

Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial do Rio Grande do Sul
Faculdade Senac Porto Alegre
Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet

CLEBER MACIEL

RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO DE FRAMEWORKS E APIS

Revistas – Organizador de HQ's

Porto Alegre, 2017

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. APLICAÇÃO DESENVOLVIDA.....	4
3. SOLUÇÃO.....	5
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	6
Referências Bibliográficas.....	7

1. INTRODUÇÃO

De acordo com o site **alunocemp** (2013) às histórias em quadrinhos, também conhecidas como HQ ou *Comics*, há várias décadas fazem parte do cotidiano e preenchem o imaginário de crianças e jovens. Lúdicos e também divertidos, funcionam como importante ferramenta no aprendizado, conjugando textos breves com a riqueza de imagens.

E com uma grande variedade de universos, arcos e heróis, as HQ preenchem nossas gavetas e prateleiras de nossas casas, nos fazendo sair da realidade e entrar em um mundo imaginário. Uma grande dificuldade é o acompanhamento de várias histórias, como por exemplo em qual página parou ou qual o número da edição que estava, e é com esse revés que foi desenvolvida esta aplicação.

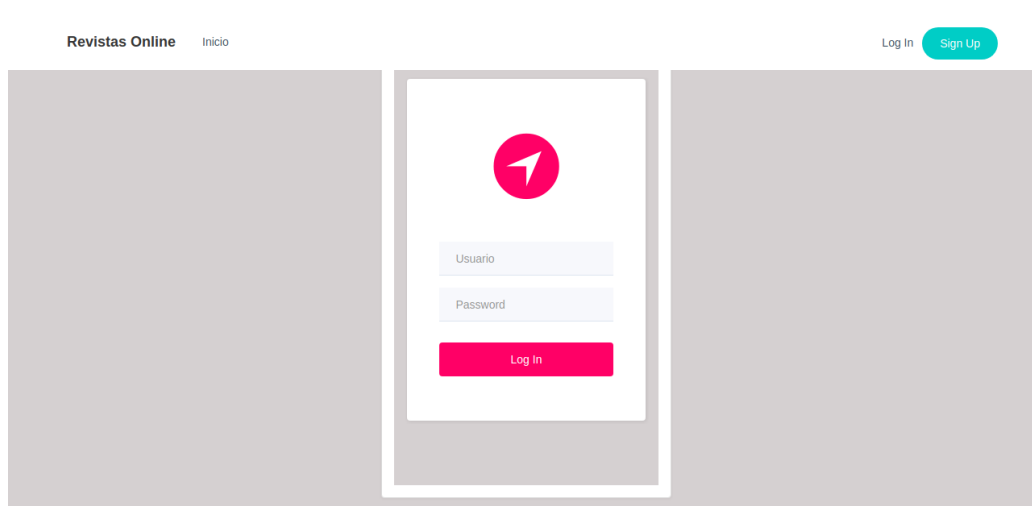
A aplicação foi desenvolvida com o intuito de listar e cadastrar as HQ que foram ou serão lidas, e ainda marcar o status da leitura da mesma, foi projetada utilizando dois frameworks: Bootstrap(Bootstrap, 2017) e Codeigniter (Codeigniter, 2017). O Bootstrap é um framework utilizado para criação de telas tanto internas como públicas do sistema, dando um ar organizado e limpo. Já o Codeigniter é um framework para a programação, auxiliando na implementação de códigos limpos e a utilização de um padrão de projeto de software.

2. APLICAÇÃO DESENVOLVIDA

A aplicação terá o objetivo de organizar e ser um lembrete das HQ que foram ou serão lidas, armazenando informações referentes a HQ e o andamento da leitura. Cada usuário logado no sistema terá sua própria listagem de HQ.

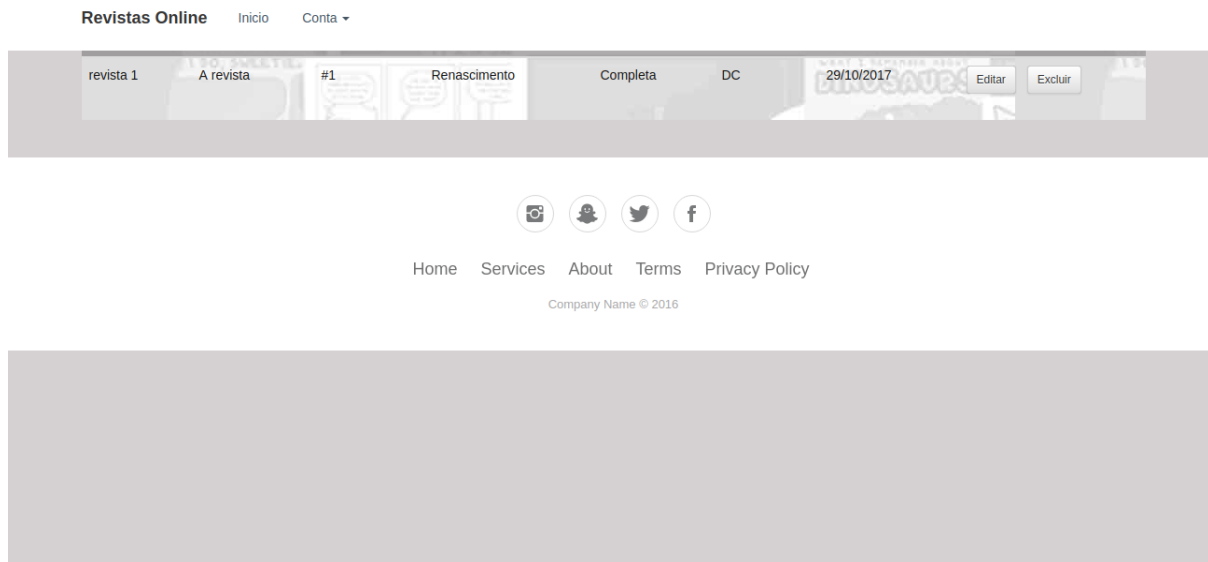
A funcionalidade principal é o armazenamento das informações das HQ, podendo assim atualizar suas informações de acordo com a necessidade. Abaixo algumas telas.

A tela principal do sistema é apresentada na imagem 01.



A imagem 01 mostra a tela de login, onde o usuário já cadastrado poderá efetuar seu acesso e assim cadastrar suas HQ. Caso o usuário ainda não tenha seu acesso, ele poderá efetuar o cadastro e obter o acesso.

A imagem 02 exibi a tela após o login do usuário, mostrando sua lista de HQ com as funções de editar e excluir.



A imagem 03 mostra a tela de cadastro de HQ, onde o usuário poderá inserir todas as informações relevantes e pertinentes da mesma.

The screenshot shows a web application form titled "Cadastro de HQ". The form is located within a header that includes "Revistas Online", "Inicio", and "Conta" with a dropdown arrow. The form itself has a title "Cadastro de HQ" and several input fields: "Titulo" (with a placeholder "Titulo"), "Subtitulo" (with a placeholder "Subtitulo"), "Número" (with a placeholder "Número"), "Universo" (a dropdown menu with "Renascimento" selected), "Editora" (a dropdown menu with "DC" selected), and "Leitura" (a dropdown menu with "Completa" selected). At the bottom of the form are two buttons: "Salvar" (green) and "Resetar" (blue). Below the form is a row of four social media icons: Instagram, Snapchat, Twitter, and Facebook.

3. SOLUÇÃO

A aplicação foi desenvolvida utilizando as funcionalidades do Codeigniter, dando ênfase a utilização do padrão MVC que acompanha o Framework. Não foram utilizadas funções que já são implementadas, como form validation. Contudo foram usadas as funções de formulários, url, Active Records no Model da aplicação, routers, validação de usuários cadastrados e a configuração do banco de dados que acompanha o codeigniter. Já a utilização do Bootstrap mesmo que não utilizando com excelência, facilitou a criação das telas e formulários para a aplicação, dele foram usadas as tags de navegação e responsividade, grid e classes para padronização de campos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não há dúvidas que a utilização de um framework pode facilitar a vida de quem o usa, mesmo existindo um tempo de aprendizagem para o feito. Oferecendo métodos pré-prontos e um ambiente que nos “força” a trabalhar daquela maneira, sem dúvida é a melhor forma de não repetir códigos e de escrevê-los de uma forma mais limpa. e coesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALUNOCEMP, **As vantagens dos quadrinhos**, <https://alunocemp.com/2013/02/07/as-vantagens-dos-quadrinhos>, 2013.

CodeIgniter, <https://codeigniter.com/>, 2017.

Bootstrap, <http://getbootstrap.com>, 2017.