

**INSTITUTO FEDERAL**

Catarinense

Campus Camboriú

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
CATARINENSE – CAMPUS CAMBORIÚ  
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**MIRIÃ COSTA PEREIRA**

**DESENVOLVIMENTO DE UM SITE DE LIVROS**

**CAMBORIÚ (SC)**

**2019**

**MIRIÃ COSTA PEREIRA**

**DESENVOLVIMENTO DE UM SITE DE LIVROS**

**Projeto Integrador submetido ao Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Informática.**

Orientação: Prof. Marcus Vinicius Drissen Silva, BSc, MSc, Dr.  
Eng. Prof. Jeferson Fernandes da Silva, MSc,  
Prof. Angelo Augusto Frozza Dr.

**CAMBORIÚ (SC)**

**2019**

Dedico este projeto ao prof. Daniel de Andrade Varela, pois é graças a ele que continuo estudando e me empenhando neste projeto. Me ajudou muito até aqui, me motivando e auxiliando quando eu mais precisava e quando eu achava que não conseguiria mais continuar.

Agradeço ao prof. Jeferson Fernandes da Silva pela orientação e ajuda. Sem ele não teria chegado até aqui.

Epígrafe  
Dificuldades preparam pessoas comuns  
para destinos extraordinários.  
(C. S. Lewis)

## Lista de Ilustrações

<b>FIGURA 1 -</b>	Diagrama de Casos de Uso	19
<b>FIGURA 2 -</b>	Modelo Conceitual (Item 4.6.1)	20
<b>FIGURA 3 -</b>	Modelo Lógico (Item 4.6.2)	21
<b>FIGURA 5 -</b>	Página Inicial (Item 5.1.1)	24
<b>FIGURA 6 -</b>	Página Informações Livro pt1 (Item 5.1.2)	25
<b>FIGURA 7 -</b>	Página Informações Livro pt2 (Item 5.1.3)	26
<b>FIGURA 9 -</b>	Página Login (Item 5.1.4)	27
<b>FIGURA 10 -</b>	Página Cadastro (Item 5.1.5)	28
<b>FIGURA 11 -</b>	Página de Pesquisa (Item 5.1.6)	29
<b>FIGURA 10 -</b>	Página de Atualização de Cadastro (Item 5.1.7)	30
<b>QUADRO 1 -</b>	Cronograma do Projeto Integrador.	13
<b>TABELA 1 -</b>	Requisitos Funcionais (Item 4.4.1)	17
<b>TABELA 2 -</b>	Requisitos não Funcionais (Item 4.4.2)	18
<b>TABELA 3 -</b>	Descrição dos Casos de Uso (Item 4.5.1)	19
<b>TABELA 4 -</b>	Dicionário de Dados (Item 4.6.3)	22
<b>TABELA 4 -</b>	Descrição das Imagens do Protótipo de Interface (Item 5.2)	31

## **Lista de abreviaturas e Siglas**

CSS	- Cascading Style Sheets
GB	- Gigabyte
HD	- Hard Disk
HTML	- Hypertext Markup Language
ID	- Identificador
Num	- Número
PI	- Projeto Integrador
RAM	- Random Access Memory
SQL	- Structured Query Language

# Sumário

<b>LISTA DE ILUSTRAÇÕES</b>	<b>6</b>
<b>LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS</b>	<b>7</b>
<b>SUMÁRIO</b>	<b>8</b>
<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
1.1 Apresentação	10
1.2 Descrição do problema	10
1.3 Justificativa	11
1.4 Objetivo geral	11
1.5 Objetivos específicos	11
1.6 Metodologia	11
1.7 Cronograma	12
<b>2 TRABALHOS RELACIONADOS</b>	<b>14</b>
<b>3 ESCOPO DO PROJETO</b>	<b>16</b>
<b>4 PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</b>	<b>17</b>
4.1 Recursos de Software	17
4.2 Recursos de Hardware	18
4.3 Riscos	18
4.4 Requisitos	18
4.4.1 <i>Requisitos Funcionais</i>	18
4.4.2 <i>Requisitos não Funcionais</i>	19
<b>4.5 DIAGRAMA DE CASOS DE USO</b>	<b>20</b>
4.5.1 <i>Descrição dos Casos de Uso</i>	20
<b>4.6 DIAGRAMAS DE BANCO DE DADOS</b>	<b>21</b>
4.6.1 <i>Modelo Conceitual</i>	21
<b>4.6.2 MODELO LÓGICO</b>	<b>22</b>
<b>4.6.3 DICIONÁRIO DE DADOS</b>	<b>23</b>
<b>5 PROTÓTIPOS DE INTERFACE</b>	<b>25</b>



<b>5.1 IMAGENS DO PROTÓTIPO DE INTERFACE</b>	<b>25</b>
<b>5.1.1 PÁGINA INICIAL</b>	<b>25</b>
<b>5.1.2 PÁGINA INFORMAÇÕES LIVRO PARTE 1</b>	<b>26</b>
<b>5.1.3 PÁGINA INFORMAÇÕES LIVRO PARTE 2</b>	<b>27</b>
<b>5.1.4 PÁGINA LOGIN</b>	<b>28</b>
<b>5.1.5 PÁGINA CADASTRO</b>	<b>29</b>
<b>5.1.6 PÁGINA DE PESQUISA</b>	<b>30</b>
<b>5.1.7 PÁGINA DE ATUALIZAÇÃO DO PERFIL</b>	<b>31</b>
<b>5.2 DESCRIÇÃO DAS IMAGENS DO PROTÓTIPO DE INTERFACE</b>	<b>32</b>
<b>6 .CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>34</b>

# 1 Introdução

## *1.1 Apresentação*

A leitura, para o ser humano, é muito importante, tanto para desenvolvimento do vocabulário, quanto para uma melhor forma de escrita, coerente e coesa. Além de aprender novas palavras e usá-las mais adequadamente.

Mas, hoje em dia, esse hábito tem se perdido. Cada vez mais, as pessoas estão deixando a leitura de lado, para, no lugar, se focar nas redes sociais, nos filmes, séries, na Internet e nos eletrônicos no geral.

Os que são mais afetados são os jovens, pois eles cresceram e estão crescendo nesse meio. E, muitas vezes, acabam desenvolvendo esse hábito de estar sempre na Internet, vendo redes sociais, vídeos etc., antes mesmo de ter a oportunidade de desenvolver o hábito da leitura.

## *1.2 Descrição do problema*

Na atualidade os jovens andam tão ocupados na utilização de seus *smartphones* e navegando na Internet que acabam diminuindo a sua interação social e não desenvolvendo o prazer pela leitura e pela criatividade individual. Esses hábitos podem criar dificuldades na escola, quando não estão acostumados a ler, e acabam tendo mais dificuldade no aprendizado em certas áreas do conhecimento, como Português, quando há necessidade de se criar ou escrever um texto. No entanto, essas dificuldades não são observadas em alunos que tem uma leitura com frequência em suas rotinas.

### ***1.3 Justificativa***

Como os jovens utilizam bastante a Internet, veem vários *sites*, com este projeto, pretende-se chamar a atenção deles para os livros, para a leitura. Mostrando vários livros diferentes, pode ajudar as pessoas a achar algo que lhes interesse, pois, às vezes, a questão não é as pessoas não gostarem de ler, é elas não terem conhecimento de toda a variedade de livros que existe ou não terem acesso a tudo isso. Então, esse projeto dá às pessoas a oportunidade de visualizar a grande variedade que existe.

### ***1.4 Objetivo geral***

Desenvolver um *site* para estimular o prazer e o interesse dos jovens pela leitura.

### ***1.5 Objetivos específicos***

- a) Trazer a atenção das novas gerações à leitura;
- b) Mostrar a leitura de uma forma mais atraente para as novas gerações;
- c) Mostrar a grande variedade de livros existente.

### ***1.6 Metodologia***

A interface será desenvolvida utilizando as linguagens HTML e CSS. Para a criação da logo utilizar-se-á o aplicativo *Inkscape*. As funções serão dadas aos botões, etc, com as linguagens *JavaScript* e *Node.js*. As informações usadas no *site*, como, por exemplo, os títulos dos livros, seus autores e capa, serão colocados em um sistema de gerenciamento de banco de dados, o MySQL.

### 1.7 Cronograma



## 2 TRABALHOS RELACIONADOS

Na pesquisa feita, foi encontrado um *site* similar, o AdoroCinema. Porém, é relacionado ao cinema e não à literatura. Nele o usuário pode ler a sinopse de vários filmes, ver notícias sobre filmes, avaliar, ver avaliações, falar sobre um filme nos comentários, ver *sites* nos quais pode achar esses filmes para assistir, ver datas de lançamentos dos filmes, ver *trailers* dos filmes, atores, diretores etc. Um ponto negativo é que o *design* do *site*, em algumas partes, deixa um pouco a desejar, pois há muitos itens na tela e não tem uma separação muito nítida.

As cores serão similares. Haverá, neste projeto, um sistema de avaliação por meio de estrelas, assim como no *site* Adorocinema. Os tipos de informações e o design da “Página Informações Livro parte 1” e da “Página Informações Livro parte 2” foram inspirados no *site* citado acima.

Também foi encontrado o *site* e aplicativo *Skoob*, que seria uma rede social para leitores que querem discutir sobre livros, encontrar outros leitores etc. Nele, o usuário pode ver informações sobre vários livros, ver ofertas dos livros que estiver interessado em comprar, avaliá-los, ver a avaliação das outras pessoas, ver vídeos sobre os livros, ler resenhas sobre os livros e ou escrever resenhas etc.

Este projeto não será baseado no *site* *Skoob*, serão dois *sites* consideravelmente diferentes. Neste projeto, por exemplo, não haverá contagem de quantos leram, estão lendo, querem ler, estão relendo ou abandonaram. Não haverá um espaço específico para os usuários escreverem suas próprias resenhas, podendo porém escreverem o que



quiserem na área de comentários. Não haverá lista de desejados ou favoritos. Não haverá vídeos.

### 3 ESCOPO DO PROJETO

O *site* terá um campo de pesquisa, no qual o usuário poderá escrever o nome do livro que está procurando, para, então, ver as informações que o *site* contém do livro. Na página inicial, o usuário poderá, clicando na imagem da capa de um livro, ver as informações dele. Clicando no botão escrito "Conta", o usuário poderá criar sua própria conta, preenchendo os campos "*E-mail*", "Senha", "Confirmar senha", "*Nickname*" e, então, clicando no botão "Cadastre-se". Se já tiver uma conta, poderá fazer o *login* clicando no botão "Entrar" e preenchendo os campos "*E-mail*" e "Senha".

O usuário, depois de estar cadastrado e logado, poderá avaliar um ou mais livros, clicando no tanto de estrelas que quer dar, assim como poderá ver as avaliações de *blogs* e outros usuários. O usuário, também, poderá deixar um comentário sobre um ou mais livros, assim como pode ver os de outros usuários. Nas informações, haverá uma área em que os usuários poderão ver as avaliações de outros *blogs* e, clicando no nome do *blog*, que estará logo ao lado da avaliação em estrelas, será direcionado para o *blog* em si.



## 4 PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

### 4.1 Recursos de Software

**HTML:** é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores.

**CSS:** *Cascading Style Sheets* é um mecanismo para adicionar estilo a um documento *web*. O código CSS pode ser aplicado diretamente nas *tags* ou ficar contido dentro das *tags* `<style>`. Também é possível, em vez de colocar a formatação dentro do documento, criar um *link* para um arquivo CSS que contém os estilos.

**Inkscape:** é um *software* livre para editoração eletrônica de imagens e documentos vetoriais, com base em uma versão mais avançada do antigo *Sodipodi* no qual teve origem. Trata-se assim de um *fork* considerado de sucesso.

**JavaScript:** é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma. Juntamente com o HTML e CSS, o JavaScript é uma das três principais tecnologias da World Wide Web.

**Node.js:** é um interpretador, com código aberto, de código *JavaScript* de modo assíncrono e orientado a eventos, focado em migrar a programação do *Javascript* do lado do cliente para os servidores, criando assim aplicações de alta escalabilidade, capazes de manipular milhares de conexões/requisições simultâneas em tempo real, numa única máquina física.

**MYSQL:** é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface. É atualmente um dos sistemas de gerenciamento de

bancos de dados mais populares da Oracle Corporation, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo.

## 4.2 Recursos de Hardware

- Um computador com acesso à Internet;
- *Windows 7*;
- 2 GB de memória RAM;
- Um processador *dual Core i3*;
- HD de 250 GB.

## 4.3 Riscos

- O espaço de trabalho pode perder o acesso à Internet;
- Os objetivos podem não ser alcançados dentro do prazo;
- O projeto pode não ser finalizado até o fim do curso;
- O equipamento usado para o desenvolvimento do projeto pode vir a se comprometer.

## 4.4 Requisitos

### 4.4.1 Requisitos Funcionais

ID	Descrição
RF01	O <i>site</i> deve permitir o cadastro do usuário
RF02	O <i>site</i> deve permitir o <i>login</i> do usuário
RF03	O <i>site</i> deve permitir a mudança de nome, senha ou <i>e-mail</i> do usuário
RF04	O <i>site</i> deverá ter uma página em que o usuário poderá se cadastrar
RF05	O <i>site</i> deverá ter uma página onde o usuário poderá se logar

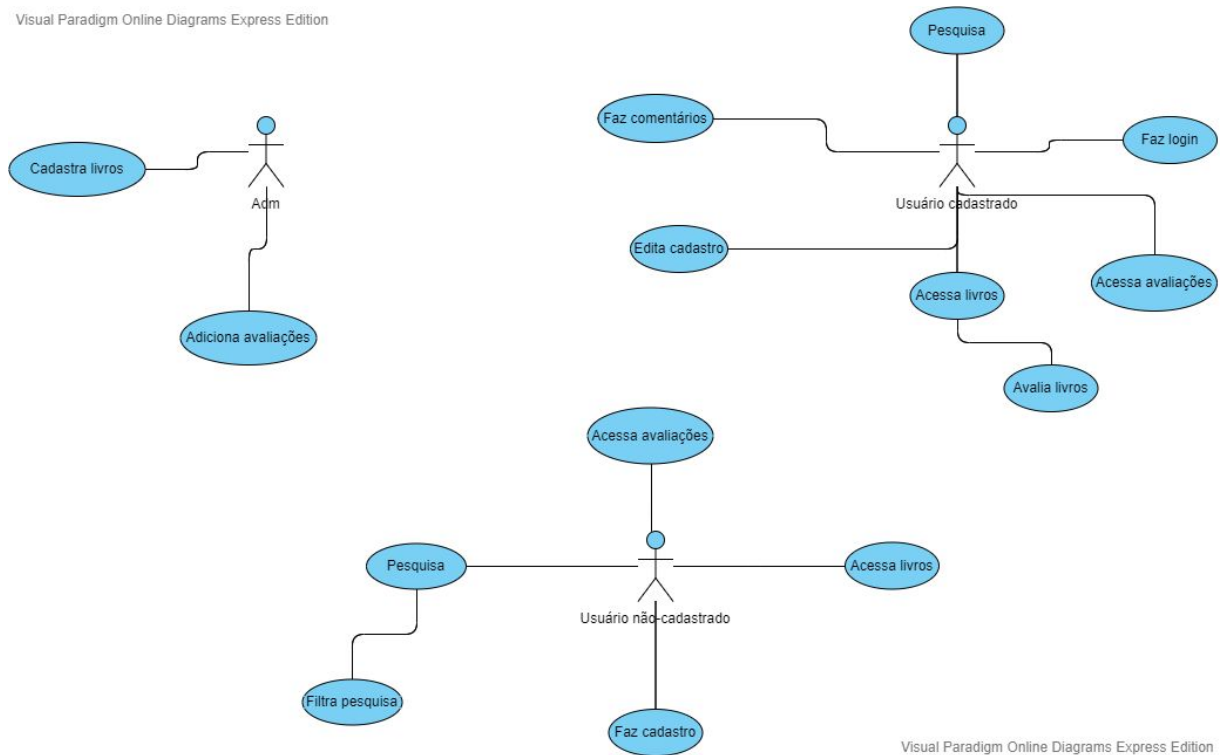
RF06	O <i>site</i> deverá permitir que o usuário pesquise por livros e filtre sua pesquisa
RF07	O <i>site</i> deverá permitir que o usuário veja as informações existentes dos livros cadastrados
RF08	O <i>site</i> deverá permitir que o usuário avalie e veja as avaliações dos livros cadastrados no <i>site</i> , feitas pelos usuários e <i>blogs</i>
RF9	O <i>site</i> deverá ter uma área para o usuário cadastrado fazer comentários sobre o livro
RF10	O <i>site</i> deverá permitir que o usuário faça mudanças nas informações do perfil

#### 4.4.2 Requisitos não Funcionais

ID	Descrição
RNF01	O <i>site</i> deve rodar corretamente no navegador <i>Google Chrome</i>
RNF02	O <i>site</i> deve ser desenvolvido em HTML, CSS, <i>JavaScript</i> e <i>Node.js</i>
RNF03	A senha do usuário deve ter entre 5 e 10 caracteres
RNF04	O <i>site</i> deve ter um banco de dados feito no MySQL
RNF05	O projeto deve ser concluído e entregue até o fim de 2020
RNF06	O <i>site</i> não deve levar mais de 5 segundos para carregar os livros pesquisados pelo usuário

## 4.5 Diagrama de Casos de Uso

Visual Paradigm Online Diagrams Express Edition



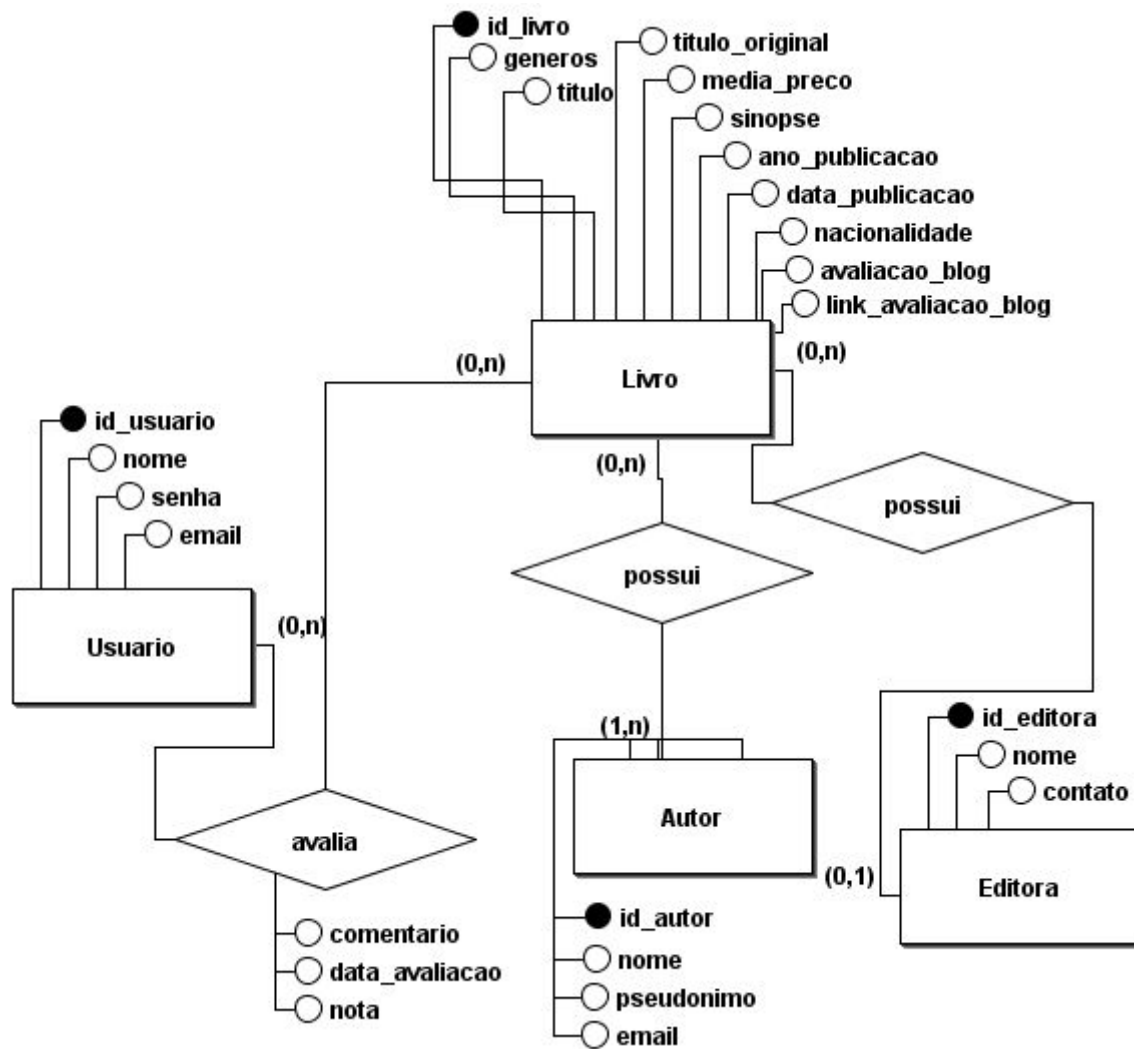
Visual Paradigm Online Diagrams Express Edition

### 4.5.1 Descrição dos Casos de Uso

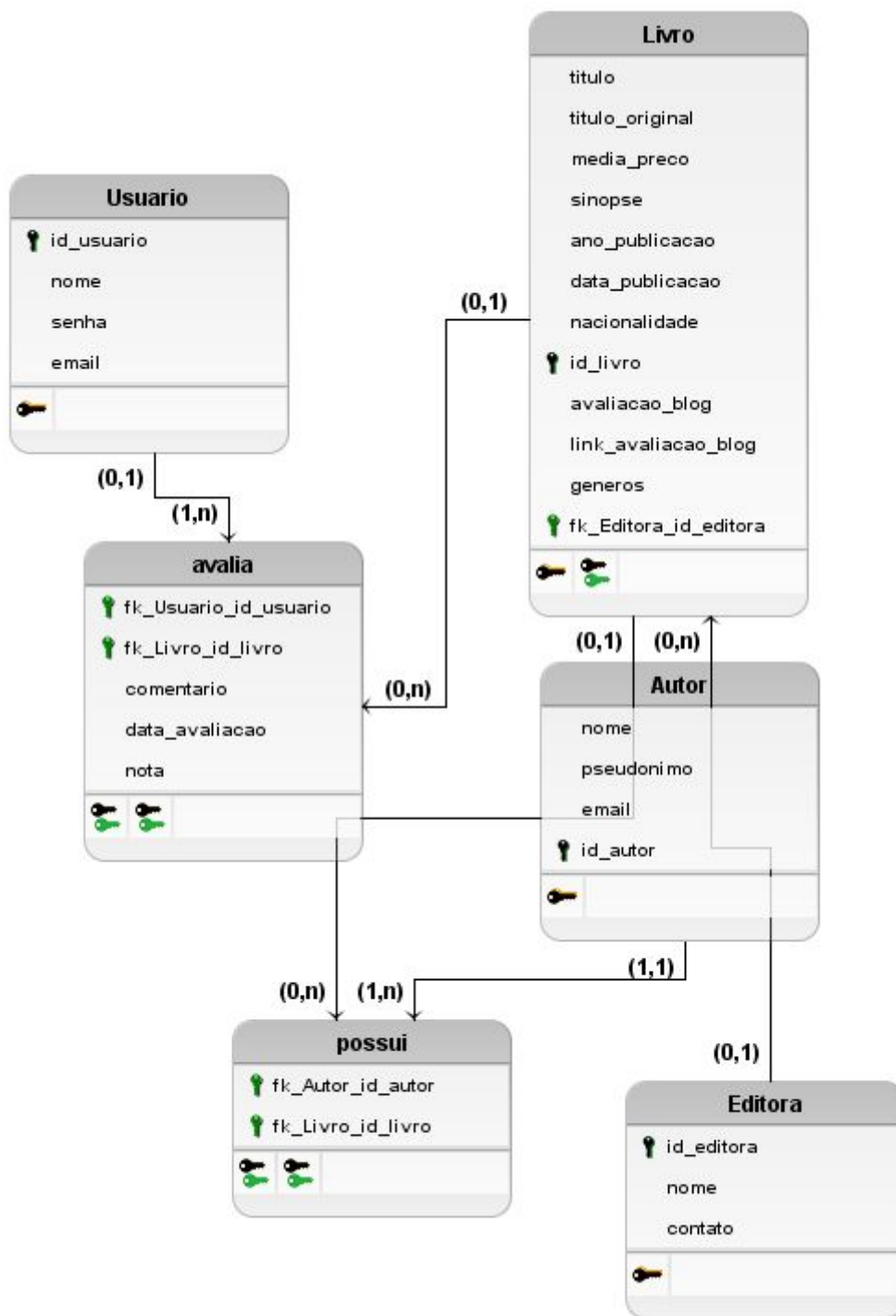
Nome	Descrição	Responsabilidades
Adm	Tem acesso total às funcionalidades do sistema	Ministrar o sistema

## 4.6 Diagramas de Banco de Dados

### 4.6.1 Modelo Conceitual



## 4.6.2 Modelo Lógico



#### 4.6.3 Dicionário de Dados

Tabela	Nome	Tipo	Tamanho	Flag
Usuario	idUsuario	integer		pk
Usuario	email	varchar	100	not null
Usuario	senha	varchar	10	not null
Usuario	nome	varchar	100	not null
Livro	idLivro	integer		pk
Livro	generos	varchar	100	not null
Livro	nacionalidade	varchar	100	null
Livro	sinopse	varchar	1000	null
Livro	data_publicacao	date		null
Livro	media_preco	varchar	50	null
Livro	idEditora	integer		fk
Livro	titulo_original	varchar	100	null
Livro	titulo	varchar	100	not null
Livro	ano_publicacao	integer		null
Livro	avaliacao_blog	integer		null
Livro	link_avaliacao_blog	varchar	150	null
Autor	pseudonimo	varchar	50	null
Autor	nacionalidade	varchar	50	null
Autor	email	varchar	50	null
Autor	idAutor	integer		pk

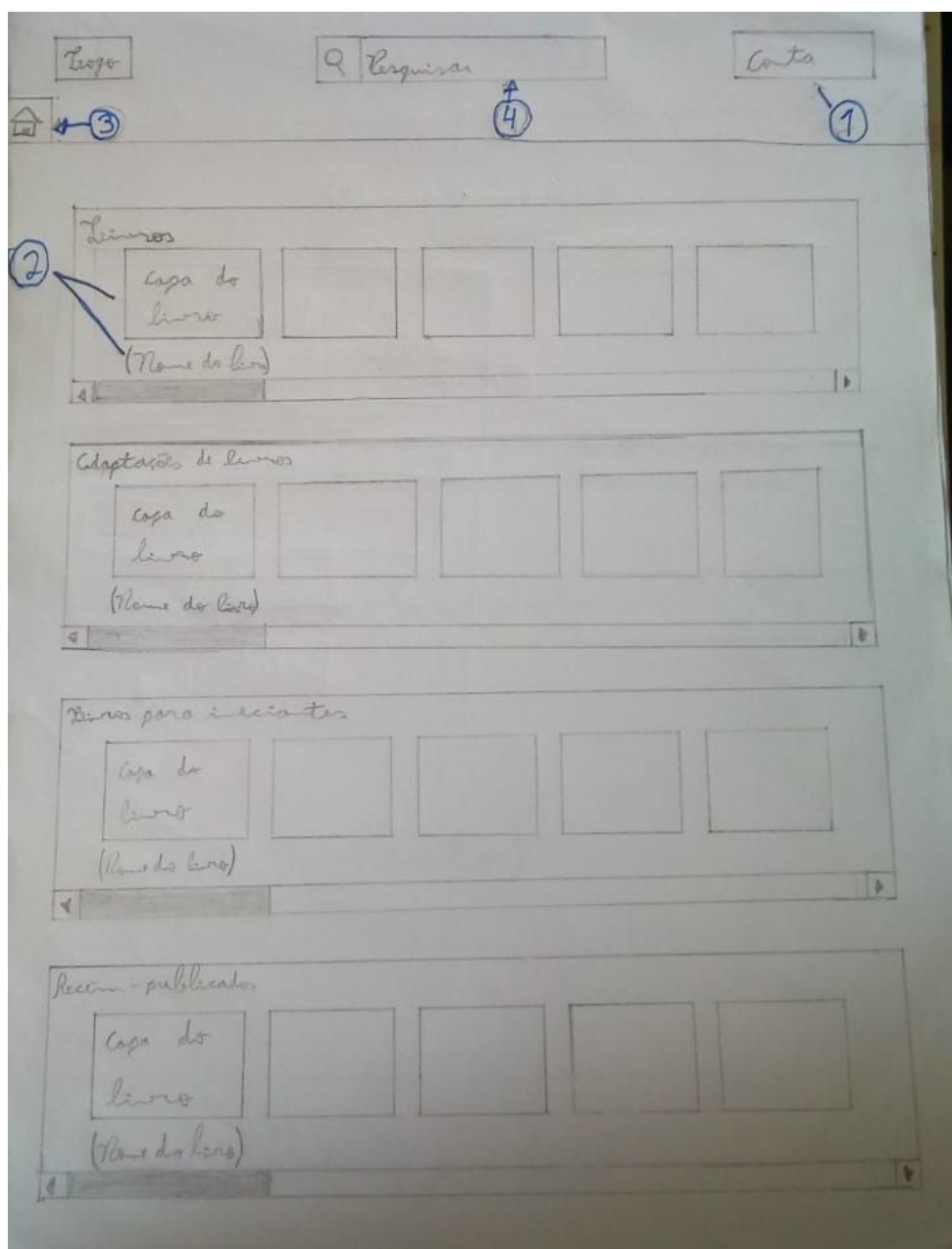
Editora	idEditora	integer		pk
Editora	nome	varchar	50	not null
Editora	email	varchar	50	null
Avalia	idAvalia	integer		pk
Avalia	idUsuario	integer		fk
Avalia	idLivro	integer		fk
Avalia	data_avaliacao	date		null
Avalia	nota	integer		null
Avalia	comentario	varchar	150	null
Autores_livros	idAutores_livros	integer		pk
Autores_livros	idLivro	integer		fk
Autores_livros	idAutor	integer		fk
Possui	idPossui	integer		pk
Possui	idEditora	integer		fk
Possui	idLivro	integer		fk



## 5 Protótipos de Interface

### 5.1 Imagens do Protótipo de Interface

#### 5.1.1 Página Inicial



### 5.1.2 Página Informações Livro parte 1

Logo

Q

Conta

(Nome do livro)

Capa  
do  
Livro

Data da primeira publicação:

Author (s):

Gêneros:

Nacionalidade:

Blog:

★★★★☆ 3  
(Núm. de avaliações)

★★★★☆ 2  
(Núm. de avaliações)

Notar: ★ ★ ★ ★ ★

Sinopse

(Texto)


(Continua para baixo)

### 5.1.3 Página Informações Livro parte 2

Logo

Q Pesquisa

Conta



#### Detalhes

Título original:  
Editora:  
Medida do preço:  
Adaptações:

---


#### Reviews/Avaliações


★ ★ ☆ ☆ ☆ (Nome do blog que deu as estrelas)  
★ ☆ ☆ ☆ ☆ "



---

#### Comentários

2 comentários

 Comentário

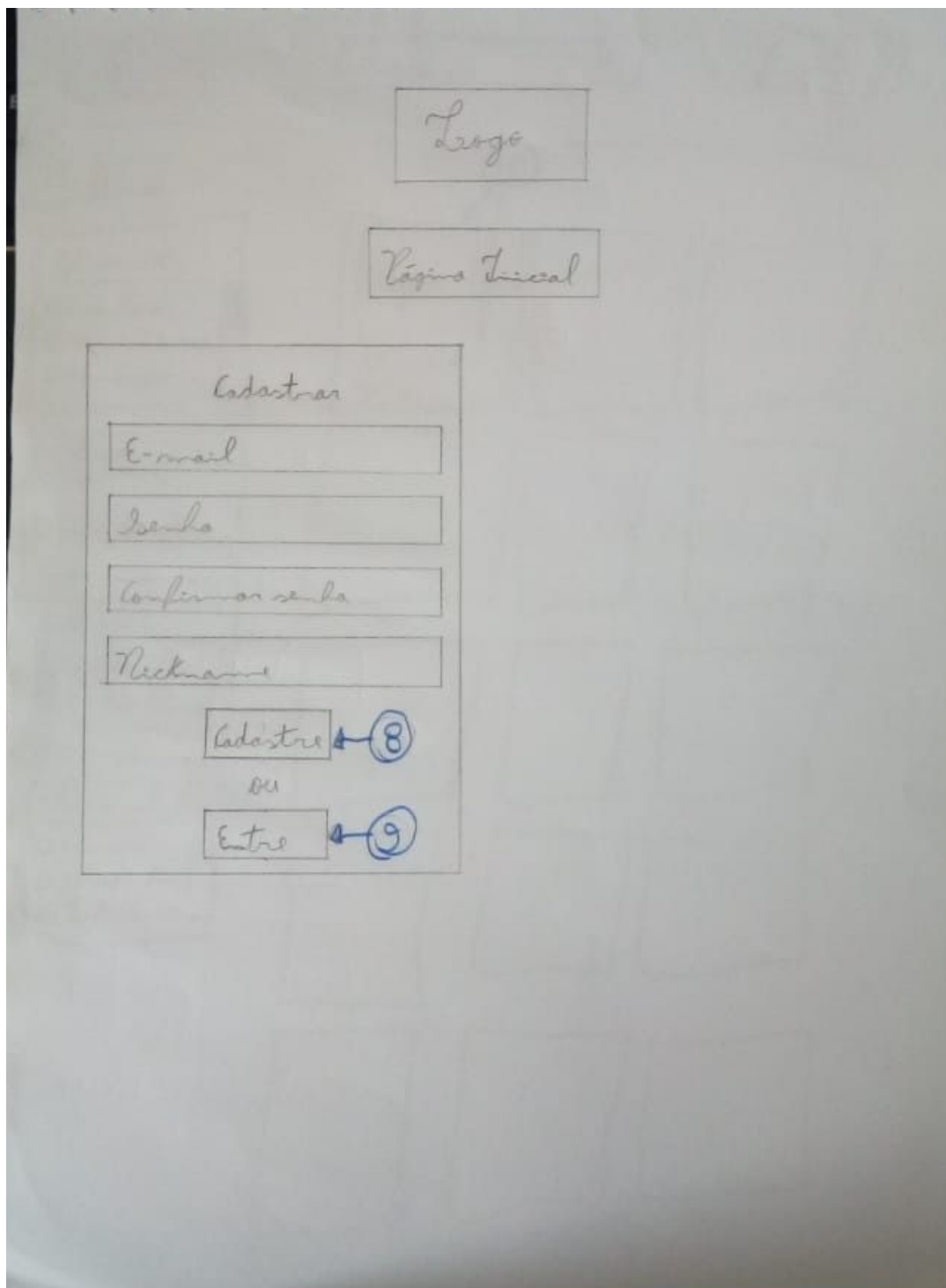
 (Nome do usuário)  
(Comentário)

  Responder

#### 5.1.4 Página Login

The image shows a hand-drawn wireframe of a login page. At the top center is a rectangular box labeled "Logo". Below it is another rectangular box labeled "Página Inicial". To the right of the "Página Inicial" box is a blue circle containing the number 5, with an arrow pointing up to the box. Below these is a large rectangular container. Inside this container, at the top, is the word "Entrar". Below "Entrar" are two horizontal input fields: the first is labeled "E-mail" and the second is labeled "Senha". Below the "Senha" field are two buttons: the top one is labeled "Entrar" and the bottom one is labeled "ou Cadastre-se". To the right of the "Entrar" button is a blue circle containing the number 6, with an arrow pointing left to the button. Below the "ou Cadastre-se" button is a blue circle containing the number 7, with an arrow pointing up to the button.

### 5.1.5 Página Cadastro



Logo

Página Inicial

Cadastro

E-mail

Senha

Confirmar senha

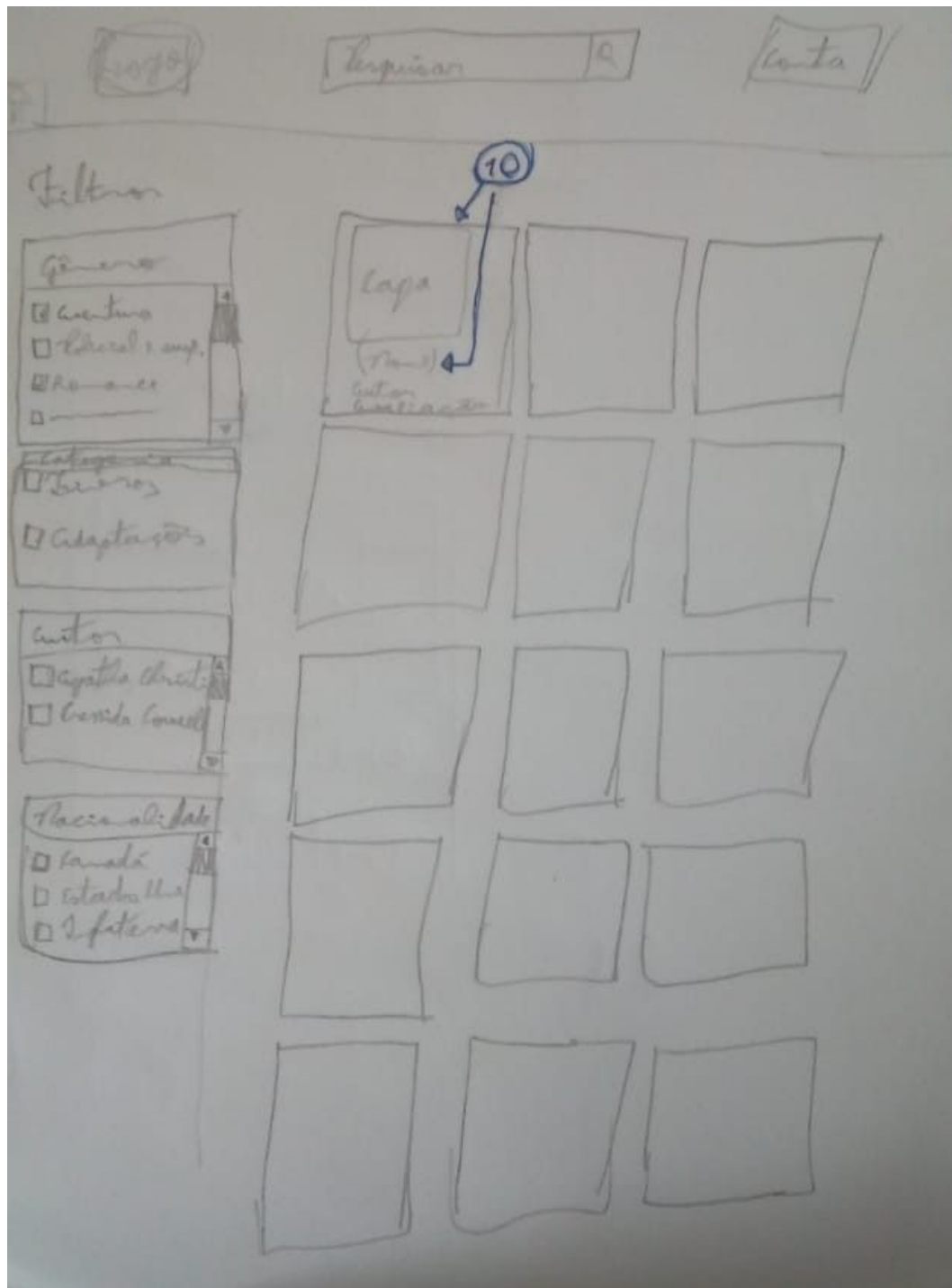
Nickname

Cadastro ⑧

ou

Entre ⑨

### 5.1.6 Página de Pesquisa



### 5.1.7 Página de Atualização do Perfil

A hand-drawn sketch of a profile update form. The form consists of several rectangular boxes arranged vertically. The first box is labeled "Logo". The second box is labeled "Página Inicial". Below these are four input fields: "E-mail", "Senha", "Confirmar Senha", and "Recuperação". At the bottom of the form is a button labeled "Atualizar Cadastro". A blue arrow points from a circled number "11" to the "Atualizar Cadastro" button.

Logo

Página Inicial

E-mail

Senha

Confirmar Senha

Recuperação

Atualizar Cadastro

11

## 5.2 Descrição das Imagens do Protótipo de Interface

Num	Descrição
1	Se o usuário ainda não estiver cadastrado ou logado, ele será levado para a página de cadastro, se já estiver logado, será levado para a página de atualização do cadastro
2	O usuário será levado para a página de informações do livro
3	O usuário será levado para a página inicial quando estiver em outra, se já estiver nesta página, então, ela será reiniciada
4	Quando o usuário escrever algo no campo de pesquisa e apertar no botão da lupa, ele será direcionado para a página de pesquisa
5	O usuário será levado para a página inicial
6	O usuário será levado para a página inicial, mas estando logado
7	O usuário será levado para a página de cadastro
8	Igual a função 6
9	O usuário será levado para a página de login
10	Igual a função 2
11	Atualiza as informações mudadas do perfil



## **6 .Considerações finais**

Pode-se concluir, então, com esta pesquisa, que a leitura é importante. De acordo com Monteiro (2017), “Ler por prazer. Ler para estudar. Ler para se informar. Todas as formas nos levam ao conhecimento de culturas, histórias, hábitos, realidade, fantasias, ideias, vivências, sonhos e de nós mesmos. É uma das habilidades mais incríveis da humanidade. [...] a leitura é a arma mais eficaz para o aprendizado”, sendo assim, algo importante a todos, principalmente aos jovens que são o futuro.

Porém, pode-se concluir também que são poucos os que têm o costume da leitura. Então, seria fundamental haver algum tipo de estímulo, um tipo de incentivo. O tipo de estímulo que esse projeto estaria provendo seria mostrando a grande variedade de livros e mostrando lugares por onde começar a criar esse hábito.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MONTEIRO, Lilian. **Saiba como incentivar crianças e adolescentes no prazer da leitura.** 2017. Disponível em:  
<<https://www.uai.com.br/app/noticia/saude/2017/07/09/noticias-saude,209324/saiba-como-incentivar-os-jovens-de-hoje-no-prazer-da-leitura.shtml>>. Acesso em: 04 nov. 2019.

**ADOROCINEMA.** Disponível em:<<http://www.adorocinema.com/>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

HTML. **Wikipédia, a enciclopédia livre.** 2020. Disponível em:<<https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

CASCADING style sheets. **Wikipédia, a enciclopédia livre.** 2020. Disponível em:<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Cascading\\_Style\\_Sheets](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets)>. Acesso em: 11 abr. 2020.

INKSCAPE. **Wikipédia, a enciclopédia livre.** 2019. Disponível em:<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Inkscape>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

JAVASCRIPT. **Wikipédia, a enciclopédia livre.** 2020. Disponível em:<<https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript>>. Acesso em: 29 abr. 2020.

NODE.JS. **Wikipédia, a enciclopédia livre.** 2020. Disponível em:<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Node.js>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

MYSQL. **Wikipédia, a enciclopédia livre.** 2020. Disponível em:<<https://pt.wikipedia.org/wiki/MySQL>>. Acesso em: 30 jun. 2020.