

Informática de Gestão

Projecto Fim de Curso
Época Especial 2009/2010

Site Casa da Guiné

Trabalho Realizado por:

Idrissa Embaló N° 2301615

Orientador do projecto:
Sem orientador

Índice

<u>Resumo</u>	3
<u>Abstract</u>	3
<u>1 Introdução</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2 Enquadramento teórico (com revisão bibliográfica)</u>	4
<u>3 Método</u>	9
<u>4 Resultados</u>	11
<u>5 Conclusões e trabalho futuro</u>	21
<u>Bibliografia</u>	22

RESUMO

O projecto realizado consistiu, essencialmente, na criação de uma interface dinâmica para a web denominada Casa da Guiné. Esta tem como objectivo responder às necessidades da Associação da Casa da Guiné – Associação de Solidariedade Social, principalmente a divulgação de notícias, eventos e cursos de formação.

Para a implementação do projecto foram utilizadas várias tecnologias, nomeadamente linguagens para a web: HTML (Hyper Text Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), fireworks, PHP (Hiptertext Preprocesor) e Mysql, principalmente a dreamweaver que permitiu realizar o trabalho num ambiente mais confortável.

A interface é bastante intuitiva para qualquer tipo de utilizador de Internet, devido à sua simplicidade e às funcionalidades criadas para o auxílio à navegação do utilizador.

ABSTRACT

The project was conducted primarily in creating a dynamic interface for the web called House of Guinea. This aims to meet the needs of the Guinea House Association - Association of Social Solidarity, especially the dissemination of news, events and training courses.

To implement the project have been used various technologies, including languages for the web: HTML (Hyper Text Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), Fireworks, PHP (Hypertext Preprocesor) and Mysql, which mainly dreamweaver allowed to perform work in a more comfortable environment.

The interface is intuitive enough for any Internet user, due to its simplicity and functionality designed to aid the navigation of the user.

1. INTRODUÇÃO

Este Projecto Final foi realizado no âmbito da disciplina Projecto Fim de Curso, e consiste no desenvolvimento de um Web site denominada Casa da Guiné em macromedia dreamweaver com a aplicação prática de técnicas, métodos e ferramentas obtidos ao longo do curso.

Pretende-se fundamentar a avaliação do site em relação à funcionalidade, conteúdo e estética. Apresentaremos também a especificidade e análise da Web Design, no que diz respeito ao design funcional e design criativo. Indispensavelmente, a acessibilidade é um factor a ter sempre em conta e como tal será feita uma breve avaliação do site relativamente a esse mesmo tema.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Introdução às Linguagens de programação

Enquadramento teórico das linguagens das linguagens utilizadas na concepção do projecto.

Tipos de Linguagens de programação web

Existem dois tipos de linguagens de programação para web, as linguagens do lado do servidor e as linguagens do lado do cliente.

As linguagens do lado do servidor são reconhecidas, interpretadas e executadas pelo servidor web que por sua vez envia ao cliente a informação num formato compatível para que este as consiga interpretar. Por exemplo: PHP.

As linguagens do lado do cliente são aquelas que podem ser directamente tratadas pelo browser e que não necessitam de nenhum pré-tratamento. Devido à sua rapidez a serem executadas são muito úteis para validações de formulários, apresentação de efeitos gráficos e execução de cálculos, entre outras utilidades. Por exemplo: HTML.

2.1.2 Linguagens utilizadas

Introdução teórica e referencias históricas das várias linguagens utilizadas na concepção do projecto.

A) – Hypertext Markup Language (HTML)

O HTML é a linguagem base do hipertexto publicado na Internet. Com esta linguagem podem definir-se páginas que contenham informação nos mais variados formatos, tais como texto,

imagens, vídeo e som (multimédia), sendo possível aceder à informação de uma forma não linear.

Os documentos em HTML são ficheiros ASCII comuns com extensão html ou htm, que podem ser editados em editores de texto simples. Contêm instruções que descrevem a forma como o *browser* os deve interpretar. O *browser* lê as instruções e representa graficamente o conteúdo dos documentos.

A sintaxe dos documentos HTML baseia-se em elementos delimitados pelos caracteres "<" e ">". Estas marcas denominam-se tags (rótulos ou etiquetas) HTML, e contêm os comandos específicos de formatação da linguagem. Uma tag associa a um elemento aos seus atributos. A grande maioria dos elementos tem uma start tag (e. g. <head>) onde se inicia a tag, finalizando a mesma com uma end tag (e. g. </head>).

<Etiqueta atributo1= “valor1” atributo2= “valor2”...> texto </Etiqueta>

Listagem 1 – Exemplo de código em HTML-

Um documento HTML é constituído pelo “*header*” – cabeçalho onde se deve inserir o título do documento, referências a ficheiros de estilos e a outras linguagens embebidas no HTML caso estas existam (e. g. JavaScript), e pelo “*body*” – corpo onde é definido tudo o que será mostrado pelo browser. [Bruno, 2006a]

B) – Cascading Style Sheets (CSS)

As CSS foram criadas em 1996 pelo *World wide Web Consortium* (W3C) com o objectivo de solucionar o inconveniente revelado pelo HTML no que respeita à alteração de estilos. Conhecidas em português por folhas de estilo em cascata, são uma tecnologia que nos permite criar e principalmente alterar os estilos das páginas de uma maneira muito mais fácil e sem necessidade de alterar o código HTML. Uma CSS contém os atributos que são aplicados aos elementos HTML, ou seja, as regras de estilo que informam o browser como este deve apresentar o documento, dispensando assim a necessidade de colocarmos os atributos directamente na especificação HTML e solucionando o inconveniente que era a necessidade de alterar o código HTML sempre que se deseja alterar um determinado estilo ou *layout*. [Silva, 2006]

As CSS podem ser embebidas no código HTML para que apenas o elemento em causa seja afectado. Podem também ser definidas declarando-as no cabeçalho do código HTML afectando desta forma todo o documento, ou ser importadas de um ficheiro externo com a extensão css.

```
<html>
<head>
<LINK rel="stylesheet" href="estilos.css" type="text/css">
</head>
<body>
<table class="Menu" width = "100%">
</table>
</body>
</html>
```

Listagem 2 – Exemplo de CSS.

Caso exista mais que uma definição de CSS no documento, a ordem de prioridade parte do estilo embebido no código HTML, seguindo-se o estilo declarado no cabeçalho do documento e, só por fim, o estilo importado do ficheiro de estilos. É desta prioridade que

provém o termo de “cascata” no nome “Folhas de estilo em cascata”. [ArtíficeDaWeb, 2006]

C) – JavaScript

Foi a Netscape que começou a desenvolver uma linguagem de programação que permitisse criar pequenos programas para a web, a qual designou inicialmente por LiveScript. Na altura do lançamento do produto, a Netscape realizou um acordo com a empresa Sun Microsystems, criadora da linguagem Java, para que ambas desenvolvessem em conjunto esta nova linguagem que passou assim a ter o nome de JavaScript. O primeiro browser a suportar o JavaScript foi o Netscape 2.0 seguindo-se todos os da empresa Microsoft a partir da versão 3.0.

O JavaScript é uma linguagem de programação do lado do cliente bastante simples e pensada para realizar tarefas com rapidez. É utilizada para criar pequenos programas bastante úteis para as páginas web. Com o JavaScript podemos validar formulários, simular efeitos visuais, efectuar cálculos, entre muitas outras funções. [Bruno, 2006b]

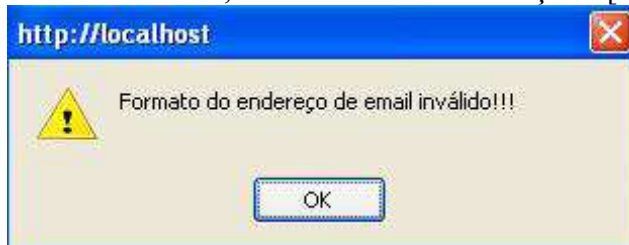


Figura 1 – Aviso de validação em JavaScript.

Os *scripts* em JavaScript podem ser embebidos no código HTML

```
<html><head><title>Ocorreu um erro!!!</title></head>;  
<body bgcolor=\"#ffffff\">;  
<br><br><br>;  
<center> Formato do endereço de email não é válido!!!</center>;  
<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>;  
</body></html>;
```

Listagem 3 – Exemplo código em JavaScript.

D)– Hypertext Preprocessor (PHP)

O PHP é uma linguagem de programação do lado do servidor que foi criada originalmente em 1994 por Rasmus Lerdorf, com o nome de Personal Home Page / Forms Interpreter (PHP/FI). A sua grande vantagem era possibilitar aos utilizadores aplicativos dinâmicos para a web bem como o acesso a bases de dados. Posteriormente Rasmus Lerdorf decidiu disponibilizar o código fonte da aplicação para que fosse desenvolvida por outros programadores, passando assim a ser uma linguagem em código aberto sem custos para os utilizadores. A afirmação da linguagem aconteceu em 1998 ao ser lançado o PHP 3, que rapidamente ganhou muita popularidade e revelou-se uma das linguagens de programação web mais utilizadas. Ao longo destes anos, o PHP tem sido a base de muitas inovações no que respeita a aplicações na web, nomeadamente o comércio electrónico, os fóruns de debate ou até páginas de partilha de fotos e aplicações. Hoje em dia o PHP encontra-se na versão 5.1 e continua a ser uma das linguagens web mais requisitadas devido a vários factores entre os quais se destaca a sua simplicidade e facilidade na aprendizagem por parte do programador, o elevado nível de segurança, o facto de

ser código livre ao contrário de outras linguagens equivalentes como o ASP ou o JSP, o amplo suporte para ligação aos SGBD mais populares como o Oracle ou o MySQL e a sua compatibilidade com os variados softwares, visto que é executada no servidor web e completamente independente do cliente (vide Figura 2). [Bruno, 2006c]

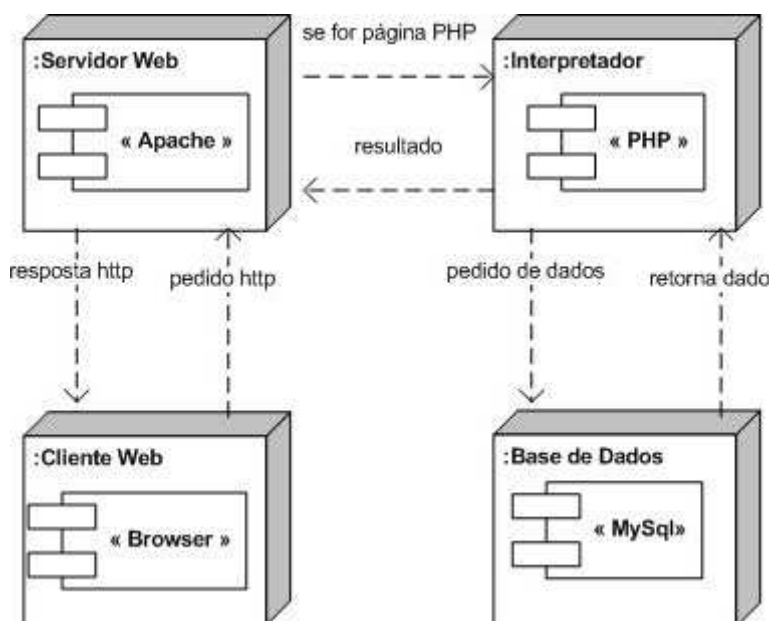


Figura 2 – Modelo cliente/servidor.

No desenho seguinte, pretende-se demonstrar a arquitectura da aplicação no seu todo desde o início de uma instrução até ao seu resultado.

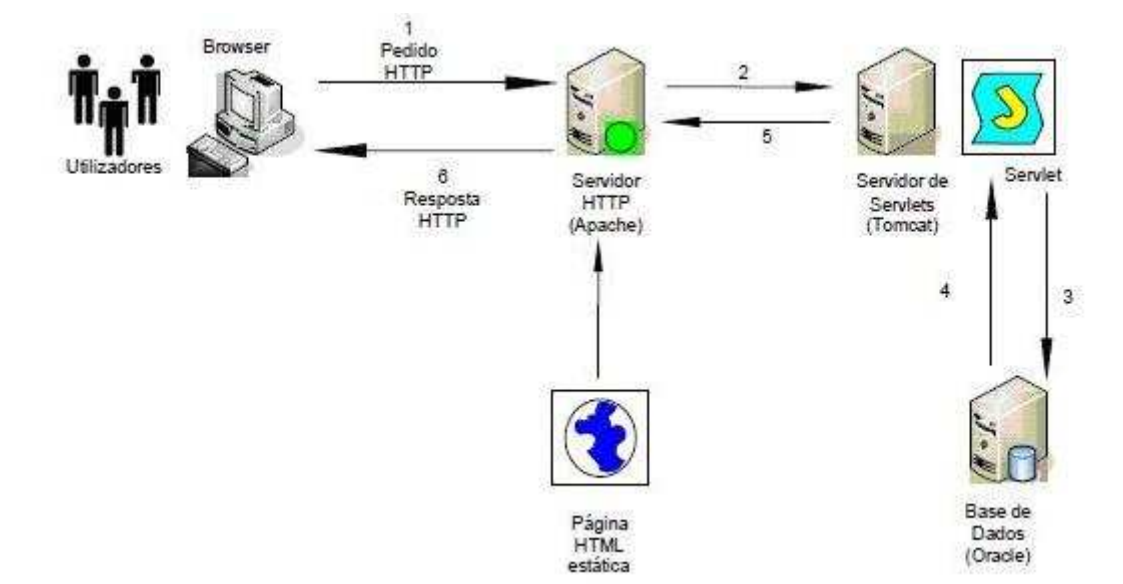


Figura 3 – Esquema da Arquitectura da aplicação

A sintaxe do PHP é em muito semelhante ao C ou ao C++. Para criar um script PHP pode ser utilizado um qualquer editor de texto. Contudo, existe hoje em dia uma grande gama de editores de código PHP no mercado que facilitam a tarefa da programação. Os Scripts PHP devem ter a extensão php.

O código pode ser embebido no HTML, desde que seja iniciado com os prefixos <? ou <?php e finalizado com o sufixo ?> tudo o que estiver no interior será considerado como PHP.

Existe também a possibilidade de se gerar código HTML com o PHP através dos comandos echo e print, bastando para tal tratar o HTML como simples texto.

```
<? echo "<td width='60%' > Hello World </td>"; ?>
```

Listagem 5 – Exemplo código em PHP

Por ter sido criado especificamente para a web, o PHP contém um conjunto de bibliotecas para diversos tipos de actividades com ela relacionadas, tais como: gerar dinamicamente imagens gif, enviar email, gerar documentos pdf, trabalhar com cookies, entre outros.

PRINCIPAIS PROGRAMAS UTILIZADOS

Descrição dos principais programas utilizados.

2.2.1 EasyPHP

O EasyPHP consiste num pacote de software que permite a instalação simples e rápida de um conjunto de ferramentas que permitem transformar uma máquina num servidor Web. Engloba o servidor Apache, o gestor de bases de dados MySql e um interpretador da linguagem PHP. [GPL, 2005]

2.2.2 Adobe Dreamweaver

O **Adobe Dreamweaver**, antigo Macromedia Dreamweaver é um software de desenvolvimento voltado para a Web criada pela macromedia (adquirida pela Adobe Systems). As versões iniciais serviam como um simples editor HTML WYSIWYG ("What You See Is What You Get"), porém as suas versões posteriores incorporaram um notável suporte para várias tecnologias Web, tais como [XHTML](#), [CSS](#), [JavaScript](#), [Ajax](#), [PHP](#), [ASP](#), [ASP.NET](#), [JSP](#), [ColdFusion](#) e outras linguagens [Server-side](#).

2.2.3 PHP Editor.

Trata-se de um editor texto gratuito projectado principalmente para a programação em PHP. Visa apoiar a tarefa da programação, através de várias funcionalidades que o caracterizam, tais como a verificação da sintaxe do código, suportar outras linguagens web como o HTML ou o JavaScript. Este contém um interpretador de PHP que permite abrir e trabalhar vários documentos ao mesmo tempo, ou até mesmo disponibilizar um manual de PHP. [Mafra, 2005]

3. MÉTODO

Análise e estrutura do projecto

Capítulo que analisa os requisitos do sistema e define a sua estrutura navegacional.

3.1 ANÁLISE DOS REQUISITOS

Definição das necessidades dos futuros utilizadores do projecto.

Público-alvo

O público-alvo abrange todos os utilizadores de Internet de língua portuguesa que manifestem interesse pela cultura Guineense, no entanto, o site está mais orientado aos habitantes de Portugal dados aos eventos, actividades e cursos disponíveis.

Principais requisitos funcionais

Os dirigentes da casa da Guiné, através de uma reunião decidiram simplificar as funcionalidades do site, de forma a facilitar o uso dos utilizadores nesta 1ª fase.

As principais funcionalidades requeridas pela Casa da Guiné foram:

- Possibilidade de partilhar fotos com todos os associados e simpatizantes;
- Permitir que o utilizador possa fazer um registo para se tornar sócio da Casa da Guiné;
- Disponibilizar todas as actividades, eventos e cursos a realizar, para que todos possam estar informados;
- Permitir que entrem em contacto com a Casa da Guiné através do e-mail disponibilizado e contactos telefónicos;
- Divulgar *sites* interessantes relacionados com a cultura Guineense e não só;

3.2 DEFINIÇÃO DA ESTRUTURA

Optimização da estrutura final do projecto.

3.2.1 Protótipo não funcional

O protótipo não funcional de uma página consiste numa versão realizada em HTML, que apenas simula o seu funcionamento. Este tem como principal objectivo definir o aspecto final do site, no que respeita à sua estrutura.

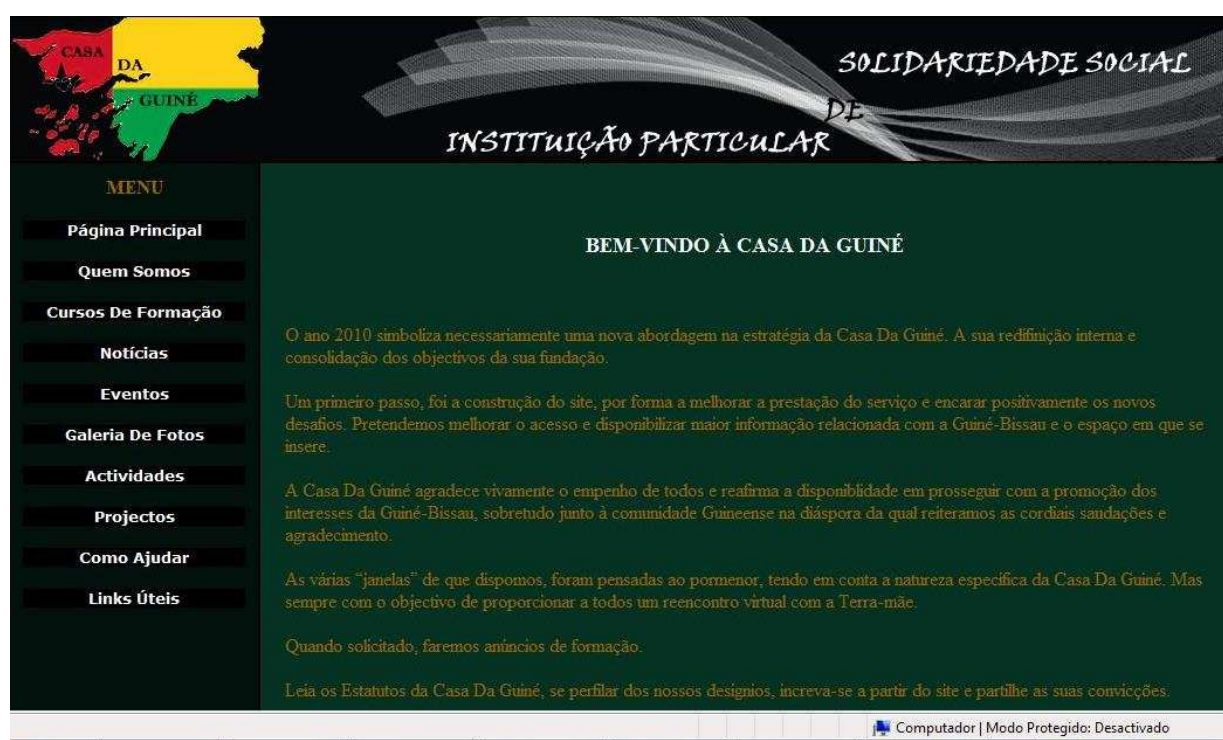


Figura 3 – Página Principal.

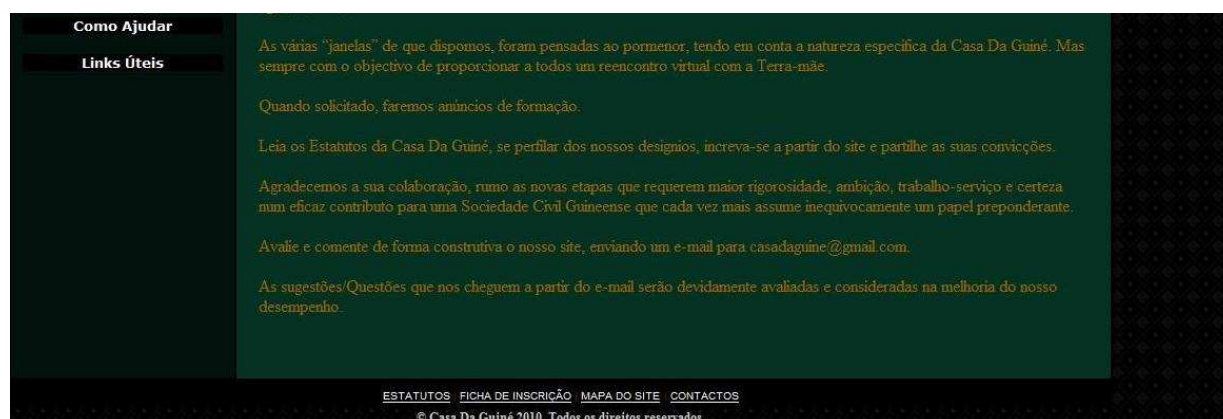


Figura 4 – Continuação Página Principal.

A estrutura de páginas do site divide-se em quatro partes:

- O cabeçalho, que contém o logótipo do portal;
- A barra vertical de menus, onde são disponibilizados os vários menus existentes;
- O corpo da página, onde é visualizada a informação;
- O rodapé que, além de dar uma noção de fim da página, informa acerca do autor do mesmo. (fig. 4)

4. RESULTADOS

Descrição de funcionamento e usabilidade do projecto

Capítulo que descreve a navegação e as principais funcionalidades do sistema.

4.1 Navegação no site

A navegação é, sem dúvida, um dos principais factores a ter em conta aquando da elaboração de um sítio Web. O objectivo de facilitar ao máximo as tarefas para o utilizador, motivou diversas medidas relativamente à navegação.

Ferramentas de navegação

Foram criadas várias funcionalidades com o objectivo de tornar possível uma navegação simples e eficaz por parte do utilizador:

A) - Funcionalidade

A funcionalidade são todos os mecanismos que o site quer adquirir para que o visitante conheça a estrutura e saiba navegar confortavelmente. O *Design* vai-se moldar ao tipo de funcionalidade que se quer fornecer.

Depois de se definir o tema e os objectivos deste site, reuni a informação e estruturei as páginas de acordo com a informação, já que este site é essencialmente de carácter informativo.

A página principal apresenta a saudação e um breve resumo sobre os objectivos e felicitação pelo site. A estrutura central do site está assente num modelo hierárquico, em que podemos observar na página *Mapa do site* as áreas gerais mais sucedidas por áreas mais específicas.

Torna-se assim um site de fácil acesso à informação e compreensão da sua estrutura, em que o visitante consegue responder em cada página às perguntas (fig.5):

- 1) Onde estou?
- 2) Para onde posso ir?

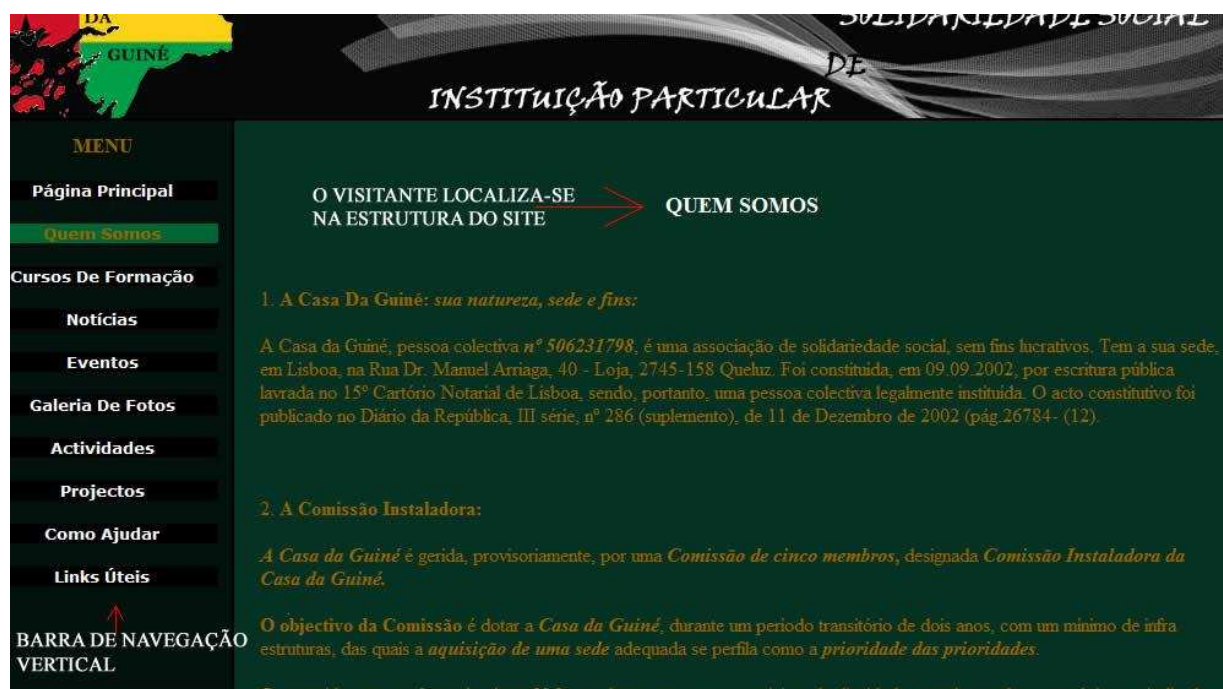


Figura 5

Na barra de navegação vertical está apresentada as principais áreas. O menu usado é estático.

B) Conteúdo

É difícil distribuir o conteúdo pelo site de modo a não se tornar pesado. Logo, também o tipo de conteúdo (texto, imagens, informação, etc.) a inserir vai determinar o *Design* adequado para o site.

No site desenvolvido, temos conteúdo estático, em que as páginas são alteradas por edições de páginas efectuadas pelo programador e aparecem tal e qual como foram criadas.

Pretendeu-se privilegiar o conteúdo mas sem esquecer a rapidez.

C) Estética

A estética é importante para assegurar as visitas. Pode não agradar a todos os gostos, mas isso não é um factor negativo, pois pode-se restringir o site a um determinado público/audiência.

No site pretende-se privilegiar tanto a rapidez como a estética.

D) Design gráfico

O objectivo do Design gráfico é criar hierarquias visuais, dando ênfase às partes mais relevantes, para que os visitantes entendam a mensagem através da organização consistente da informação. Trata-se do efeito que o site provoca nas pessoas, ao nível das orientações, emoções, limitações, cor, logótipos, símbolos, imagens, grafismos, estilo e referências. Ao longo da construção do site pretendeu-se atribuir consistência a todas as páginas, atribuindo a mesma forma e alinhamento e disponibilizando ao visitante uma fácil e agradável utilização.

E) - Menu Principal

Menu disponibilizado a todos os utilizadores do site: o menu principal. Este é, sem dúvida, a "ferramenta" mais poderosa para nos movimentarmos dentro do portal.



Figura 6 – Menu principal.

Com este menu temos a possibilidade de nos movimentarmos aleatoriamente nos conteúdos apresentados com uma extrema facilidade. Cada link existente representa uma secção no site à qual o utilizador poderá aceder, bastando para tal pressionar o link desejado no menu.

F) - Mapa do Site

Para uma ajuda mais completa ao utilizador, foi ainda criado um sistema especialmente útil para novos utilizadores, que permite visionar as diferentes secções existentes no portal seguidas de uma pequena descrição dos seus conteúdos, o qual se designa por "mapa do site", ao qual futuramente será de uma mais valia, uma vez que o site ainda se encontra muito simplificado.

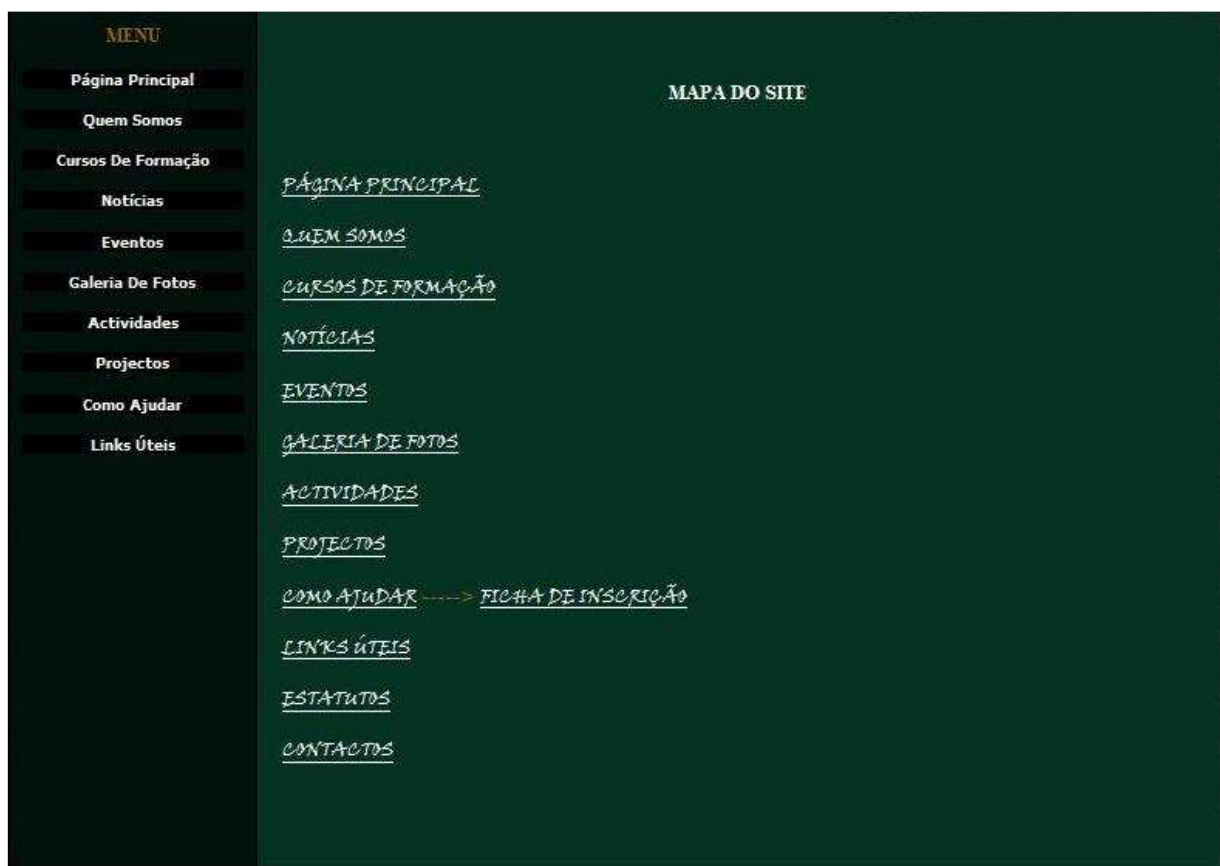


Figura 7 – Mapa do Site

4.2 Principais funcionalidades

Descrição das principais funcionalidades existentes no projecto.

4.2.1 Ficha de Inscrição

Com o objectivo de se tornar mais atraente o site, decidiu-se fazer uma ficha de inscrição para todos os interessados em fazer a inscrição online como sócio da Casa da Guiné.

FICHA DE INSCRIÇÃO

* CAMPO OBRIGATÓRIO

Nome completo:*

Nacionalidade:*

Morada:*

Localidade:*

Cod. Postal:*

Telefone:

Telemóvel:*

Data nascimento: * - - [DD/MM/AAAA]

Email:*

Enviar Limpar

Figura 8 – Ficha de Inscrição

Ao realizar a inscrição, o visitante está a enviar as informações para a base de dados do sistema, manifestando a sua vontade em tornar-se sócio.

4.3 – Implementação dos requisitos

Explicação da metodologia e do código utilizado na implementação do projecto.

4.3.1 – Estrutura e Estilo das Páginas

Cada página do site é composta por quatro divisões independentes (cabeçalho, menu vertical, corpo principal da página e rodapé) que são incluídas no ficheiro "index.html" ou quando o utilizador selecciona uma ligação.

Todas as outras páginas foram criadas a partir da página principal (index.html), mantendo assim as mesmas propriedades.

A imagem do cabeçalho foi feita com fireworks, usando a técnica “blend”, conseguiu-se o efeito onda.



Figura 9 – Cabeçalho

Foi criado um menu em CSS (estilos.css), que é responsável pela visualização das várias cores quando passamos o rato nos links do menu vertical.

```
/* CSS Document */
```

```
#menu td{  
border-bottom: none;  
border-left: none;  
border-right: none;  
}
```

```
#menu a{  
background:#000000;  
display:block;  
color:#FFFFFF;  
text-decoration:none;
```

```
}
```

```
#menu a:hover{  
background:#006633;  
display:block;  
color:#996600;
```

```
}
```

Listagem 1 – Menu CSS

Através do link do mesmo, associou-se a todas as páginas.

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css" />
```

4.3.2 – Validação de formulários (Ficha de Inscrição)

Ao fazer a inscrição no sistema, o utilizador pode cometer erros no formato da informação introduzida ou omitir informações necessárias ao sistema. Para evitar este problema foi utilizada a linguagem JavaScript que permite uma validação dos formulários verificada no momento e caso não respeite as regras impostas retorna uma mensagem de erro ao utilizador.

```
// Verifica se O Campo nome está preenchido
if (empty($nome)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preenchimento Obrigatorio <b>Nome</b></center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";
}
// Verifica o Campo nacionalidade está preenchido
elseif (empty($nacionalidade)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preencheminto Obrigatorio</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";
}
// Verifica o Campo morada está preenchido
elseif (empty($morada)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preencheminto Obrigatorio</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";
}
// Verifica o Campo localidade está preenchido
elseif (empty($localidade)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preencheminto Obrigatorio</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";
}
```

```
// Verifica o Campo codigopostal está preenchido
elseif (empty($codigopostal)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preencheminto Obrigatorio</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";

}

// Verifica o Campo telemovel está preenchido
elseif (empty($telemovel)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preencheminto Obrigatorio</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";

}

// Verifica o datanascimento está preenchido
elseif (empty($datanascimento)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preencheminto Obrigatorio</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";
}

// Verifica o Campo E-mail Tá preenchido
elseif (empty($email)){
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>Preencheminto Obrigatorio</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";
}
```

```
// Verifoca Se o E-mail Contem @
elseif (!(strpos($email,"@")) OR strpos($email,"@") !=strpos($email,"@")) {
// HTML que dá ERRO
echo "<html><head><title>Ocorreu Um ERRO !!!</title></head>";
echo "<body bgcolor=\"#ffffff\">";
echo "<br><br><br>";
echo "<center>O Formato do endereço email não é válido!!!</center>";
echo "<br><br><center><a href=\"javascript:history.back(1)\">Volta</a></center>";
echo "</body></html>";
}

else{
// Confirma o Envio Do E-mail
if ($certo== "1")
{
// Função de envio Do E-mail

//mail ("casadaguine@gmail.com","Casa da Guine","string message", "string
additional_headers");
mail ("{$emaildest","$assunto","Nome:$nome\n Email:$email\n Mensagem:$mensagem\n
IP:$REMOTE_ADDR\n\n ..... Casada da Guine ® ::....","From:$nome<$email>");

}
}
```

Listagem 2 – Funções de validação da Ficha de Inscrição

5. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este projecto representou uma forma de pôr em pratica, conjuntamente os conteúdos leccionados em várias disciplinas no decorrer do curso. Foi sem dúvida, uma experiência enriquecedora.

Todas as dificuldades encontradas e ultrapassadas, representaram um factor de aprendizagem. Julgo ser este projecto algo de potencialmente útil para a Casa da Guiné, alcançou-se a maioria dos objectivos propostos para este projecto, nomeadamente no que diz respeito aos principais requisitos.

Como trabalho futuro sugere-se a implementação de um fórum para maior interacção entre os utilizadores com o objectivo de juntar ainda mais a comunidade, Login de utilizadores para postarem conteúdos, imagens, eventos, actividades, etc.

BIBLIOGRAFIA

<http://www.easyphp.org/>

www.google.com

<http://www.w3schools.com>

Livro dreamweaver 8 aprender depressa (Hélder Oliveira)