

Documentação

SviGufo

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Alameda Barão de Limeira, 539 – São Paulo/SP |  |  |  | sp.senai.br |

Sumário

[Resumo 2](#_Toc3879730)

[Objetivos 2](#_Toc3879731)

[Descrição do projeto 2](#_Toc3879732)

[Resumo do projeto 2](#_Toc3879733)

[Modelagem de Software 3](#_Toc3879734)

[Modelo Lógico 3](#_Toc3879735)

[Modelo Físico 3](#_Toc3879736)

[Modelo Conceitual 3](#_Toc3879737)

[Cronograma 4](#_Toc3879738)

[Back-End 5](#_Toc3879739)

[Implementar o banco de dados 5](#_Toc3879740)

[Executar projeto 5](#_Toc3879741)

[Importar Postman 5](#_Toc3879742)

[Swagger 5](#_Toc3879743)

[Funcionalidades 6](#_Toc3879744)

[Web 6](#_Toc3879745)

[Mobile 6](#_Toc3879746)

[Protótipos 7](#_Toc3879747)

[Web 7](#_Toc3879748)

[Mobile 7](#_Toc3879749)

[Front-End 8](#_Toc3879750)

[Mobile 9](#_Toc3879751)

[Arquitetura do Projeto 10](#_Toc3879752)

[Referências 11](#_Toc3879753)

[Links 11](#_Toc3879754)

[Livros 11](#_Toc3879755)

Resumo

Objetivos

Desenvolver um sistema que liste desejos

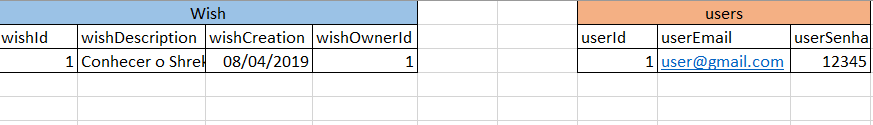
Descrição do projeto

O projeto visa criar uma lista online de desejos onde os mesmos possam ser compartilhados com outros usuários.

Modelagem de Software

Modelagem de software é a atividade de construir modelos que representem características do software.

Modelo Lógico



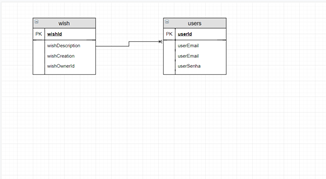
O modelo lógico constitui uma representação específica de um modelo interno, utilizando as estruturas de Banco de Dados suportada pelo banco escolhido.

Modelo Físico



O modelo físico demonstra como os dados são fisicamente armazenados.

Modelo Conceitual



O objetivo do Modelo Conceitual é criar um modelo de forma gráfica, que identificará todas as entidades e relacionamentos de uma forma global, evitando qualquer detalhamento específico do modelo de Banco de Dados.

Cronograma

Banco de dados: <https://trello.com/b/CI7wH35d/wishlist-aa>

Web API: <https://trello.com/b/CI7wH35d/wishlist-aa>

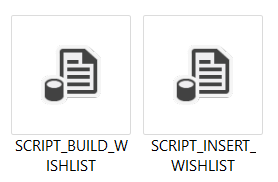
Back-End

API significa Application Programming Interface – Interface de Programação de Aplicativos – e corresponde a um conjunto de instruções e padrões de programação para acesso a um aplicativo de software.

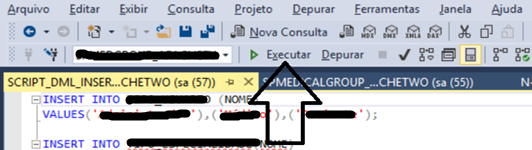
Passo a Passo:

Executando o banco de dados

1° - Abrir os SCRIPTS do banco de dados

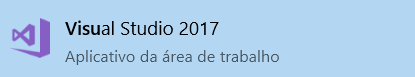


2° -Clicar no botão “EXECUTAR”

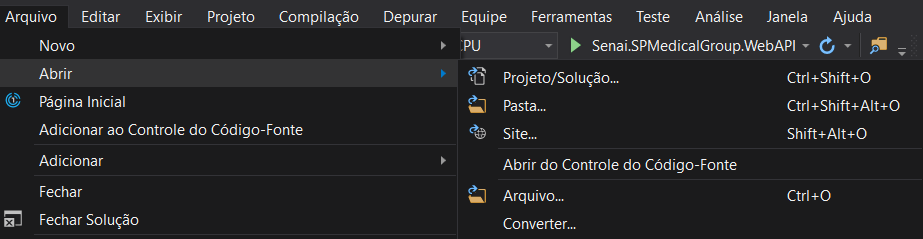


Abrir Projeto

1° - Abrir o VISUAL STUDIO CODE 2017

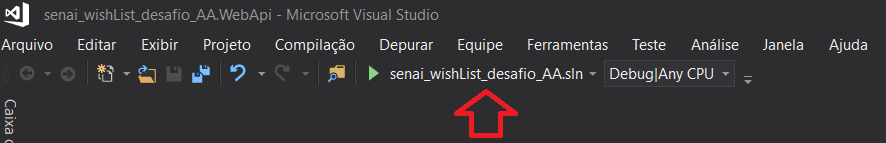


2° -Abra o projeto



Executar projeto

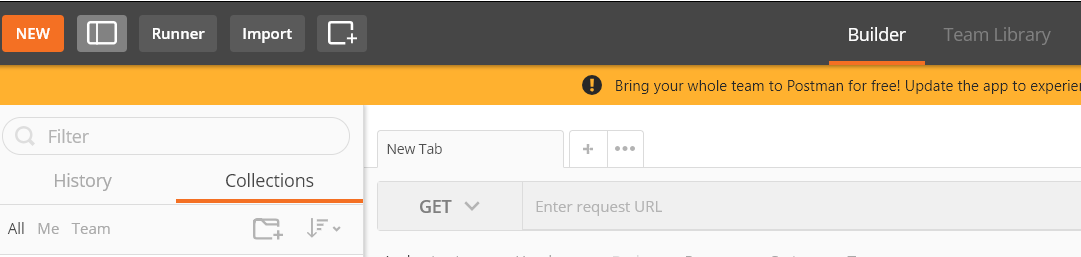
1° - Clique no botão para executar o projeto



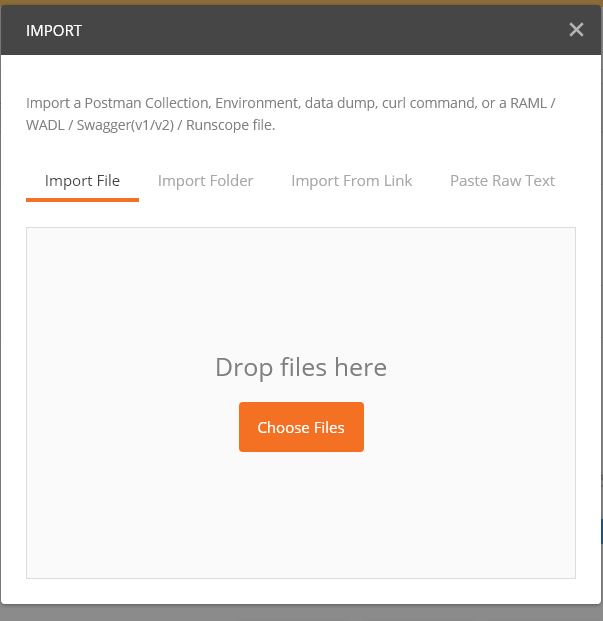
Importar Postman

Passo a passo de como importar para o postman

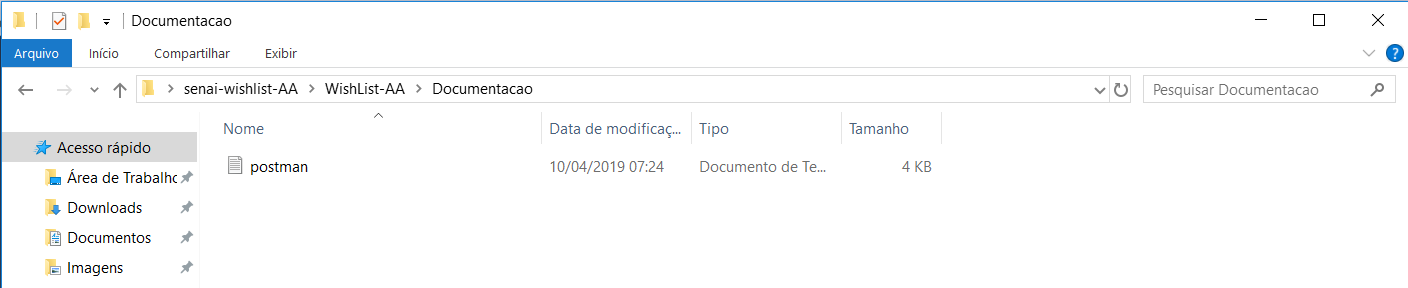
1° - No postman, clique no botão de import



2° - Clique em “CHOOSE FILES

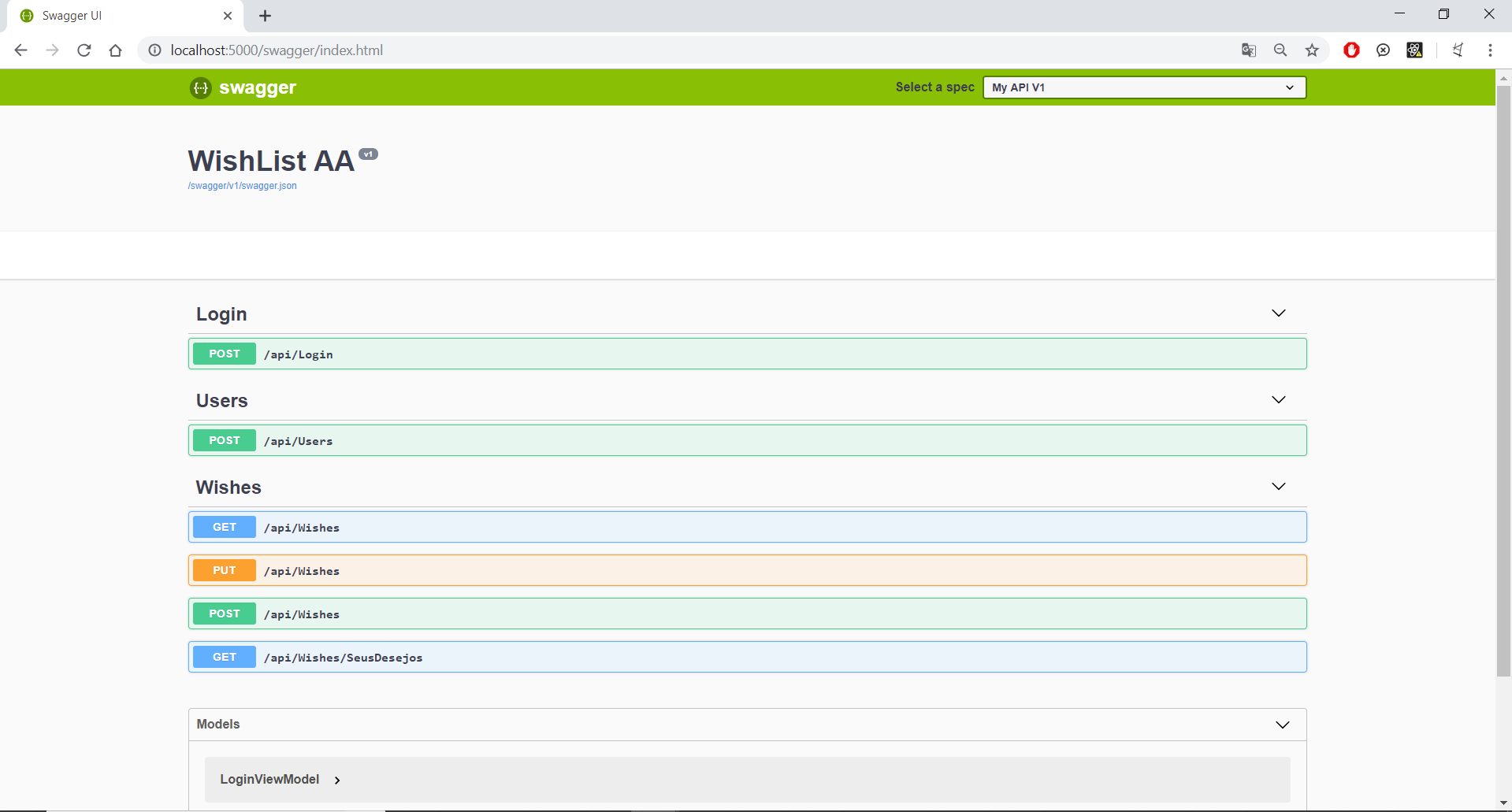


3° - Escolha o arquivo



Swagger

Abra o programa e execute a url: http://localhost:5000/swagger/index.html



Funcionalidades

Web

1. Um usuário poderá se cadastrar;

2. Um usuário poderá cadastrar uma lista de desejos;

3. Todos os usuários terão acesso aos próprios desejos;

4. Os usuários terão acesso aos desejos de outros usuários.

Mobile

Protótipos

Web

Mobile

Front-End

Mobile

Arquitetura do Projeto

Referências

Links

Livros