do sistema.

A comunicação entre o *frontend* e o *backend* passou a ser realizada por meio de requisições *HTTP*, utilizando o formato *JSON* para a troca de dados.

O armazenamento dos dados foi feito utilizando o *MongoDB*⁴, um banco de dados *NoSQL* que proporciona flexibilidade na modelagem das informações, facilitando adaptações do sistema a mudanças nos requisitos (HOWS et al., 2019). A conexão entre o backend e o banco de dados foi realizada através do *Mongoose*⁵, que simplifica as operações de leitura e escrita, garantindo maior eficiência e segurança na manipulação dos dados.

3.3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Neste projeto, utilizou-se o *Node.js*⁶, uma tecnologia que possibilita a execução de código *JavaScript* no lado do servidor. A escolha pelo *Node.js* se justifica por sua arquitetura orientada a eventos, que proporciona alta performance em operações de

² <<https://tailwindcss.com/>>

³ <<https://nodejs.org/pt>>

⁴ <<https://www.mongodb.com/>>

⁵ <<https://mongoosejs.com/>>

⁶ <<https://nodejs.org/en>>

entrada e saída, sendo especialmente vantajoso em aplicações que exigem comunicação constante com bancos de dados e serviços externos. Associado a essa tecnologia, empregou-se o NPM (*Node Package Manager*), um gerenciador de pacotes para *JavaScript* que simplifica a instalação, compartilhamento e gerenciamento das dependências do projeto, favorecendo a reutilização de código e acelerando o desenvolvimento.

Para o desenvolvimento do *backend* da aplicação, optou-se pelo uso do *Express*⁷, um *framework* que facilita a criação de aplicações web e APIs. O *Express* fornece funcionalidades essenciais, simplificando o processo de criação e gerenciamento de servidores HTTP, além de apresentar curva de aprendizado acessível e ampla adoção na indústria, garantindo manutenção e escalabilidade do projeto.

No *frontend*, foi utilizada a biblioteca *React*⁸, conhecida por sua eficácia na construção de interfaces de usuário reativas e componentizadas. A componentização promovida pelo *React* permite o desenvolvimento modular das interfaces, favorecendo a reutilização de elementos, a manutenção do código e a escalabilidade do projeto. Para acelerar o processo de *build* e desenvolvimento, empregou-se também o *Vite*⁹, que oferece inicialização rápida e atualização eficiente de projetos *front-end*.

O uso do *TypeScript*¹⁰ adicionou tipagem estática ao código, reduzindo erros e melhorando a manutenção e escalabilidade da aplicação.

Para a persistência de dados, utilizou-se o banco *MongoDB*¹¹, um banco de dados *NoSQL* orientado a documentos, que proporciona flexibilidade e escalabilidade na modelagem dos dados. A conexão e manipulação dos dados foram realizadas por meio do *Mongoose*¹², biblioteca que simplifica operações de leitura e escrita e oferece validações adicionais. O banco de dados foi hospedado na nuvem utilizando o *MongoDB Atlas*¹³, garantindo alta disponibilidade, segurança e gerenciamento simplificado.

A escolha dessas tecnologias permitiu a criação de uma aplicação robusta, modular e de fácil manutenção, alinhada às necessidades identificadas durante as fases de idealização e planejamento do projeto.

⁷ <<https://expressjs.com/pt-br/>>

⁸ <<https://react.dev/>>

⁹ <<https://vitejs.dev/>>

¹⁰ <<https://www.typescriptlang.org/>>

¹¹ <<https://www.mongodb.com/>>

¹² <<https://mongoosejs.com/>>

¹³ <<https://www.mongodb.com/cloud/atlas>>

3.4 PROTÓTIPOS DO SISTEMA

Para fornecer uma visão geral das telas do sistema, foram desenvolvidos protótipos de cada tela planejada inicialmente. A prototipagem consiste na criação de uma versão preliminar das interfaces do sistema, com o objetivo de representar visualmente sua aparência e permitir a identificação de potenciais problemas relacionados à funcionalidade e usabilidade (OLIVEIRA et al., 2008). O *Figma*¹⁴ foi a ferramenta escolhida para a prototipagem da aplicação, sendo um editor gráfico vetorial gratuito. Nesta seção, é apresentada apenas a tela inicial. Os demais protótipos estão presentes no *Figma* do projeto.

A Figura 5 mostra o protótipo da tela inicial da aplicação, para a qual o usuário é redirecionado após o login. Nela, são exibidas as mesas das quais o usuário participa ou administra, além das opções para criar, excluir ou ingressar em novas mesas, juntamente com o botão de configurações da conta.

Figura 5 – Protótipo de tela inicial



Fonte: Elaborado pelo autor

¹⁴ <<https://www.figma.com/>>

3.5 TELAS DO SISTEMA

Nesta seção, são apresentadas as telas principais da aplicação, destacando suas funcionalidades essenciais e ilustrando como os usuários interagem com o sistema. Essa visualização detalhada permite compreender melhor o fluxo de uso, a organização das informações e a experiência proporcionada pela interface. A Figura 6 apresenta a tela inicial do sistema, exibida após o *login*. Nessa tela, são listadas as campanhas das quais o usuário participa ou atua como mestre, sendo este papel identificado por uma coroa ao lado do nome da campanha. Ao selecionar uma campanha, o usuário é redirecionado para a respectiva página, cujo conteúdo varia conforme seu papel de participante ou mestre.

Figura 6 – Tela inicial



Fonte: Elaborado pelo autor

As Figuras 7 e 8 apresentam a tela de campanha sob a perspectiva do mestre e do jogador, respectivamente. Na visão do mestre, a interface exibe o código da mesa, que pode ser compartilhado com os jogadores para que ingressem na campanha, além de listar todos os participantes já vinculados. Já na visão do jogador, a tela mostra os personagens criados por ele naquela campanha.

Figura 7 – Tela de campanha pela visão do mestre



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 8 – Tela de campanha pela visão do jogador



Fonte: Elaborado pelo autor

A Figura 9 apresenta a tela de ajuste do layout da ficha de personagem, na qual o mestre pode adicionar os campos que melhor atendam às necessidades de sua campanha. Ao incluir um componente, é possível selecionar seu tipo entre: contador, perícias, inventário ou atributos. O contador recebe um nome para diferenciá-lo dos demais, enquanto os campos de perícias e inventário são únicos e não exigem informações adicionais. Já o campo de atributos, também único, permite ao mestre definir todos os atributos de personagem necessários para a campanha.

Figura 9 – Tela de ajuste de *layout* da ficha de personagem

Fonte: Elaborado pelo autor

A Figura 10 apresenta a tela de listagem dos personagens de um jogador específico, permitindo ao mestre visualizá-los e acessá-los.

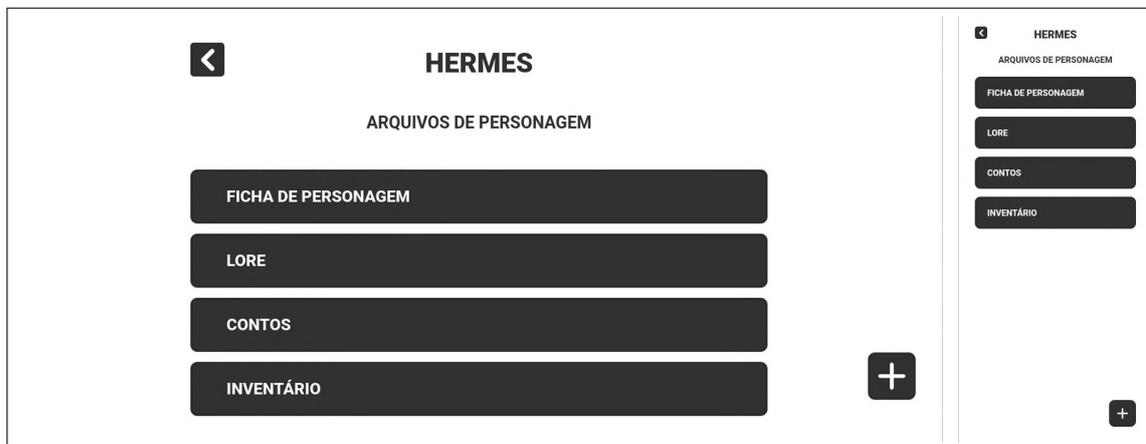
Figura 10 – Tela de personagens do jogador na visão do mestre

Fonte: Elaborado pelo autor

A Figura 11 apresenta a listagem de arquivos de personagem, acessível tanto para o jogador proprietário do personagem quanto para o mestre da campanha. Nessa

tela, cada personagem possui sua própria ficha, além de outros arquivos de texto que podem ser criados pelo jogador.

Figura 11 – Tela de listagem de arquivos de personagem



Fonte: Elaborado pelo autor

A Figura 12 apresenta a tela de arquivo de texto de um personagem, acessível e editável tanto pelo jogador proprietário quanto pelo mestre da campanha. Nesse espaço, podem ser registrados diferentes tipos de conteúdo, desde informações relevantes para o personagem até anotações ou lembretes do mestre ao jogador.

Figura 12 – Tela de arquivo de texto de personagem



Fonte: Elaborado pelo autor

Por fim, a Figura 13 apresenta a ficha de personagem, acessível e editável tanto pelo jogador proprietário quanto pelo mestre da campanha. Os campos exibidos nessa tela são definidos previamente pelo mestre e cada um deles armazena um tipo específico de informação. Os contadores geralmente registram valores que possuem um

limite máximo e um valor atual, mas também podem ser adaptados a outras finalidades. O campo de atributos armazena os valores estabelecidos para o personagem pelo mestre. O campo de perícias contempla o bônus de proficiência, que é somado à perícia caso o personagem seja treinado nela, além de incluir um campo de bônus adicional e o total resultante da soma. Já o campo de inventário lista os itens do personagem com sua quantidade, nome e peso individual, além de calcular automaticamente o peso total de todos os itens.

Figura 13 – Tela de arquivo de ficha de personagem

The image shows two versions of a character sheet for 'HERMES'. The left version is a desktop layout, and the right version is a mobile layout.

HERMES - FICHA DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	12	14	8	11	13

PONTOS DE VIDA
20 / 30

PERÍCIAS
BÔNUS DE PROFICIÊNCIA: 2

PERÍCIA	BÔNUS	TOTAL
<input type="checkbox"/> LUTA	3	3 ✕
<input checked="" type="checkbox"/> PONTARIA	0	2 ✕

+ ADICIONAR PERÍCIA

INVENTÁRIO

QTD	ITEM	PESO
5	POÇÃO DE CURA	0,5 ✕
1	ARMADURA PESADA	5 ✕

+ ADICIONAR ITEM
PESO TOTAL: 7,50

SALVAR ALTERAÇÕES

HERMES - FICHA DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS

FOR: 10
DES: 12
CON: 14
INT: 8
SAB: 11
CAR: 13

PONTOS DE VIDA
20 / 30

PERÍCIAS
BÔNUS DE PROFICIÊNCIA: 2

PERÍCIA	BÔNUS	TOTAL
<input type="checkbox"/> LUTA	3	3 ✕
<input checked="" type="checkbox"/> PONTARIA	0	2 ✕

+ ADICIONAR PERÍCIA

INVENTÁRIO

QTD	ITEM	PESO
5	POÇÃO DE CURA	0,5 ✕
1	ARMADURA PESADA	5 ✕

+ ADICIONAR ITEM
PESO TOTAL: 7,50

SALVAR ALTERAÇÕES

Fonte: Elaborado pelo autor

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A concepção do Arquivo de Aventureiros foi estruturada com base em metodologias iterativas, garantindo que suas funcionalidades atendam às necessidades da comunidade de RPG. A aplicação foi implementada com um design responsivo e flexível, permitindo que os jogadores acessem suas fichas de qualquer dispositivo, sem necessidade de software adicional.

Para assegurar que o sistema atendesse às expectativas dos usuários, a definição de requisitos e a construção de protótipos foram etapas fundamentais durante o desenvolvimento. Os requisitos permitiram mapear as principais necessidades dos jogadores e mestres, enquanto os protótipos ajudaram a validar a interface e a experiência do usuário antes da implementação final. Esse planejamento contribuiu para um desenvolvimento organizado e eficiente, minimizando retrabalho e alinhando o produto final às expectativas do público-alvo.

Como trabalhos futuros, planeja-se a expansão do sistema com novas funcionalidades, como um mecanismo de rolagem de dados, armazenamento de imagens e suporte oficial a diferentes estilos de RPG. Com essas melhorias, a plataforma poderá se consolidar como uma referência para a comunidade, otimizando a experiência dos jogadores e tornando as sessões mais dinâmicas e acessíveis.

REFERÊNCIAS

- BORGES, G. Board game sensorial: uma imersão ao rpg. 2020.
- GRANDO, A.; TAROUCO, L. M. R. O uso de jogos educacionais do tipo rpg na educação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 1, 2008.
- HOWS, D.; MEMBREY, P.; PLUGGE, E. **Introdução ao MongoDB**. [S.l.]: Novatec Editora, 2019.
- Jambô Editora. **Tormenta20 - Ficha Colorida**. 2025. Acesso em: 27 fev. 2025. Disponível em: <<https://jamboeditora.com.br/produto/tormenta20-arquivo/>>.
- LONGO, H. E. R.; SILVA, M. P. A utilização de histórias de usuários no levantamento de requisitos ágeis para o desenvolvimento de software. **International Journal of Knowledge Engineering and Management**, v. 3, n. 6, p. 1–30, 2014.
- LOPES, R. S.; CUNHA, M. A. O uso de rpg como ferramenta no ensino de gêneros textuais na escola. **MOARA–Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras ISSN: 0104-0944**, n. 55, p. 279–396, 2020.
- OLIVEIRA, K. M. A. d. et al. Abordagem de desenvolvimento evolutivo de interface do usuário baseada em modelos e múltipla prototipagem: Fastinterface. Universidade Federal de Campina Grande, 2008.
- PEREIRA, P.; TORREÃO, P.; MARÇAL, A. S. Entendendo scrum para gerenciar projetos de forma ágil. **Mundo PM**, v. 1, n. 14, p. 64–71, 2007.
- TAVARES, L. M. **Histórico dos jogos**. [S.l.]: Editora Intersaberes, 2021.
- WHITTEN, S. **Dungeons & Dragons had its biggest year despite the coronavirus**. 2021. Disponível em: <<https://www.cnn.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>>.
- WILTGEN, F. Protótipos e prototipagem rápida aditiva sua importância no auxílio do desenvolvimento científico e tecnológico. In: **Anais do 10º Congresso Brasileiro de Engenharia de Fabricação (COBEF), São Carlos-SP**. [S.l.: s.n.], 2019.

APÊNDICE A – HISTÓRIAS DE USUÁRIO

Quadro 4 – História do usuário para login no Arquivo de Aventureiros

US 03 - Login no sistema			
Como usuário registrado, quero realizar login no sistema para acessar minhas mesas e configurações.			
Story Points	2	Prioridade	Alta
TA3.1	O usuário deve acessar a página de login.		
TA3.2	O usuário deve preencher os campos de e-mail e senha.		
TA3.3	O sistema deve validar os dados e exibir um aviso caso algum campo esteja inválido ou as credenciais estejam incorretas.		
TA3.4	Se as credenciais forem válidas, o sistema deve autenticar o usuário e redirecioná-lo para a página inicial.		

Fonte: Elaborado pelo autor

Quadro 5 – História do usuário para ingressar em uma mesa de RPG

US 04 - Ingressar em uma mesa de RPG			
Como usuário registrado, quero ingressar em uma mesa existente informando seu código para participar das sessões.			
Story Points	2	Prioridade	Média
TA4.1	O usuário deve acessar a página de entrada em mesas.		
TA4.2	O usuário deve inserir o código da mesa.		
TA4.3	O sistema deve validar o código e exibir um aviso caso ele seja inválido.		
TA4.4	Se o código for válido, o sistema deve adicionar o usuário à mesa e redirecioná-lo para sua página inicial.		

Fonte: Elaborado pelo autor

Quadro 6 – História do usuário para exclusão de uma mesa de RPG

US 05 - Exclusão de Mesa de RPG			
Como usuário, quero excluir uma mesa existente para remover mesas que não serão mais utilizadas.			
Story Points	3	Prioridade	Média
TA5.1	O usuário deve acessar a página de exclusão de mesas.		
TA5.2	O usuário deve selecionar a mesa que deseja excluir.		
TA5.3	O sistema deve exibir um aviso de confirmação antes de excluir a mesa.		
TA5.4	Se confirmado, o sistema deve excluir a mesa e redirecionar o usuário para a tela de seleção de mesas.		
TA5.5	O usuário deve clicar no botão de finalizar exclusões para retornar à página inicial.		

Fonte: Elaborado pelo autor

Quadro 7 – História do usuário para edição do layout da ficha de personagem

US 06 - Edição do Layout da Ficha de Personagem			
Como mestre de uma mesa, quero editar o layout da ficha de personagem para personalizá-la conforme as necessidades da mesa.			
Story Points	5	Prioridade	Alta
TA6.1	O usuário mestre deve acessar a página de configurações da mesa.		
TA6.2	O usuário deve selecionar a opção de ajuste do layout da ficha de personagem.		
TA6.3	O usuário pode adicionar um novo componente à ficha.		
TA6.4	O usuário pode editar ou excluir componentes existentes.		
TA6.5	O sistema deve validar se os campos preenchidos são válidos e exibir um aviso caso algum campo esteja incorreto ou vazio.		
TA6.6	O usuário deve clicar no botão de salvar, e o sistema deve armazenar as alterações e redirecioná-lo para a página inicial da mesa.		

Fonte: Elaborado pelo autor

Quadro 8 – História do usuário para criação de personagem

US 07 - Criação de Personagem			
Como jogador de uma mesa, quero criar um novo personagem para utilizá-lo na partida.			
Story Points	2	Prioridade	Alta
TA7.1	O jogador deve acessar a página de criação de personagem.		
TA7.2	O jogador deve informar o nome do personagem.		
TA7.3	O sistema deve validar se o nome foi preenchido e exibir um aviso caso esteja em branco.		
TA7.4	O sistema deve criar o personagem e redirecionar o jogador para a página do personagem criado.		

Fonte: Elaborado pelo autor

Quadro 9 – História do usuário para exclusão de personagem

US 08 - Exclusão de Personagem			
Como jogador de uma mesa, quero ser capaz de excluir um personagem que criei para remover personagens indesejados.			
Story Points	2	Prioridade	Média
TA8.1	O jogador deve acessar a página de exclusão de personagem.		
TA8.2	O jogador deve selecionar o personagem que deseja excluir.		
TA8.3	O sistema deve exibir um aviso de confirmação para exclusão do personagem.		
TA8.4	Se o jogador confirmar a exclusão, o sistema deve remover o personagem e retornar à tela de seleção de personagens.		
TA8.5	O jogador deve clicar no botão de finalizar exclusões para retornar à tela inicial da mesa.		

Fonte: Elaborado pelo autor

Quadro 10 – História do usuário para criação de arquivo de texto para o personagem

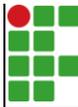
US 09 - Criação de Arquivo de Texto para o Personagem			
Como jogador de uma mesa, quero ser capaz de criar um arquivo de texto para o meu personagem, para armazenar anotações e informações importantes.			
Story Points	2	Prioridade	Baixa
TA9.1	O jogador deve acessar a página do personagem.		
TA9.2	O jogador deve clicar no botão de criação de arquivo de texto.		
TA9.3	O jogador deve informar o nome do novo arquivo de texto.		
TA9.4	O sistema deve validar se o campo foi preenchido e exibir a mensagem "Informe o nome do arquivo", caso esteja vazio.		
TA9.5	Se válido, o sistema deve criar o arquivo de texto e redirecionar o jogador para a página do personagem.		

Fonte: Elaborado pelo autor

Quadro 11 – História do usuário para edição de ficha de personagem

US 10 - Edição de Ficha de Personagem			
Como jogador de uma mesa, quero editar os dados da minha ficha de personagem para mantê-los atualizados durante a campanha.			
Story Points	3	Prioridade	Alta
TA10.1	O jogador deve acessar a página da ficha de seu personagem.		
TA10.2	O jogador pode adicionar, editar ou remover informações na ficha de personagem.		
TA10.3	O sistema deve atualizar automaticamente os dados conforme as edições forem realizadas.		

Fonte: Elaborado pelo autor

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cajazeiras - Código INEP: 25008978
	Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CEP 58.900-000, Cajazeiras (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0005-07 - Telefone: (83) 3532-4100

Documento Digitalizado Restrito

Trabalho de conclusão de curso

Assunto:	Trabalho de conclusão de curso
Assinado por:	Mauricio Dantas
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Restrito
Hipótese Legal:	Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Mauricio Bernardo Dantas, DISCENTE (202212010019) DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS - CAJAZEIRAS**, em 12/09/2025 13:07:18.

Este documento foi armazenado no SUAP em 12/09/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1607176

Código de Autenticação: 95af8f6e8d

