

UNIVERSIDADE LUSÓFONA DE HUMANIDADES E TECNOLOGIAS

LICENCIATURA EM INFORMÁTICA DE GESTÃO – 3º Ano

Ano Lectivo 2010/2011

Relatório do Final

Trabalho Final de Curso

Rede Social

Modelação - UML

Orientador: Dr. Sérgio Guerreiro

Discentes: Diogo Leal – aluno nº. 20084014

Patrick Fernandes – aluno nº. 20081664

Outubro de 2011

Patrick Fernandes

Diogo Leal

Rede Social

Modelação - UML

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito à obtenção do título de
Licenciatura em Informática de Gestão,
do Departamento ECATI – Escola de Comunicação,
Artes e Tecnologias da Informação da ULHT
Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Orientador:

Dr. Sérgio Guerreiro

Lisboa

Outubro 2011



ANOTAÇÕES



Aprovação

Discentes

Orientador

Examinadores

Classificação relatório: _____

Classificação defesa oral: _____

Média final: _____



Agradecimentos

- Em primeiro lugar, gostaríamos de agradecer a todos os professores do curso de Informática de Gestão por terem partilhado o seu conhecimento e nos terem guiado pelos longos semestres lectivos com total dedicação e empenho. Uma atenção especial ao Prof. Orientador Sérgio Guerreiro pela orientação, apoio, conselhos e correcções deste trabalho desenvolvido.
- Aos nossos colegas de turma com quem partilhamos esta aventura diversificada de experiências, conhecimentos e muitas gargalhadas.
- Aos colegas do curso de Eng^a. Informática com quem competíamos muitas vezes, ganhando assim motivação para finalizar esta etapa da nossa vida académica
- E a todos os que não mencionamos mas que colaboraram na nossa experiência universitária e, que de certa forma, contribuíram para chegarmos onde nos encontramos.



*"Mais importante que as riquezas naturais
são as riquezas artificiais
da educação e tecnologia."*

(Roberto Campos)



RESUMO

O foco do nosso trabalho final de curso é a personificação e modelação arquitectural de uma rede social opensource.

A interacção entre todos os intervenientes de uma Universidade é muito importante, acreditamos que para além das aulas, os alunos e professores deveriam comunicar entre si mais vezes com o objectivo de obter uma relação unificada pois, no mínimo, cada aluno tende a ficar 3 anos para finalizar o curso, e como tal todo esse tempo seria melhor aproveitado ganhando assim mais conhecimentos dentro de um ambiente familiar e confiante do que num ambiente estranho.

Inspirados na história real do facebook de Mark Zuckerberg, a rede social que está a ser modelada destina-se unicamente á Universidade Lusófona. Através dela, os alunos, professores e todas as pessoas que agregam a universidade podem interagir entre si enviando mensagens, criar fóruns de discussão, repartir informações acerca do conteúdo das cadeiras, tentando assim criar o ambiente óptimo de trabalho.

Este trabalho final tem também como objectivo realçar a facilidade de como hoje em dia qualquer pessoa ou grupo, com certa determinação e trabalho, consegue criar e gerir uma rede social através de um opensource como base inicial de trabalho.

O opensouce foi escolhido baseado no conceito da usabilidade, da navegabilidade e acessibilidade, incluindo apenas funcionalidades necessárias e úteis para os utilizadores. Na personificação da rede social foi utilizada a linguagem de programação PHP e HTML, sendo a linguagem de modelação UML a escolhida para elaborar a representação da sua arquitectura.



ABSTRACT

The focus of our final project is the embodiment of architectural and modeling a social network opensource. The interaction between all stakeholders of a university is very important, we believe that in addition to classes, students and teachers should communicate with each other more often with the aim of achieving a unified interface for at least each student tends to be 3 years to finish the course, and as such all this time would be better spent thus gaining more knowledge in a familiar and confident than in a strange environment.

Inspired by the true story of Mark Zuckerberg of Facebook, a social network that is being developed is intended solely to Lusófona University. Through it, students, teachers and all people who add the university can interact by sending messages, creating discussion forums, sharing information about the content of the chairs, trying to create the optimum working environment.

This final paper also aims to highlight how easy nowadays any person or group, with some determination and work, can create and manage a social networking through an open source based on initial work.

The opensouce was chosen based on the concept of usability, navigability and accessibility, including features only necessary and useful to users. In the embodiment of social network was used with the programming language PHP and HTML, and UML modeling language chosen to develop the representation of its architecture.



Lista de Siglas

ULHT – Universidade Lusófona de Humanidade e Tecnologias.

UML (*Unified Modeling Language*) - é uma linguagem de modelagem.

HTML (*HyperText Markup Language*) - é uma linguagem utilizada para produzir páginas na Web.

PHP (*Personal Home Page*) - é uma linguagem interpretada livre e utilizada para gerar conteúdo dinâmico na World Wide Web

FTP (*File Transfer Protocol*) – sistema de transferência de arquivos Cliente / Servidor



Índice Geral

Resumo.....	7
Abstract.....	8
Lista de siglas.....	9
1. Introdução	15
2. Objectivos	16
3. Justificação da escolha do tema	17
4. Justificação da escolha da opensource	18
5. UML	19
5.1 Introdução ao UML	19
5.2 Diagramas do UML	19
5.2.1 Diagrama Casos de Uso	21
5.2.2 Diagrama de Classes	23
5.2.3 Diagrama de Objectos	24
5.2.4 Diagrama de Sequência	25
5.2.5 Diagrama de Estados	36
5.2.6 Diagramas de Actividades	43
5.3 Mapa do Site	64
5.4 Matriz de CRUD	65



6. Rede Social	67
6.1 Navegabilidade, Acessibilidade e Usabilidade	69
7. Ferramentas utilizadas	70
8. Conclusão	71
8.1 Contribuições	72
8.2 Trabalhos Futuros	72
9. Bibliografia	73



Índice de Figuras

Figura 1 – Diagrama Caso de Uso (Admin)

Figura 2 – Diagrama Caso de Uso (Utilizador)

Figura 3 – Diagrama de Classes

Figura 4 – Diagrama de Objectos

Figura 5 – Diagrama de Sequência – Fazer Registo (Utilizador)

Figura 6 – Diagrama de Sequência – Fazer Login (Utilizador)

Figura 7 – Diagrama de Sequência – Inserir foto (Utilizador)

Figura 8 – Diagrama de Sequência – Efectuar Pesquisa (Utilizador)

Figura 9 – Diagrama de Sequência – Criar grupo (Utilizador)

Figura 10 – Diagrama de Sequência – Criar evento(Utilizador)

Figura 11 – Diagrama de Sequência – Configurar perfil (Utilizador)

Figura 12 – Diagrama de Sequência – Compartilhar ficheiros (Utilizador)

Figura 13 – Diagrama de Sequência – Apagar ficheiros (Utilizador)

Figura 14 – Diagrama de Sequência – Excluir foto (Utilizador)

Figura 15– Diagrama de Sequência – Pesquisar contacto (Utilizador)

Figura 16 – Diagrama de Sequência – Pedir amizade (Utilizador)

Figura 17 – Diagrama de Sequência – Excluir/Bloquear amigo (Utilizador)

Figura 18 – Diagrama de Sequência – Enviar mensagem (Utilizador)

Figura 19 – Diagrama de Sequência – Fazer comentário (Utilizador)

Figura 20 – Diagrama de Sequência – Enviar convites (Utilizador)

Figura 21 – Diagrama de Sequência – Enviar convites (Admin)

Figura 22 – Diagrama de Sequência – Excluir/Bloquear utilizadores (Admin)

Figura 23 – Diagrama de Sequência – Fazer login (Admin)

Figura 24 – Diagrama de Sequência – Alterar definições (Admin)

Figura 25 – Diagrama de Estado – Apagar foto (Utilizador)

Figura 26 – Diagrama de Estado – Compartilhar ficheiros (Utilizador)

Figura 27 – Diagrama de Estado – Configurar perfil (Utilizador)

Figura 28 – Diagrama de Estado – Enviar convites (Utilizador)



Figura 29 – Diagrama de Estado – Criar evento (Utilizador)
Figura 30 – Diagrama de Estado – Criar grupo (Utilizador)
Figura 31 – Diagrama de Estado – Fazer login (Utilizador)
Figura 32 – Diagrama de Estado – Efectuar pesquisa (Utilizador)
Figura 33 – Diagrama de Estado – Efectuar registo (Utilizador)
Figura 34 – Diagrama de Estado – Enviar amizade (Utilizador)
Figura 35 – Diagrama de Estado – Enviar mensagem privada (Utilizador)
Figura 36 – Diagrama de Estado – Excluir grupos (Utilizador)
Figura 37 – Diagrama de Estado – Excluir ficheiros (Utilizador)
Figura 38 – Diagrama de Estado – Excluir/Bloquear amigo (Utilizador)
Figura 39 – Diagrama de Estado – Inserir foto no perfil (Utilizador)
Figura 40 – Diagrama de Estado – Pesquisar contactos (Utilizador)
Figura 41 – Diagrama de Estado – Enviar comentário (Utilizador)
Figura 42 – Diagrama de Estado – Alterar definições (Admin)
Figura 43 – Diagrama de Estado – Excluir/Bloquear utilizador (Admin)
Figura 44 – Diagrama de Estado – Ver dados dos utilizadores (Admin)

Figura 45 – Diagrama de Actividades – Efectuar registo (Utilizador)
Figura 46 – Diagrama de Actividades – Efectuar login (Utilizador)
Figura 47 – Diagrama de Actividades – Configurar perfil (Utilizador)
Figura 48 – Diagrama de Actividades – Inserir foto (Utilizador)
Figura 49 – Diagrama de Actividades – Pesquisar amigo (Utilizador)
Figura 50 – Diagrama de Actividades – Pedir amizade (Utilizador)
Figura 51 – Diagrama de Actividades – Excluir/Bloquear amigos (Utilizador)
Figura 52 – Diagrama de Actividades – Enviar comentário (Utilizador)
Figura 53 – Diagrama de Actividades – Criar grupo (Utilizador)
Figura 54 – Diagrama de Actividades – Compartilhar ficheiros (Utilizador)
Figura 55 – Diagrama de Actividades – Convidar outras pessoas (Utilizador)
Figura 56 – Diagrama de Actividades – Enviar mensagem (Utilizador)
Figura 57 – Diagrama de Actividades – Apagar fotos (Utilizador)
Figura 58 – Diagrama de Actividades – Criar evento (Utilizador)
Figura 59 – Diagrama de Actividades – Efectuar pesquisas (Utilizador)
Figura 60 – Diagrama de Actividades – Excluir ficheiros (Utilizador)
Figura 61 – Diagrama de Actividades – Excluir grupo (Utilizador)



Figura 62 – Diagrama de Actividades – Excluir/Bloquear utilizador (Admin)

Figura 63 – Diagrama de Actividades – Visualizar dados (Admin)

Figura 64 – Diagrama de Actividades – Alterar definições (Admin)

Figura 65 – Mapa do site

Figura 66 – Matriz de CRUD

Figura 67 – Gráfico evolução das redes sociais



1. INTRODUÇÃO

As redes sociais tornaram-se um tema muito em “vogue” ultimamente, sendo ela tão robusta e forte capaz de unir, separar, revolucionar e muito mais.

Com tantos avanços tecnológicos, a ULHT tem sempre acompanhado as novas tendências, mesmo assim acreditamos que seria necessário uma rede social para a nossa universidade. Uma rede que dinamiza mais as relações professor-aluno e aluno-aluno, podendo assim obter mais tempo e meios de partilhar as nossas experiências.

Através dos nossos conhecimentos adquiridos ao longo destes anos na universidade, optamos por elaborar uma arquitectura de uma rede social alterada por nós, através da linguagem de modelação UML onde, mais adiante, iremos descrever todos os processos da rede social em questão.

Esta arquitectura estará bastante detalhada, podendo futuramente ser utilizada para um projecto de raiz. A escolha da rede social teve como base a sua navegabilidade, usabilidade e acessibilidade sendo estes elementos fundamentais para um bom funcionamento de uma plataforma Web.

Iremos elaborar uma Matriz de CRUD para que possamos transmitir todas as permissões dos utilizadores da rede e um ainda um mapa do site para uma melhor visualização da estrutura da rede.

Ao longo do trabalho também iremos abordar temas actuais, tais como as principais redes sociais do momento, e o impacto destas na sociedade.



2. OBJECTIVOS

O trabalho tem como objectivo principal a personificação e modelação arquitectural de uma rede social opensource, destinada a todos os utilizadores da ULHT.

Esta irá servir para que os utilizadores possam contactar entre si enviando mensagens, podendo também criar grupos de discussões ou até partilhar trocas de informação relativamente ao conteúdo exercido das diversas cadeiras que englobam os cursos. Para além disso, e menos importante, os utilizadores podem partilhar fotos, músicas, vídeos, podendo também personificar o seu perfil.

Os objectivos supracitados anteriormente serão divididos em duas etapas, das quais a primeira será o levantamento de requisitos necessários para a modelação da rede social, seguindo da sua descrição arquitectural. Consequentemente apresentaremos o desenvolvimento da sua modelação e descrição seguindo os requisitos acordados.



3. JUSTIFICAÇÃO DA ESCOLHA DO TEMA

Como já referimos anteriormente, acreditamos que para além das aulas, os alunos e professores deveriam comunicar mais vezes com o objectivo de uma maior familiarização. Assim tivemos a ideia de personificar uma rede social para a ULHT, para que mesmo fora das aulas, as discussões sobre temas abordadas em aulas continuem, e para uma melhor troca de experiência entre os alunos.

Inicialmente era previsto apenas descrevermos a arquitectura de uma rede social, como o facebook, de uma forma bastante detalhada em UML e outras linguagens para esse fim, mas quisemos ir mais longe, e perguntamos a nós próprios, porque não personificamos uma rede social em opensource e ao mesmo tempo fazemos a sua própria arquitectura em UML? Assim foi, uma junção de dois temas bastantes interessantes, envolvendo técnicas adquiridas em várias cadeiras ao longo dos seis semestres.



4. JUSTIFICAÇÃO DA ESCOLHA DA OPENSOURCE

A escolha do opensource mais adequado para este projecto teve com base as três principais termos: a navegabilidade, a acessibilidade, e a usabilidade (serão desenvolvidas posteriormente).

Hoje em dia qualquer pessoa pode, através de uma plataforma, criar uma rede social, ou também optar por uma rede de código aberto. A diferença encontra-se na apresentação da plataforma, pois criar uma rede social através de uma plataforma tem as suas vantagens e desvantagens como também numa em código aberto.

A criação através de uma plataforma, na maioria dos casos, nunca temos acesso ao código PHP, não nos permitindo alterar as funcionalidades do site, mas como vantagem não precisamos de nos preocupar com a hospedagem do site, com as diversas configurações de servidor e base de dados.

Exemplos: Rede social - SocialGo

No caso de uma plataforma em opensource, temos acesso ao código por completo, tanto ao HTML como ao PHP, podendo assim alterar todas as funcionalidades. Como desvantagem temos o problema de nos preocupar com a sua hospedagem, configuração do sistema, instalação no servidor e também criar uma nova base de dados.

Exemplos: Rede social - Friendika

Optamos pelo mais trabalhoso, que futuramente trará mais vantagens. Uma opensource com o código 100% livre podendo ser alterado e explorado de todas as maneiras desejáveis.



5. UML

5.1 INTRODUÇÃO AO UML

O UML (*Unified Modeling Language*) é uma linguagem visual utilizadas para modelar sistemas de computadores por meio do paradigma de Orientação a Objectos. Esta linguagem tornou-se, nos últimos anos, na linguagem padrão para efectuar a modelação do software adoptada internacionalmente pela indústria da Engenharia de Software. No entanto, o UML não é uma linguagem de programação mas sim uma linguagem de modelação que tem como objectivo principal auxiliar os engenheiros de software a definir características do software, assim como os seus requisitos, comportamento, estrutura lógica, a dinâmica dos seus processos e até mesmo nas necessidades físicas em relação ao equipamento sobre o qual o sistema deverá estar implantado. Todas estas características são definidas a partir do UML antes do próprio software começar a ser concebido.

5.2 DIAGRAMAS DO UML

O objectivo de haver tantos diagramas ajuda a fornecer múltiplas visões do sistema a ser modelado, analisando-o sob diversos aspectos, procurando-se assim atingir a perfeição do sistema modelado, permitindo ainda que cada diagrama complemente o outro. Cada diagrama de UML analisa o sistema, ou parte dele, sob uma determinada perspectiva dando forma a uma modelação em camada. Alguns diagramas focam o sistema de forma mais geral, apresentando uma visão externa dele, como por exemplo o Diagrama de Caso de Uso. Ao passo que outros oferecem uma visão mais profunda do software, apresentando um foco mais técnico ou ainda visualizando também apenas uma característica específica do sistema ou de um determinado processo.

A utilização dos diversos diagramas possibilita a descoberta de variadas falhas ocorridas nos diagramas anteriormente elaborados, diminuindo a possibilidade da ocorrência de erros durante a fase de desenvolvimento da aplicação. É importante



destacar que, embora cada diagrama tenha a sua utilidade, nem sempre é necessário modelar um sistema e utilizar todos os diagramas que constituem o UML, pois alguns desses diagramas possuem funções muito específicas, como é o caso do Diagrama de Tempo.

Na continuação deste trabalho realizado, de seguida iremos falar um pouco de cada diagrama utilizado para a modelação da rede social e também ilustrá-lo representando assim quais os aspectos de que cada diagrama toma conta.

Diagramas representados:

- Diagrama de Caso de Uso;
- Diagrama de Classes;
- Diagrama de Objectos;
- Diagrama de Sequência;
- Diagrama de Estados;
- Diagrama de Actividades;



5.2.1 DIAGRAMA CASOS DE USO

Este é o diagrama mais geral e informal do UML, sendo utilizado principalmente para auxiliar no levantamento e análise dos requisitos, em que são determinadas as necessidades tanto do utilizador como do administrador, e na compreensão do sistema como um todo, embora venha a ser consultado durante todo o processo de modelação onde serve de base para todos os outros diagramas.

O diagrama de Casos de Uso apresenta uma linguagem simples e de fácil compreensão para que os utilizadores possam ter uma ideia geral de como o sistema está a ser desenvolvido. Este diagrama procura identificar utilizadores e todas as funções e actividades que estão disponíveis para ele usufruir.



Fig.1 – Diagrama de Caso de Uso (Admin)





Fig.2 – Diagrama de Caso de Uso (Utilizador)



5.2.2 DIAGRAMA DE CLASSES

Este é o diagrama mais utilizado e o mais importante do UML, pois serve de apoio para a maioria dos outros diagramas. Como o próprio nome indica, este diagrama define a estrutura das classes utilizadas pelo sistema, determinando os atributos e métodos que cada classe possui, além de estabelecer como as classes relacionam e trocam informação entre si.

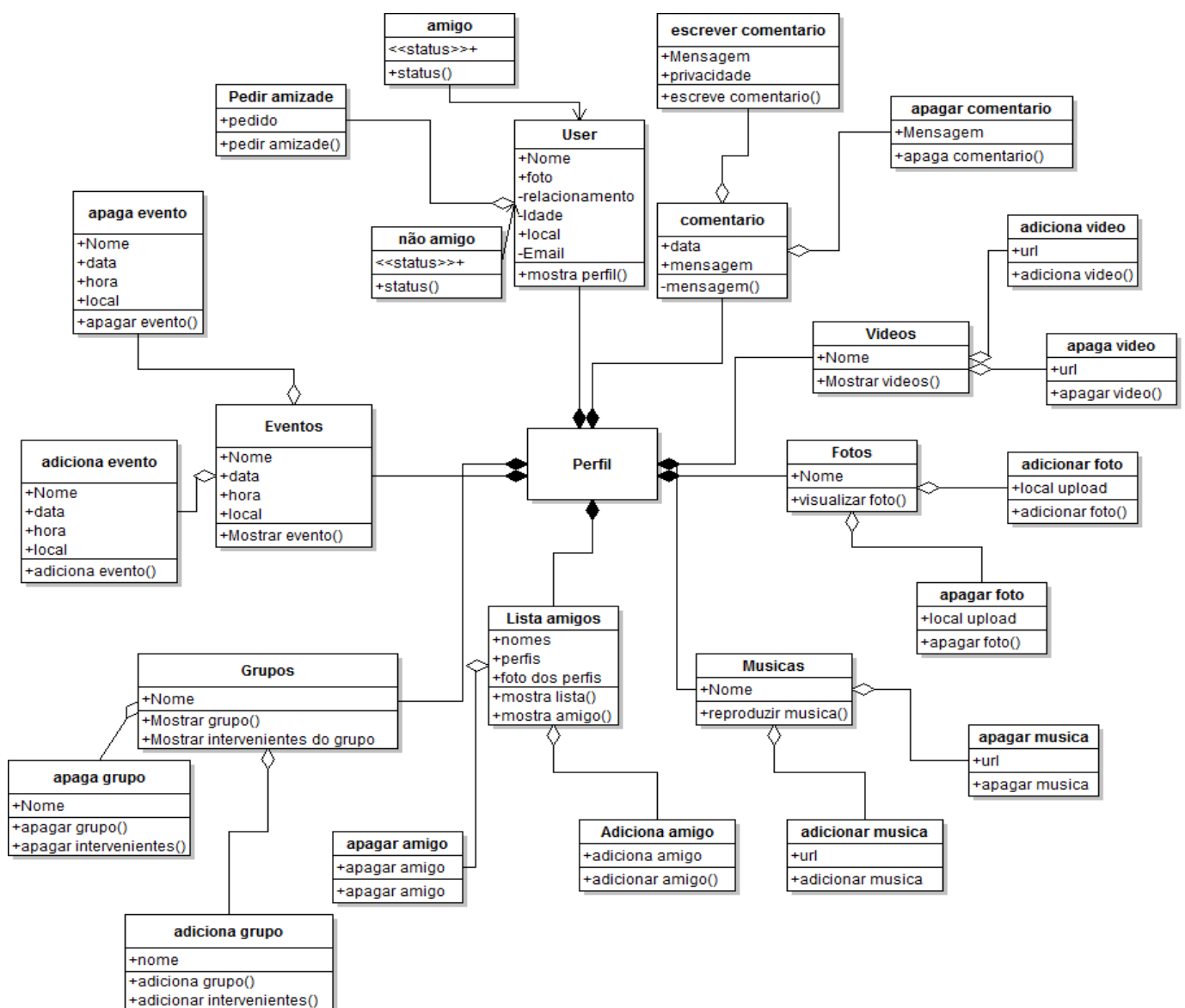


Fig.3 – Diagrama de Classes



5.2.3 DIAGRAMA DE OBJECTOS

O Diagrama de Objectos está amplamente associado ao Diagrama de Classes. Na verdade, este diagrama é praticamente um complemento do outro, sendo bastante dependente deste. O Diagrama de Objectos fornece uma visão dos valores armazenados pelos objectos de um Diagrama de Classes num determinado momento da execução de um processo.

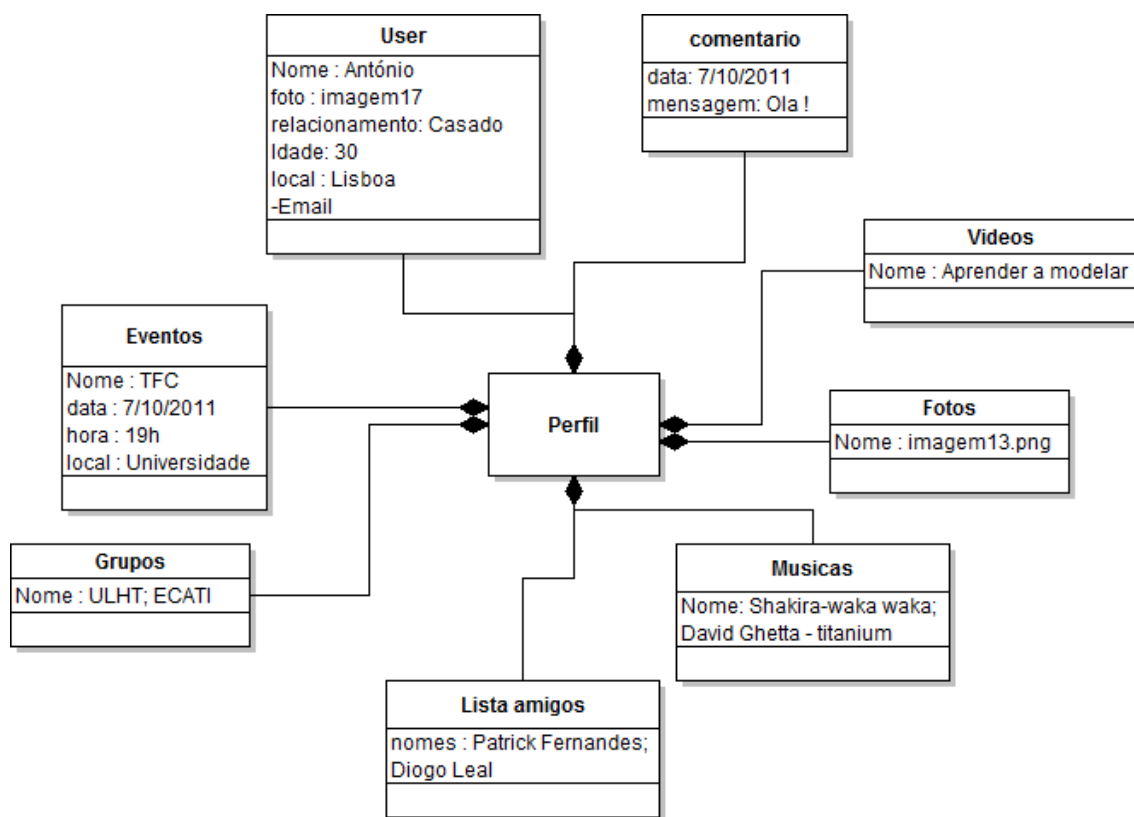


Fig.4 – Diagrama de Objectos



5.2.4 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

O Diagrama de Sequência preocupa-se com a ordem temporal em que as mensagens são trocadas entre os objectos envolvidos num determinado processo. Em geral, baseia-se num Case de Uso definido pelo diagrama do mesmo nome e apoia-se no Diagrama de Classes para determinar os objectos das classes envolvidas no processo, bem como os métodos utilizados entre os mesmos. Um Diagrama de Sequência costuma identificar o evento que gere o processo modelado, bem como o seu actor responsável pelo evento, e ainda determina como o processo deve decorrer e ser concluído pelo meio de envio de mensagens.

- *Utilizador*

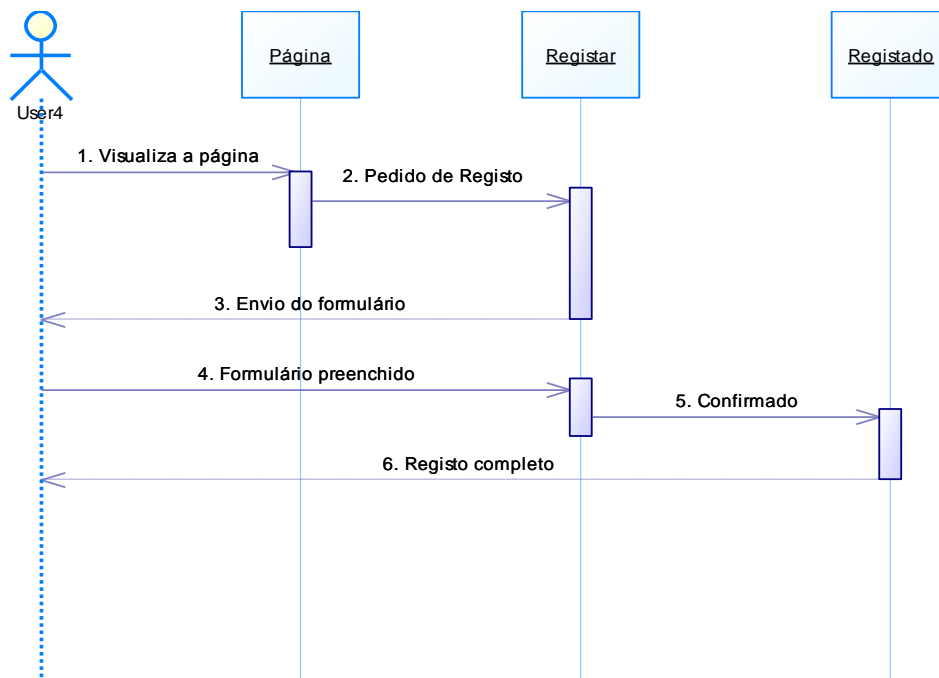


Fig.5 – Diagrama de Sequência – Fazer registo (utilizador)



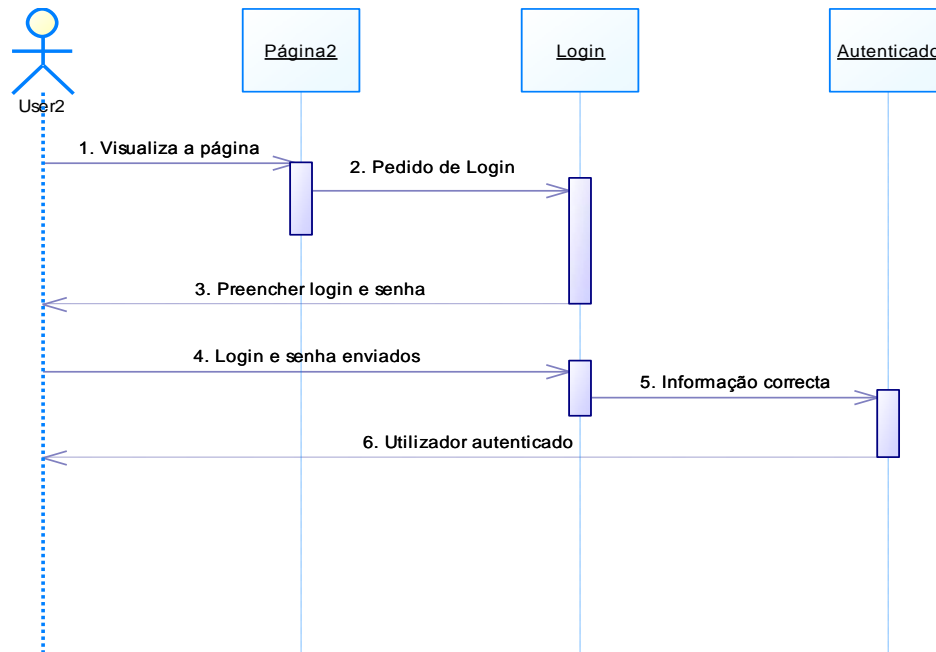


Fig.6 – Diagrama de Sequência – Fazer login (utilizador)

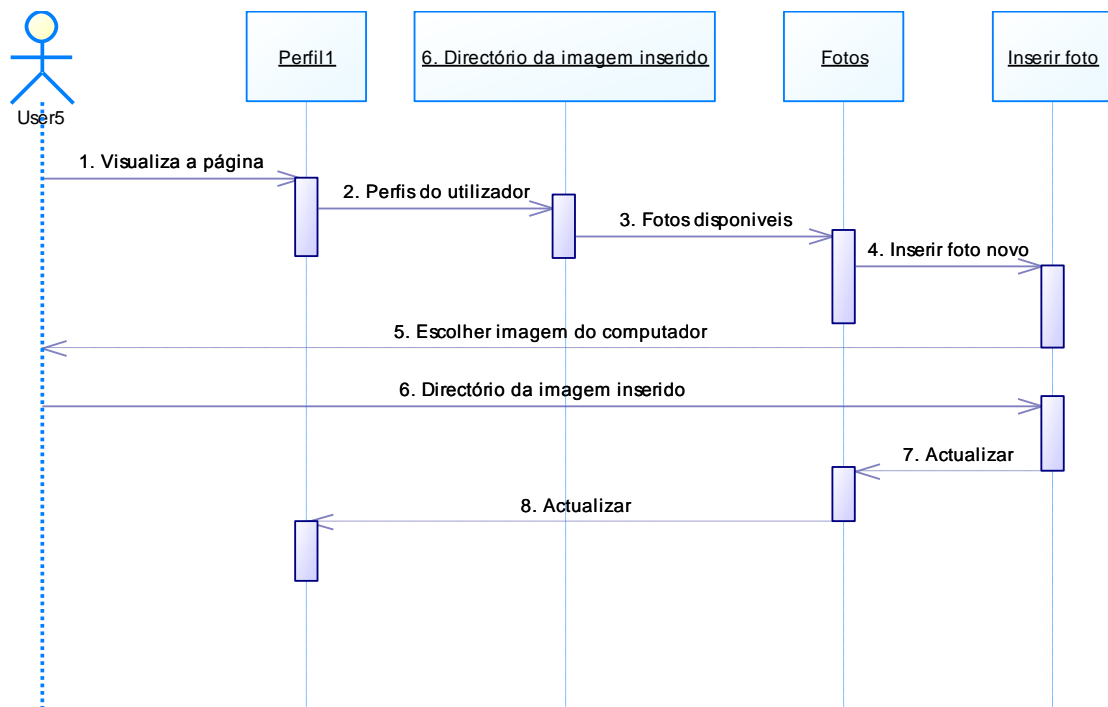


Fig.7 – Diagrama de Sequência – Inserir foto (utilizador)



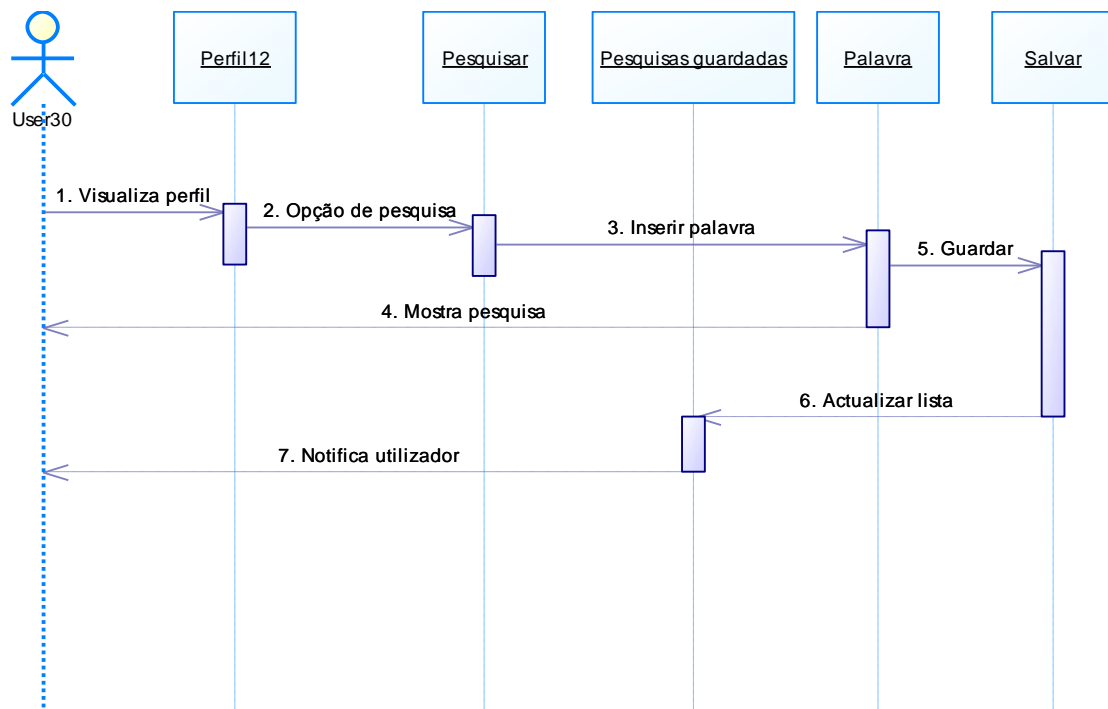


Fig.8 – Diagrama de Sequência – Efectuar pesquisa (utilizador)

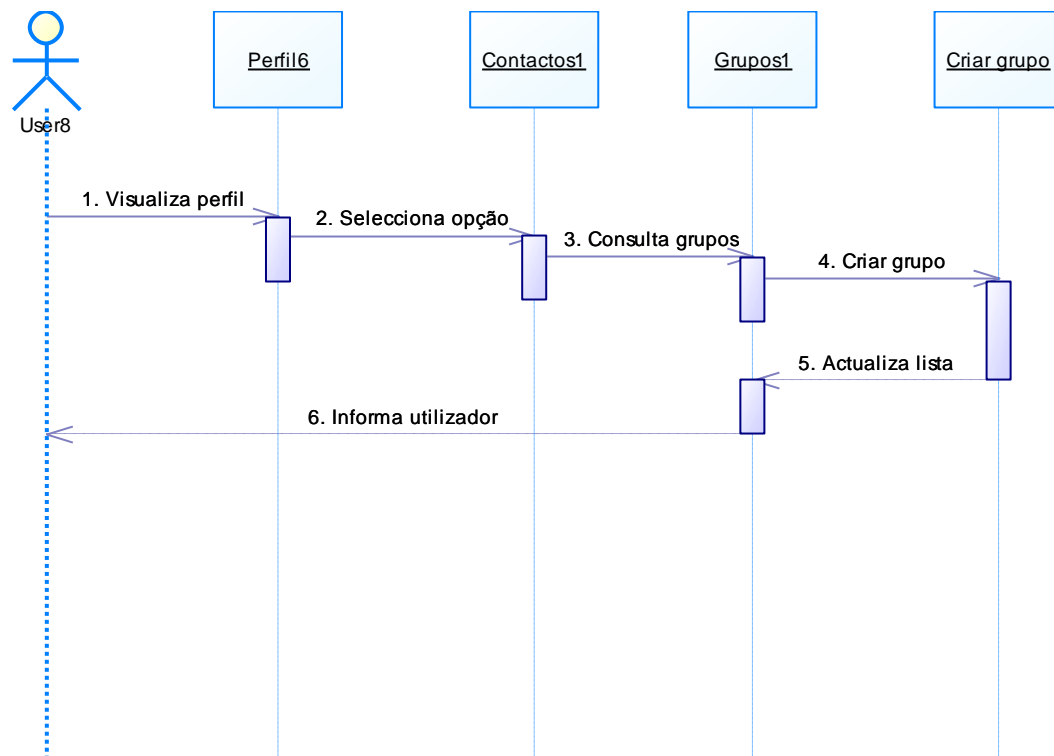


Fig.9 – Diagrama de Sequência – Criar grupo (utilizador)



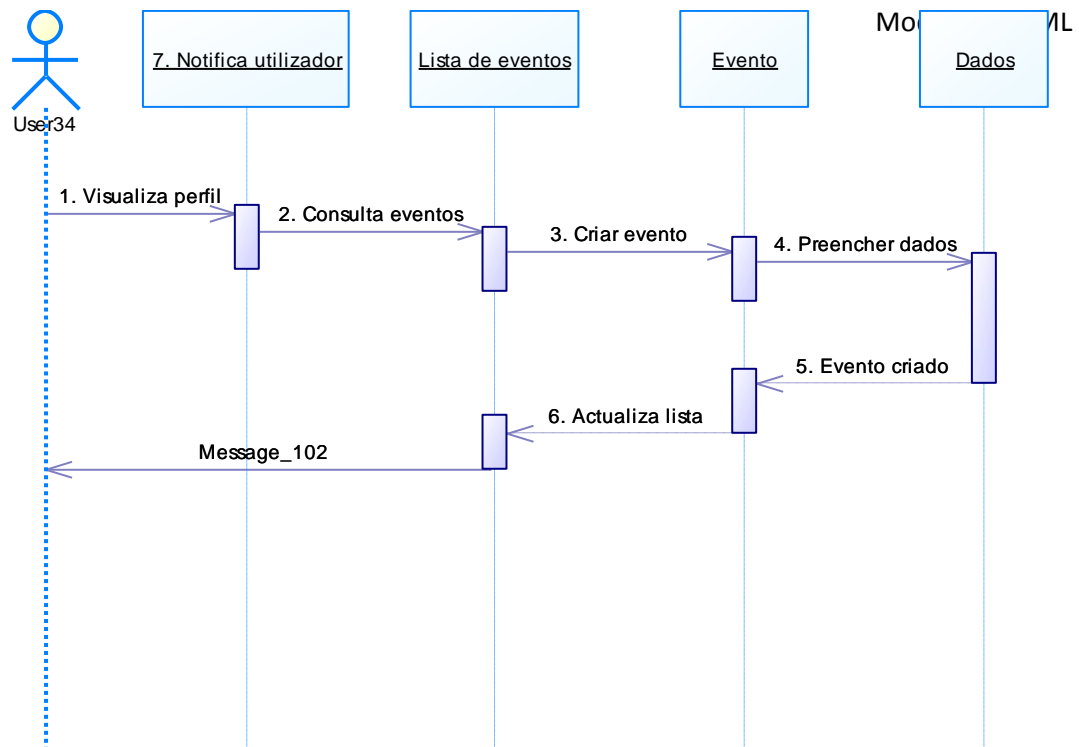


Fig.10 – Diagrama de Sequência – Criar evento (utilizador)

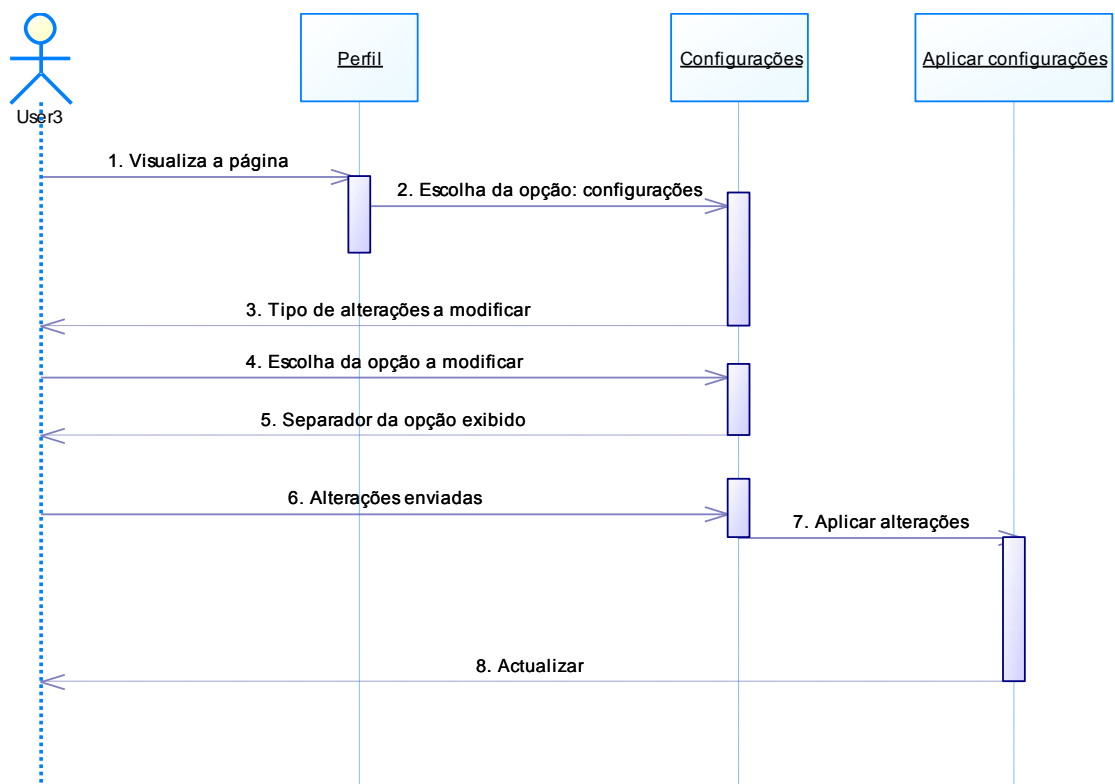


Fig.11 – Diagrama de Sequência – Configurar perfil (utilizador)



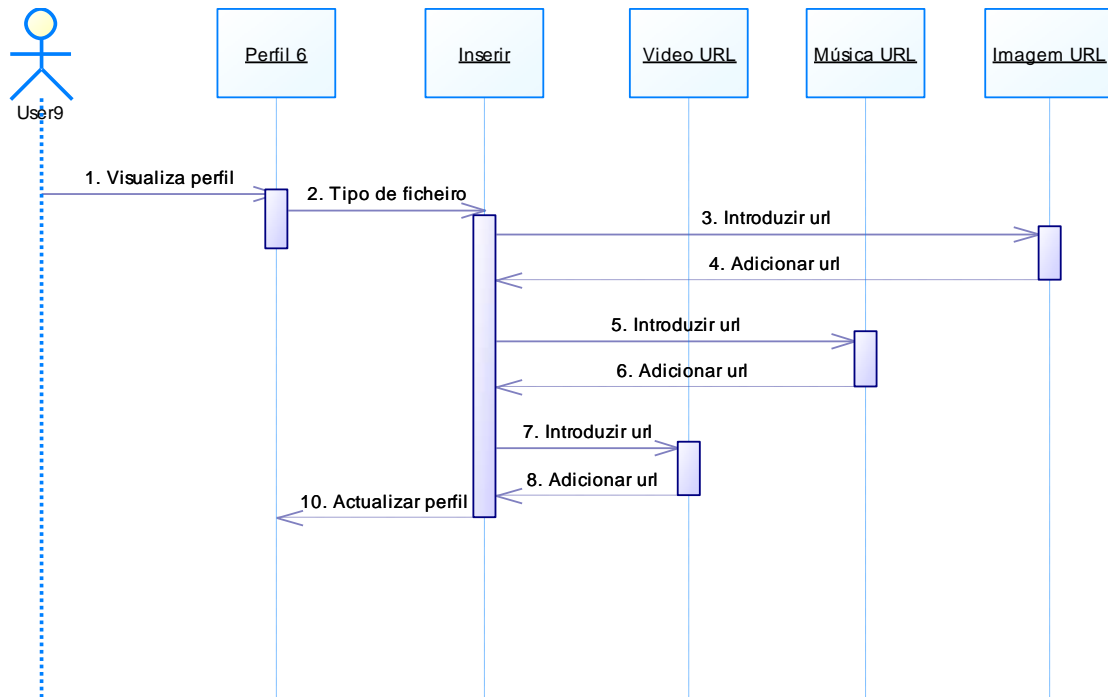


Fig.12 – Diagrama de Sequência – Compartilhar vídeos/músicas/imagens(utilizador)

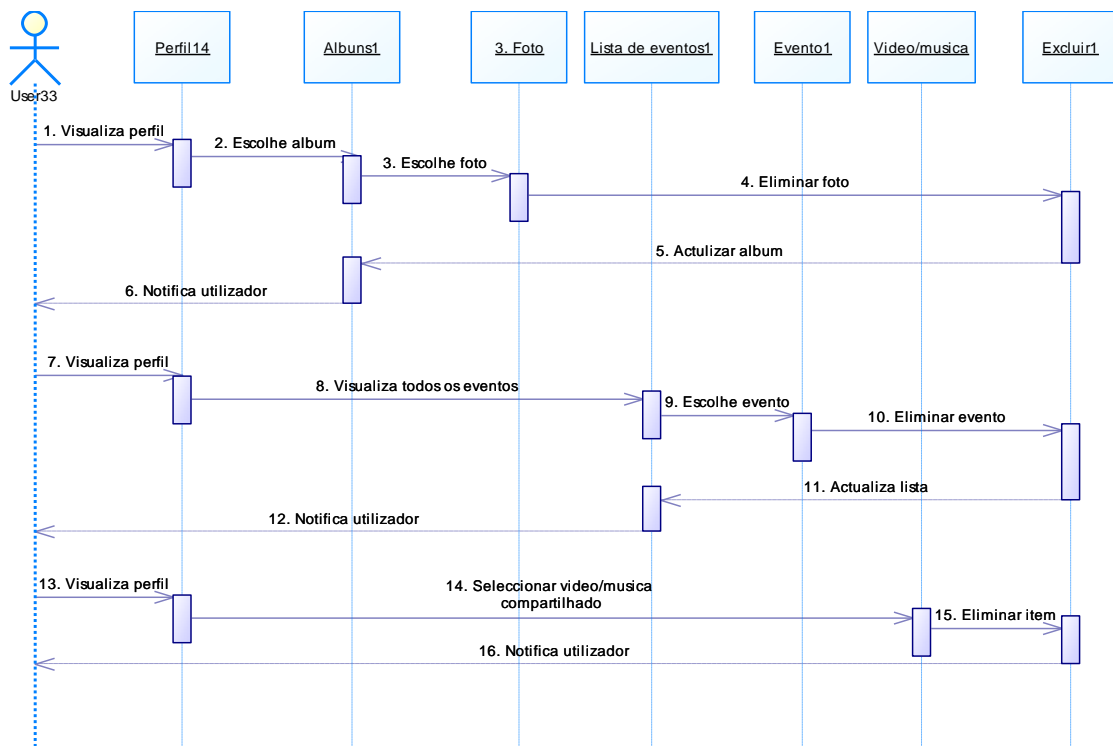


Fig.13 – Diagrama de Sequência – Apagar vídeos/músicas/imagens/ evento (utilizador)



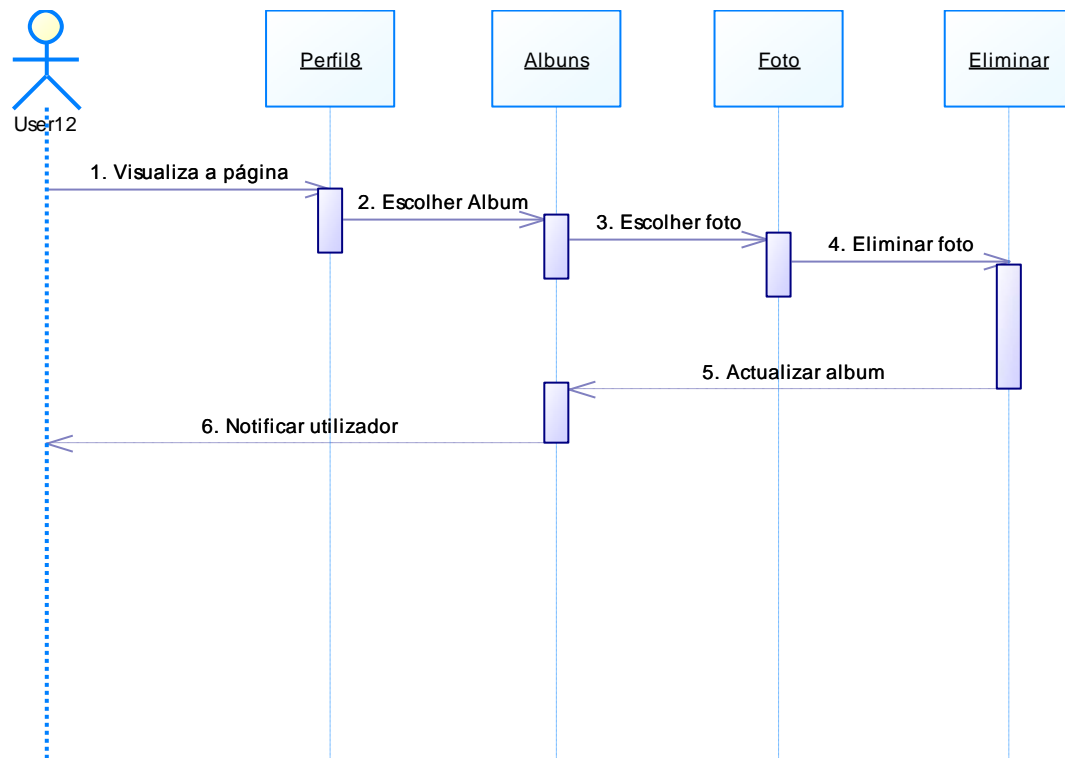


Fig.14 – Diagrama de Sequência – Excluir foto (utilizador)

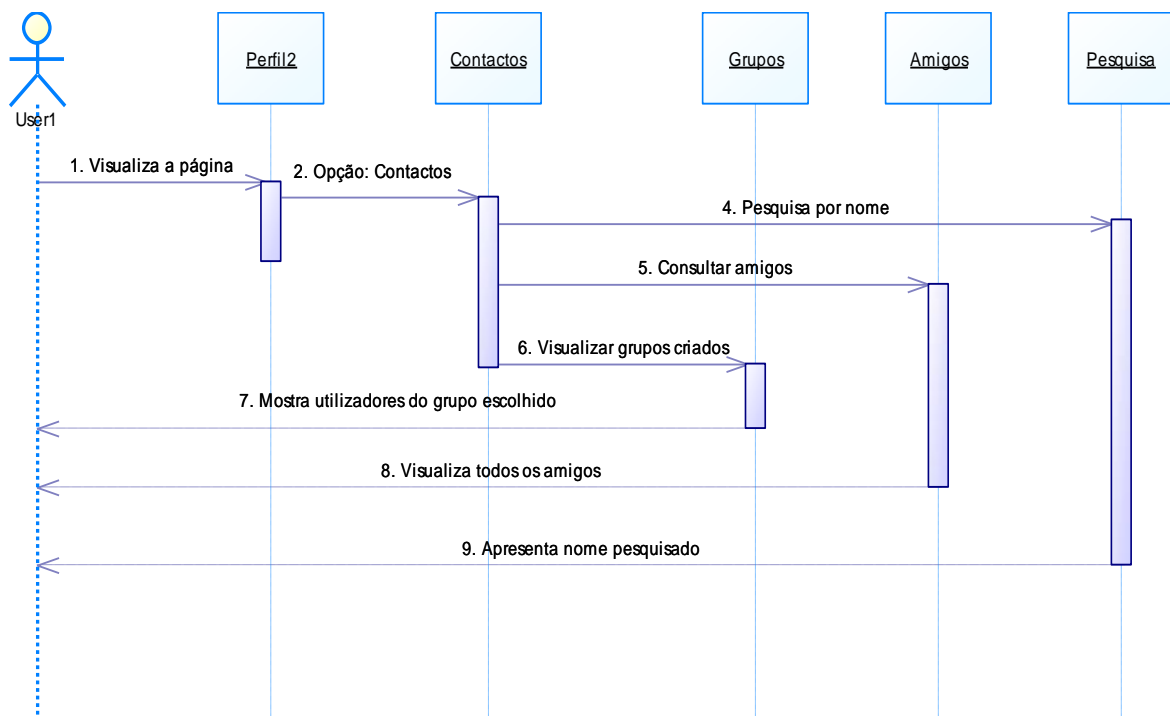


Fig.15 – Diagrama de Sequência – Pesquisar contacto (utilizador)



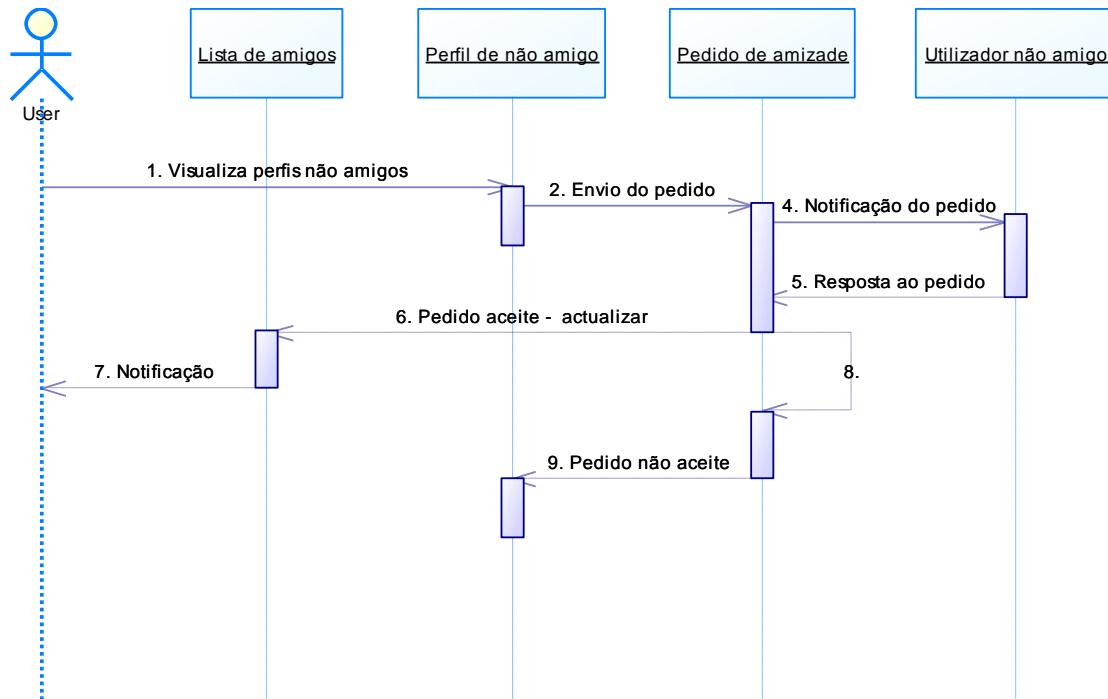


Fig.16 – Diagrama de Sequência – Pedir amizade (utilizador)

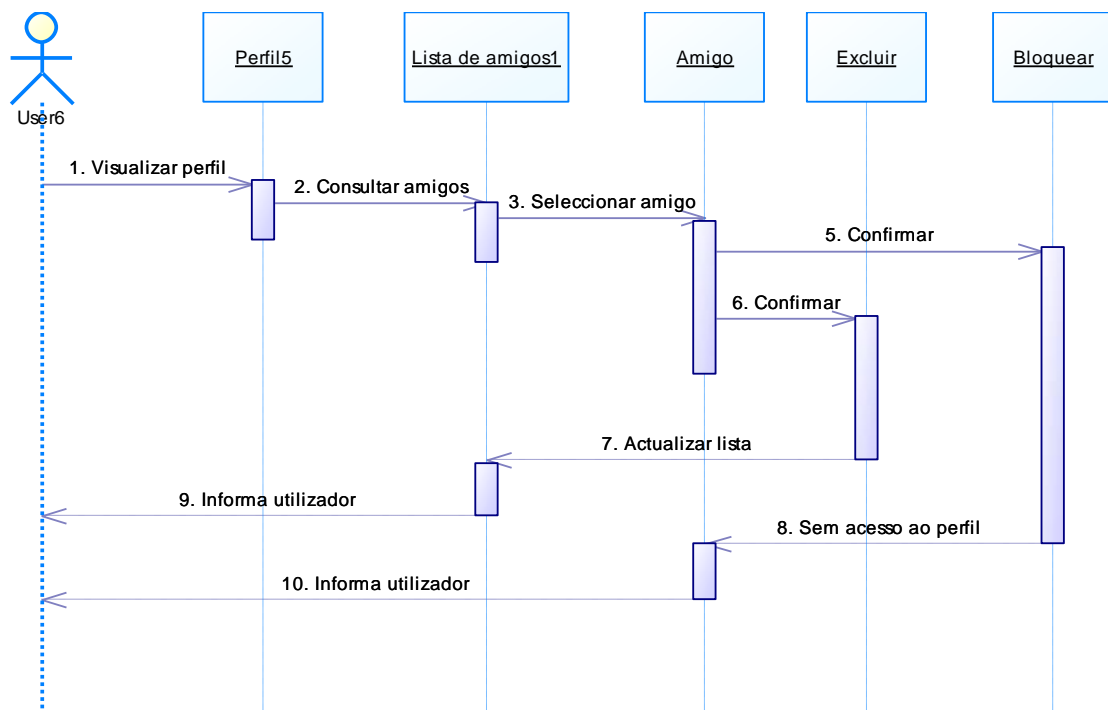


Fig.17 – Diagrama de Sequência – Excluir/bloquear amigo (utilizador)



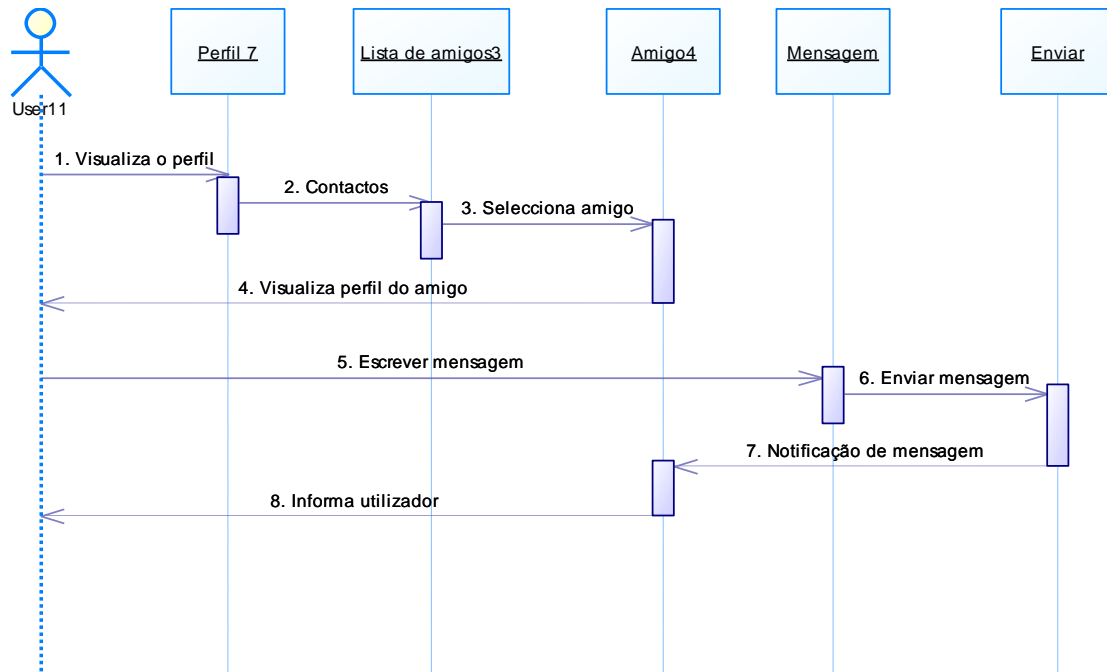


Fig.18 – Diagrama de Sequência – Enviar mensagem (utilizador)

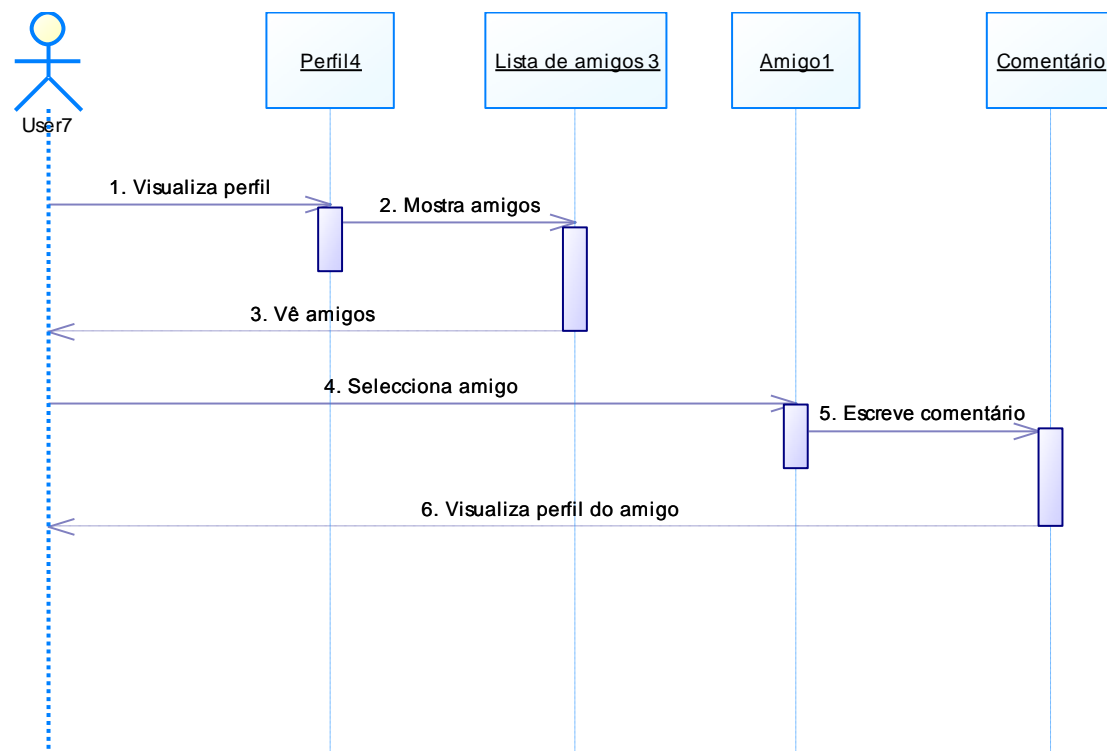


Fig.19 – Diagrama de Sequência – Fazer comentário (utilizador)



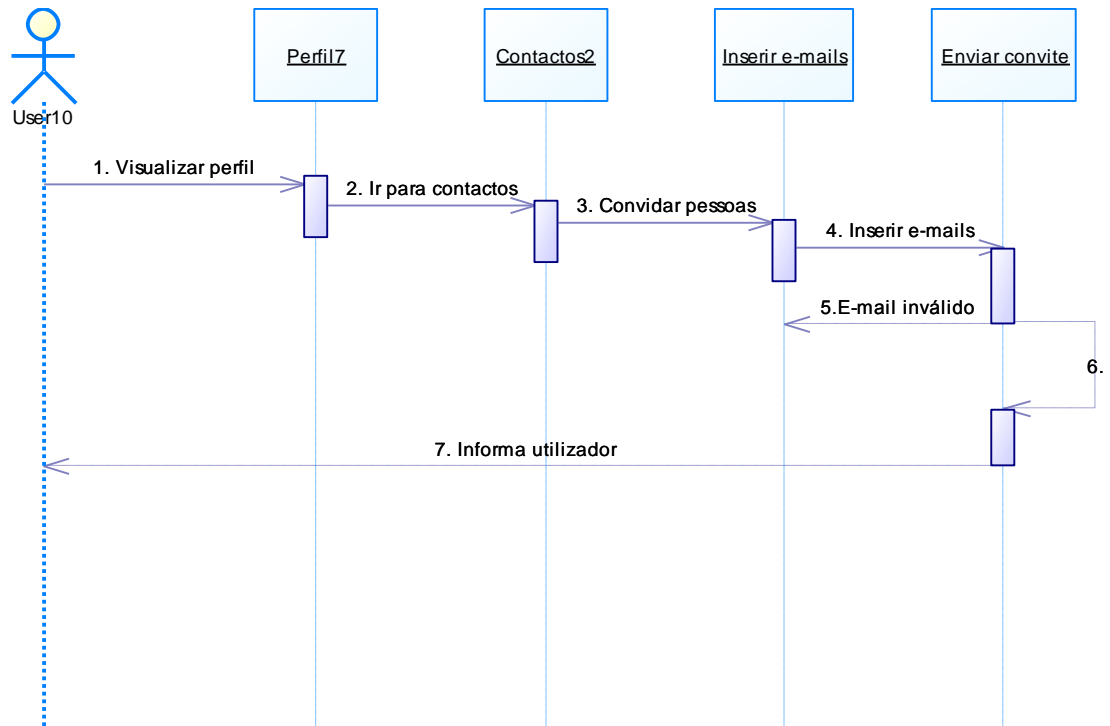


Fig.20 – Diagrama de Sequência – Enviar convites (utilizador)

- **Administrador**

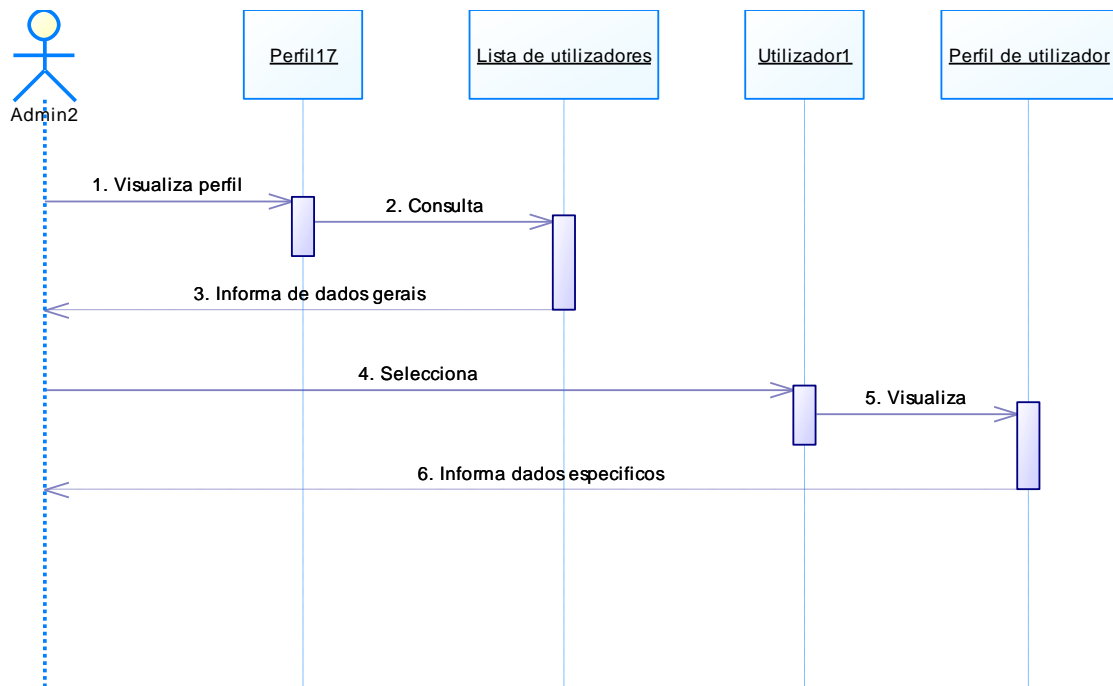


Fig.21 – Diagrama de Sequência – Enviar convites (admin)



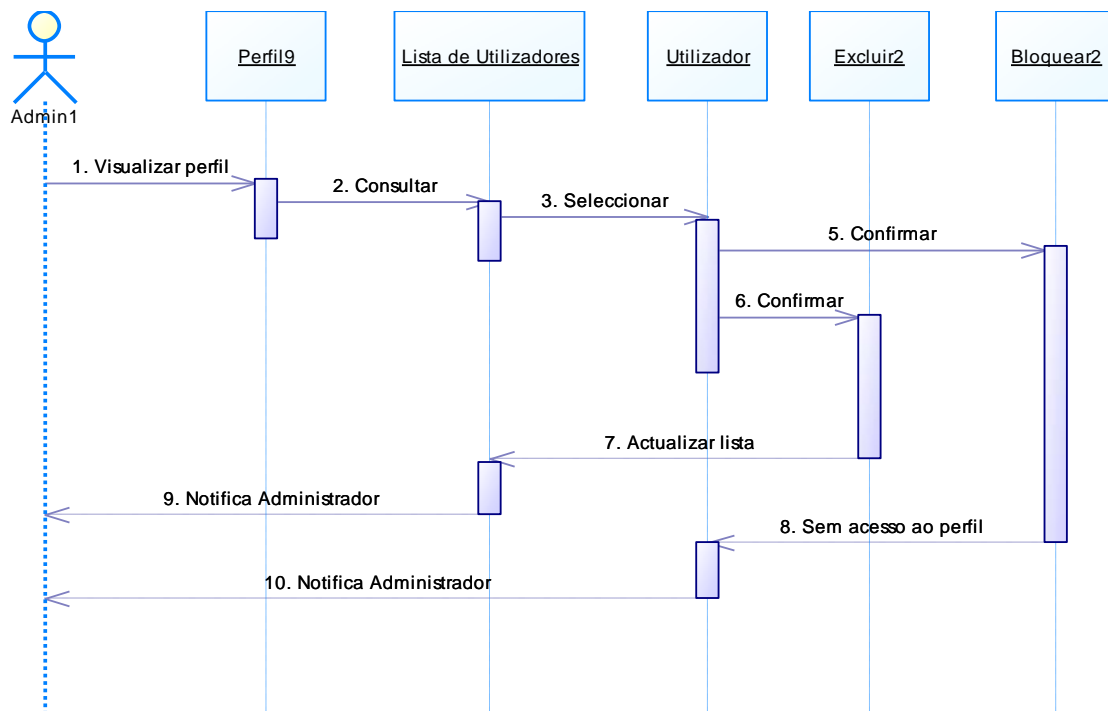


Fig.22 – Diagrama de Sequência – Excluir/bloquear utilizadores (admin)

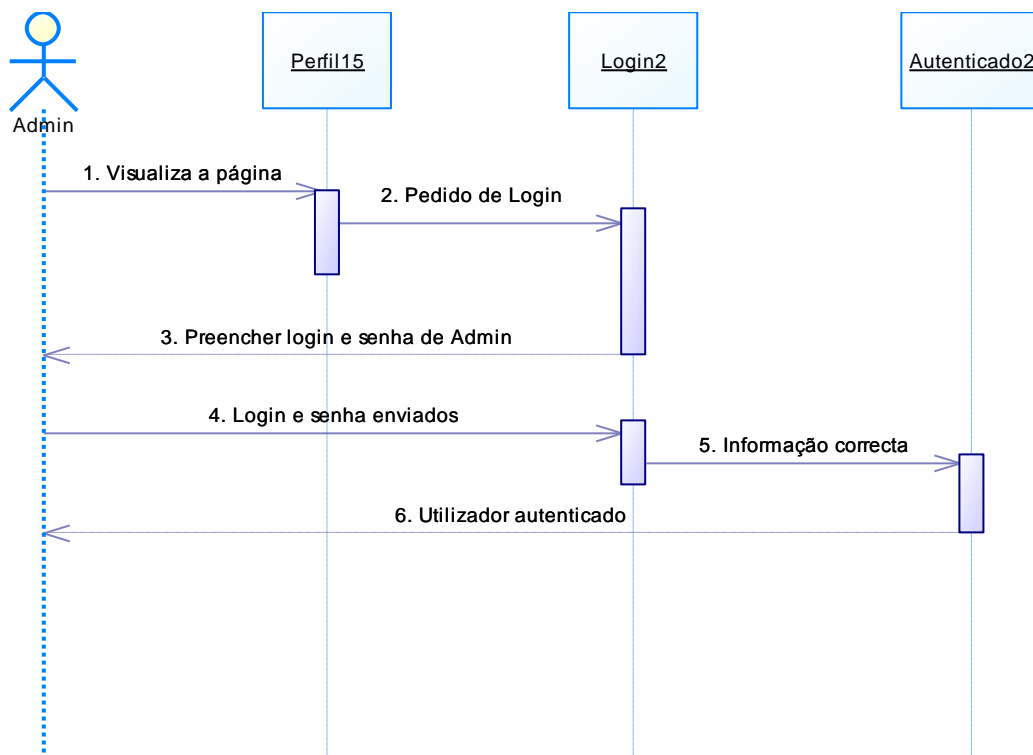


Fig.23 – Diagrama de Sequência – Fazer login (admin)



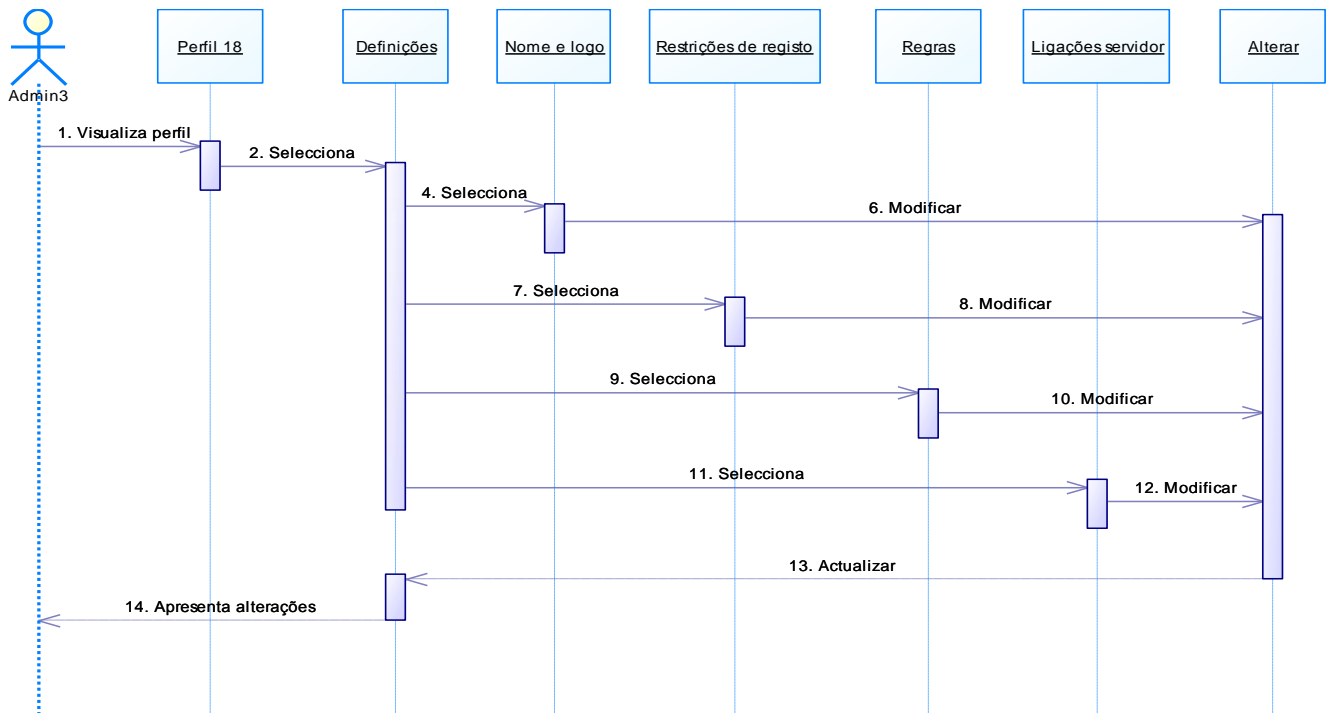


Fig.24 – Diagrama de Sequência – Alterar definições (admin)



5.2.5 DIAGRAMA DE ESTADOS

O Diagrama de Estados procura acompanhar as mudanças sofridas nos estados de uma instância de uma classe, de um Caso de Uso ou mesmo de um subsistema completo. Como o Diagrama de Sequência, o Diagrama de Estados muitas vezes baseia-se num Caso de Uso ou apoia-se num Diagrama de Classes.

- *Utilizador*

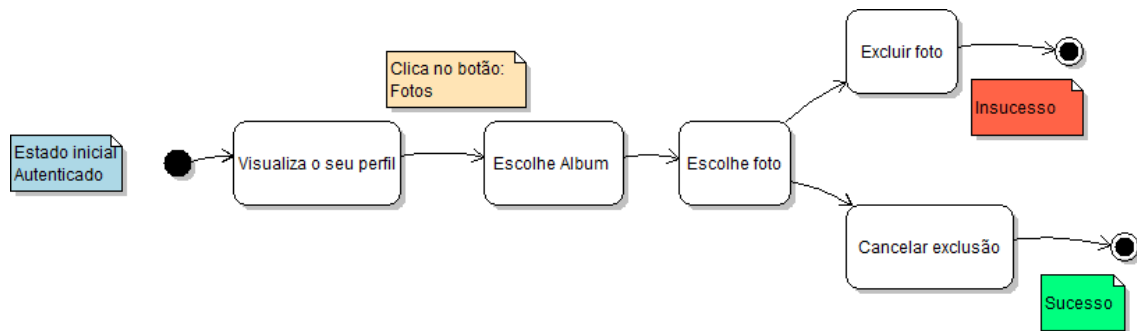


Fig.25 – Diagrama de Estados – Apagar foto (utilizador)

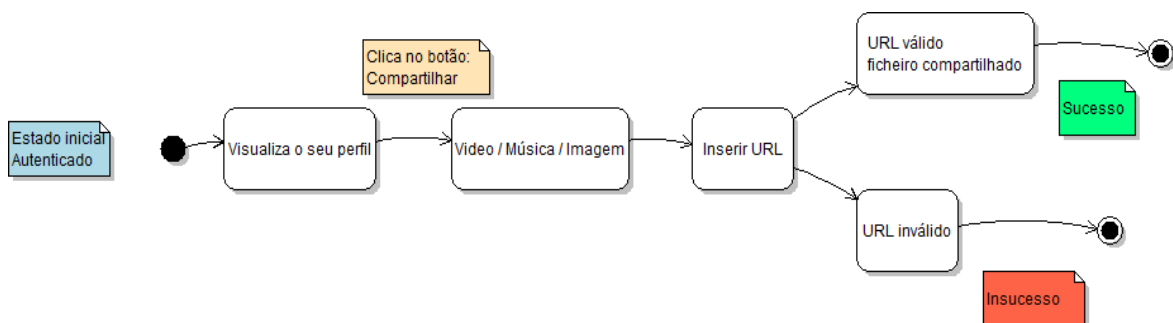


Fig.26 – Diagrama de Estados – Compartilhar ficheiros (utilizador)



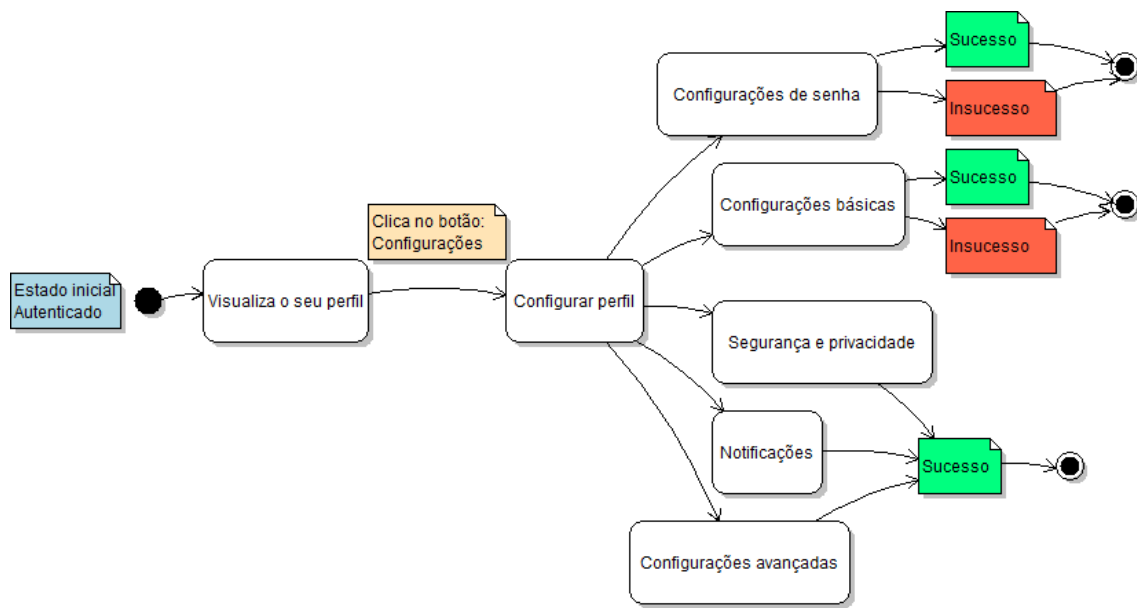


Fig.27 – Diagrama de Estados – Configurar perfil (utilizador)

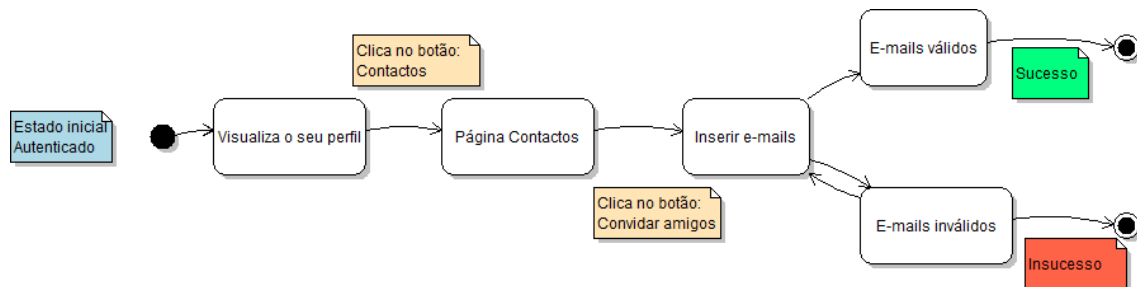


Fig.28 – Diagrama de Estados – Enviar convites (utilizador)

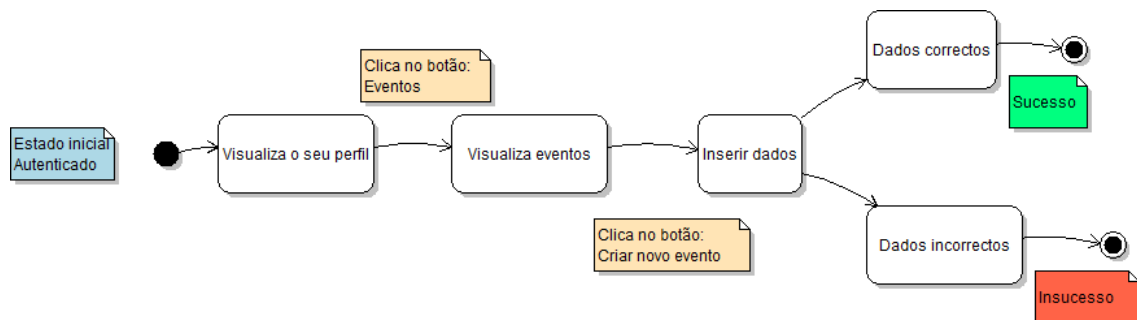


Fig.29 – Diagrama de Estados – Criar evento (utilizador)



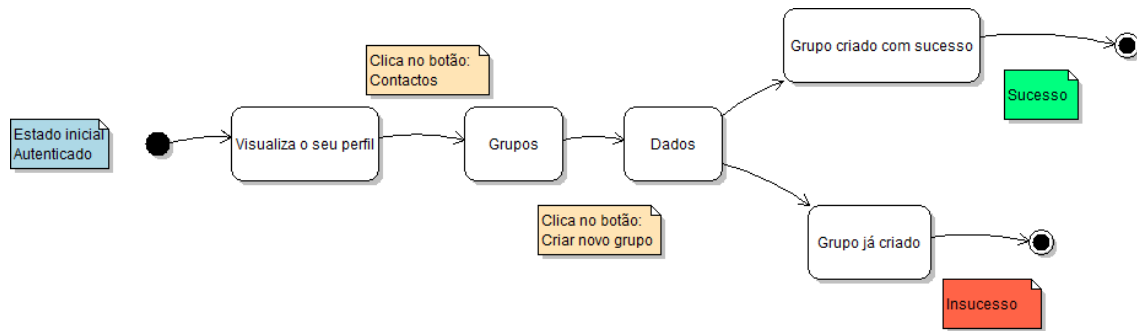


Fig.30 – Diagrama de Estados – Criar grupo (utilizador)

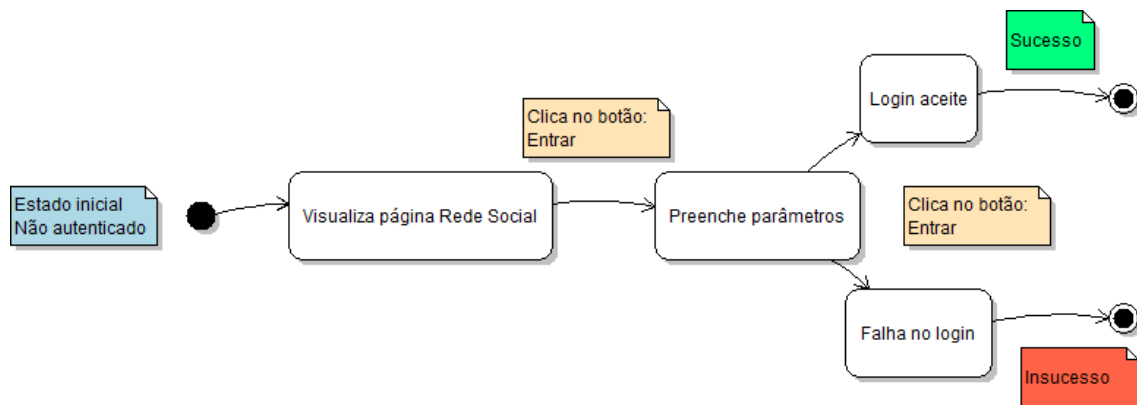


Fig.31 – Diagrama de Estados – Fazer login (utilizador)

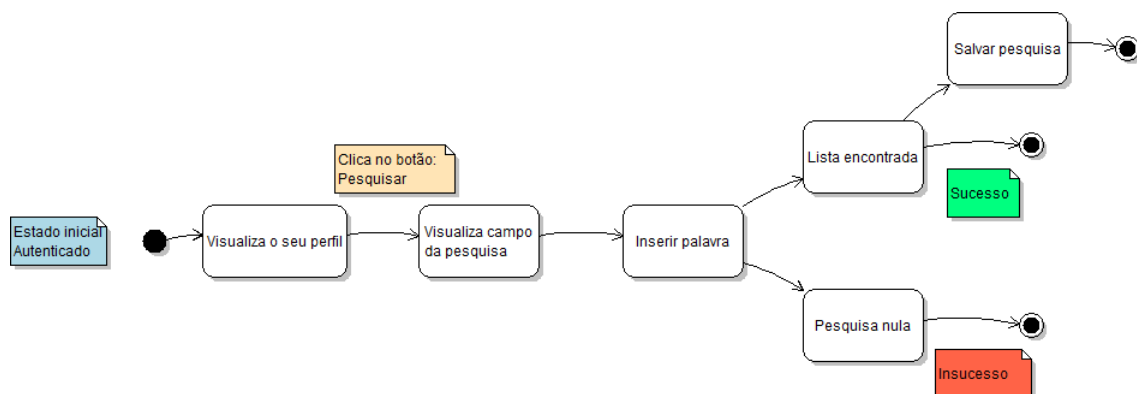


Fig.32 – Diagrama de Estados – Efectuar pesquisa (utilizador)



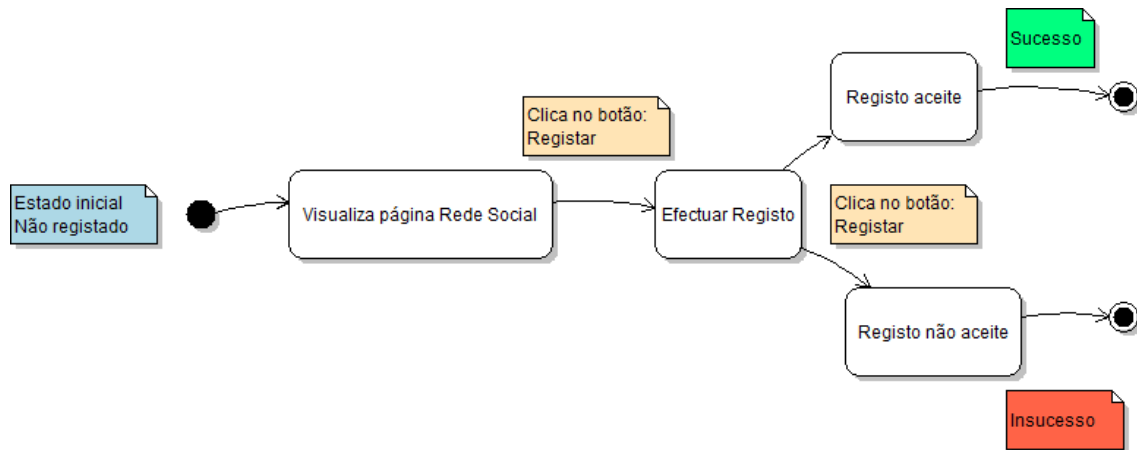


Fig.33 – Diagrama de Estados – Efectuar registo (utilizador)

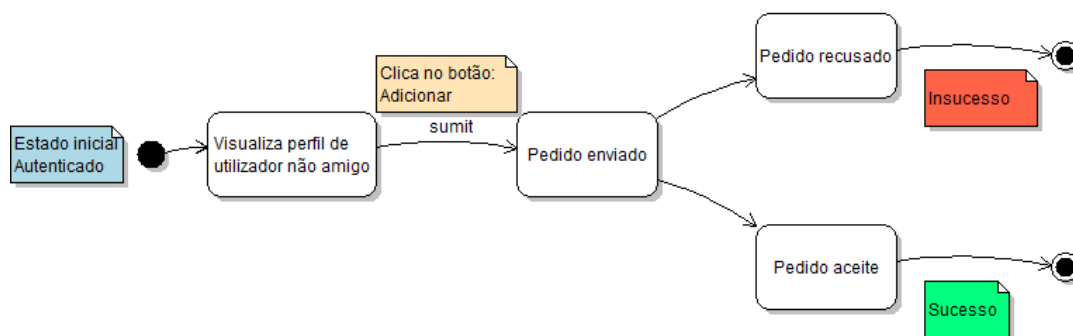


Fig.34 – Diagrama de Estados – Enviar amizade (utilizador)

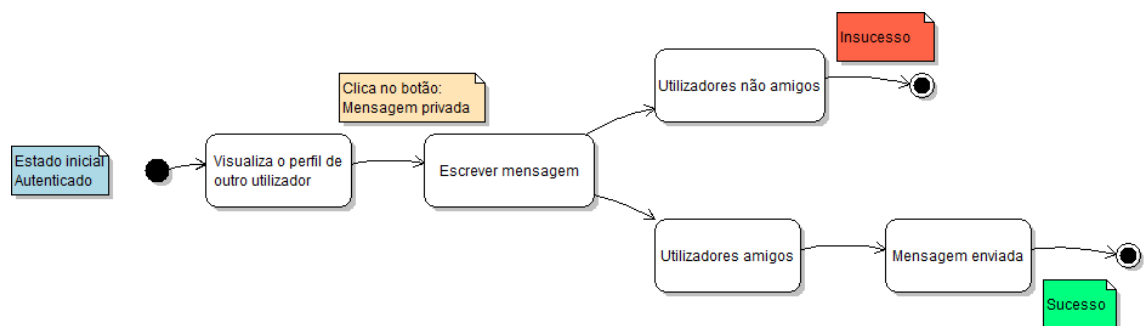


Fig.35 – Diagrama de Estados – Enviar mensagem privada (utilizador)



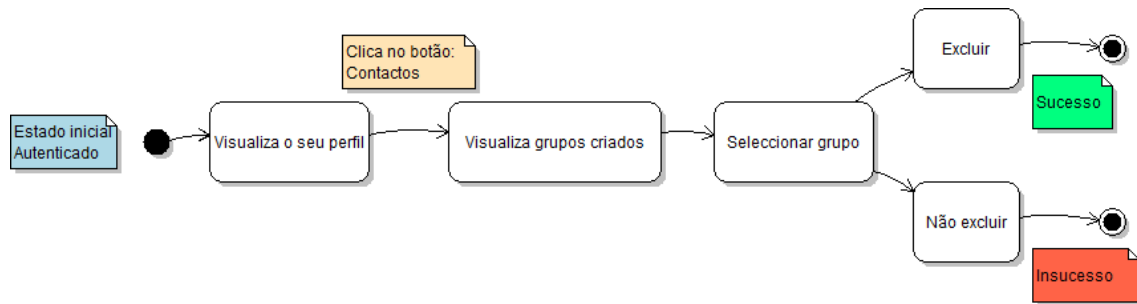


Fig.36 – Diagrama de Estados – Excluir grupos (utilizador)

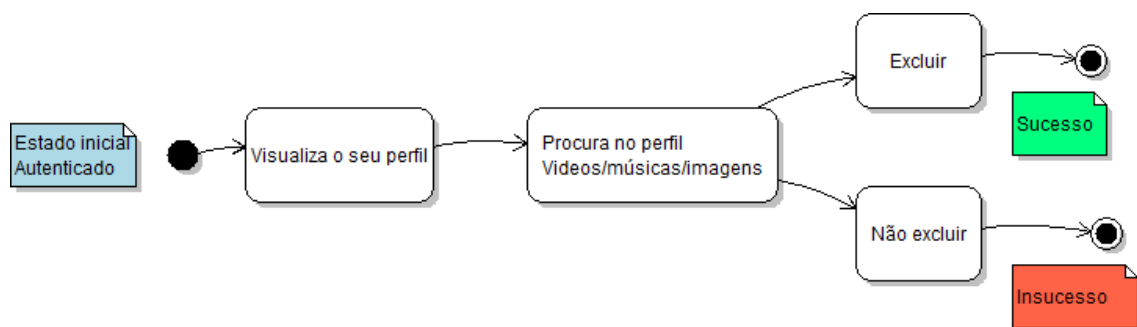


Fig.37 – Diagrama de Estados – Excluir vídeos/músicas/imagens (utilizador)

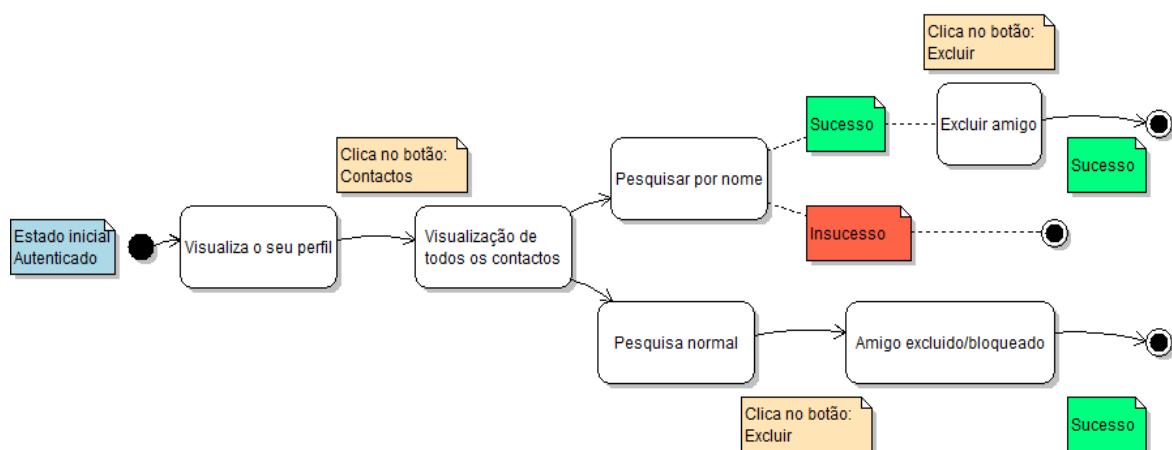


Fig.38 – Diagrama de Estados – Excluir/bloquear amigo (utilizador)



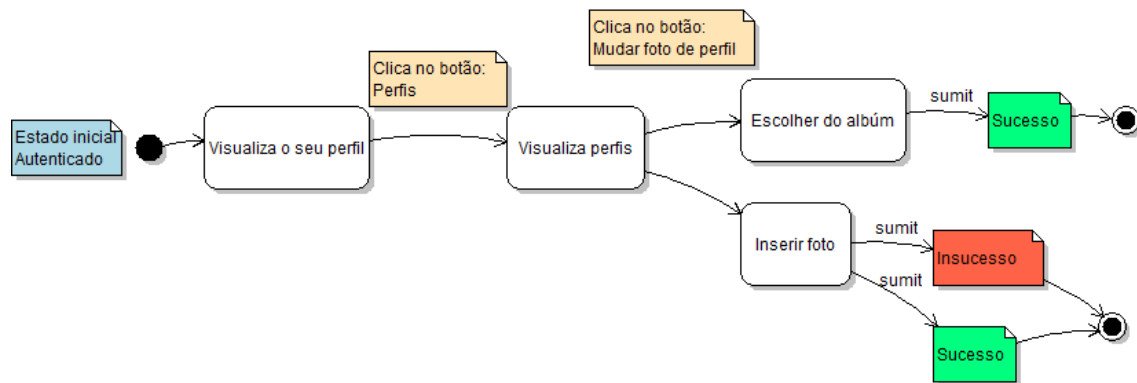


Fig.39 – Diagrama de Estados – Inserir foto no perfil (utilizador)

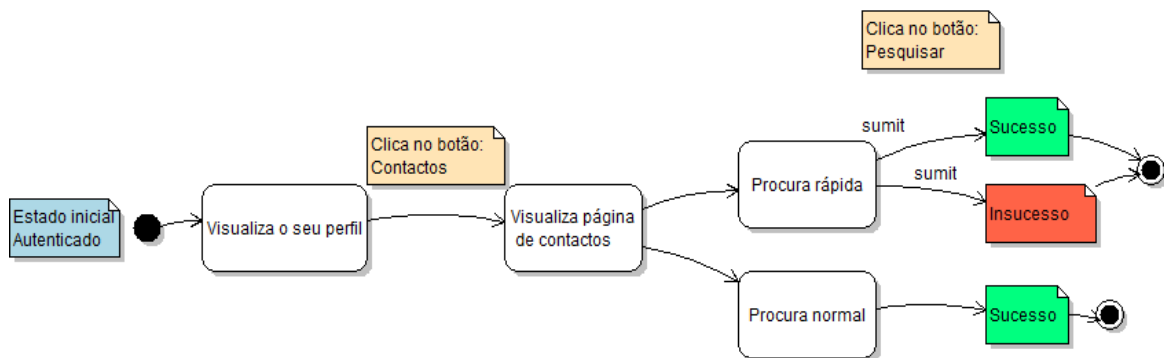


Fig.40 – Diagrama de Estados – Pesquisar contactos (utilizador)

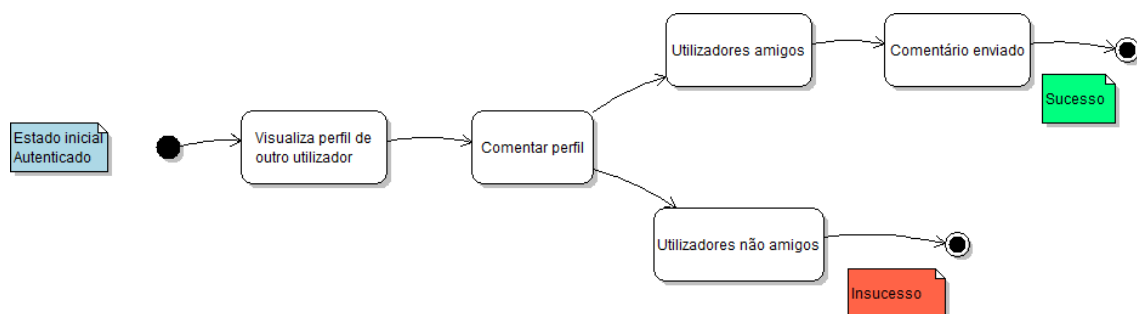


Fig.41 – Diagrama de Estados – Enviar comentário (utilizador)



- *Administrador*

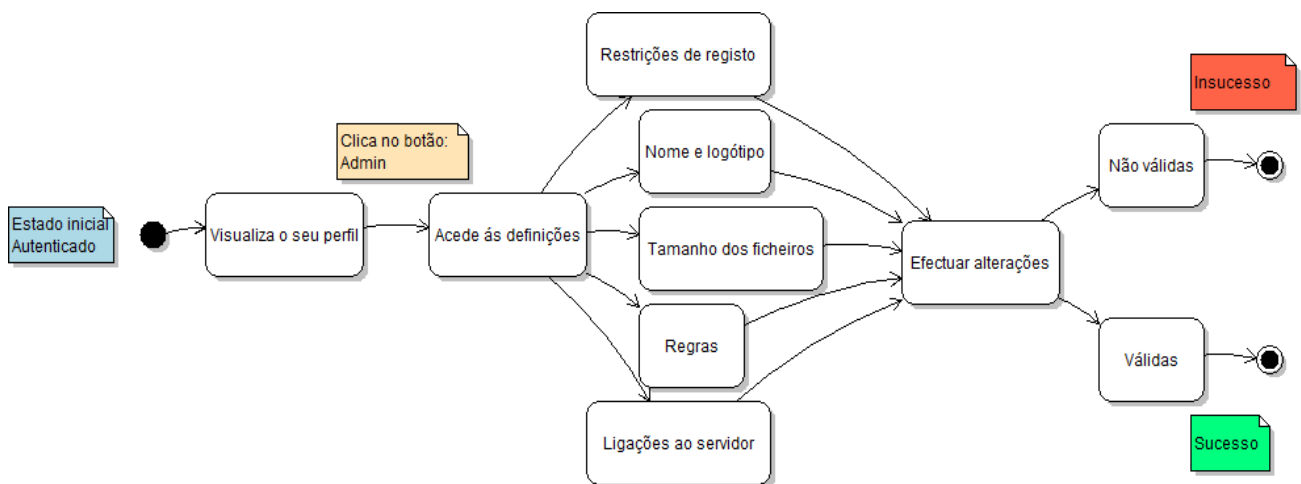


Fig.42 – Diagrama de Estados – Alterar definições (Admin)

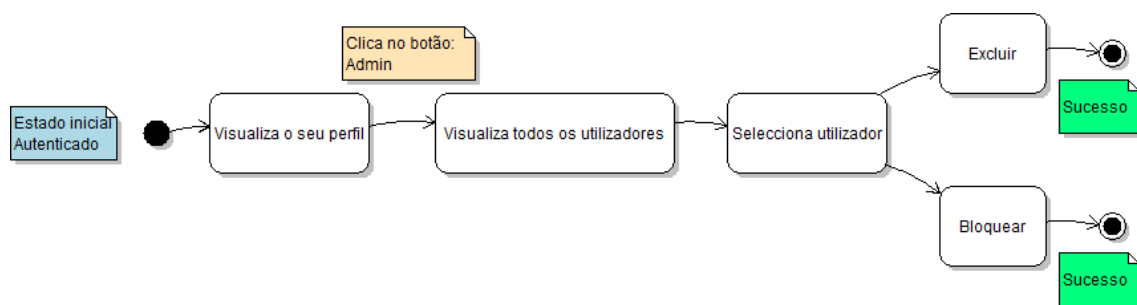


Fig.43 – Diagrama de Estados – Excluir/bloquear utilizador (Admin)

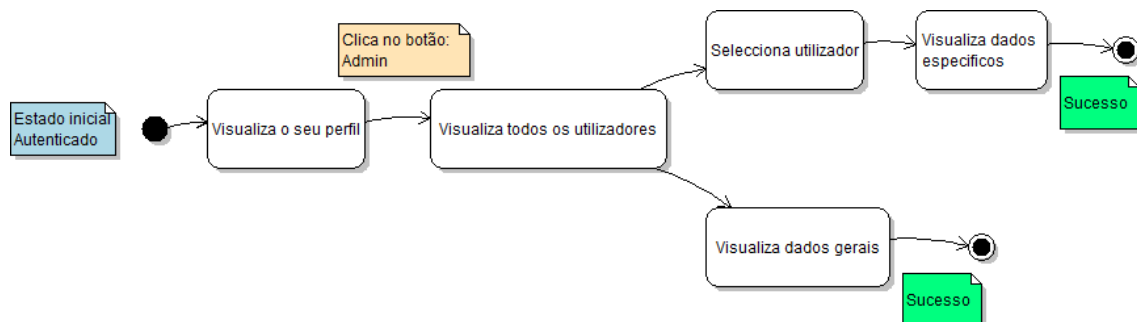


Fig.44 – Diagrama de Estados – Ver dados dos utilizadores (Admin)



5.2.6 DIAGRAMA DE ACTIVIDADES

O Diagrama de Actividade preocupa-se em descrever os passos a serem percorridos para a conclusão de uma actividade específica, muitas vezes representada por um método com um certo grau de complexidade, podendo, no entanto, modelar um processo completo. Concentra-se também na representação do fluxo de controlo e do fluxo de objecto de uma actividade.

- *Utilizador*

Caso de uso: Efectuar Registo

Descrição: Este caso de uso descreve como um utilizador regista-se na rede social da Lusófona.

Actor envolvido: Uma pessoa qualquer.

Pré condição: Não fazer parte da rede social.

Pós condição: Registo na rede social efectuado com sucesso, seu perfil é mostrado.

Cenário 1

1. Utilizador acede á página de acesso à rede social.
2. Utilizador escolhe a opção de criar uma conta.
3. Sistema solicita o nome completo.
4. Utilizador preenche o seu nome completo.
5. Sistema solicita o endereço de e-mail.
6. Utilizador preenche o seu endereço de e-mail.
7. Sistema solicita o endereço de perfil relativamente á rede social.
8. Utilizador preenche o endereço de perfil.
9. Sistema solícita ao utilizador para preencher a sua identificação na rede social.
10. Utilizador preenche um nome para sua identificação. [2]
11. Registo foi efectuado com sucesso.
12. Sistema exhibe o perfil do utilizador.



Cenário 2

11. Sistema não aprova o preenchimento de algum parâmetro.
12. Registo não foi efectuado.
13. Sistema informa que o registo não foi realizado.

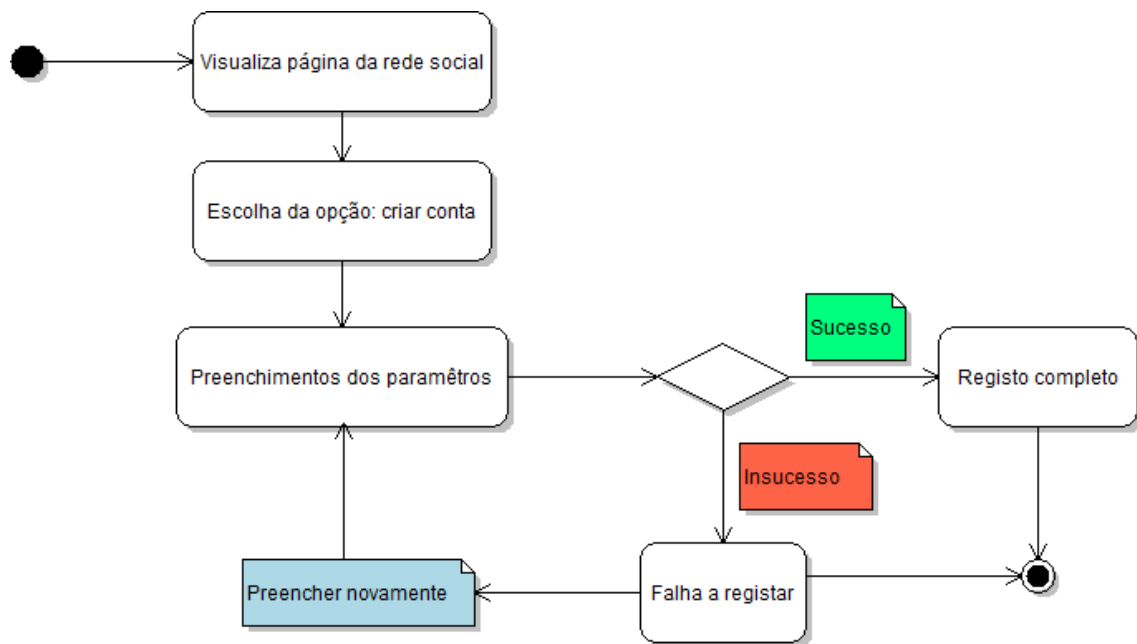


Fig.45 – Diagrama de Actividades – Efectuar registo (Utilizador)



Caso de Uso: Entrar como utilizador na Rede Social

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para entrar na rede social.

Actor envolvido: Utilizador

Pré-Condição: É necessário que se tenha registado na rede.

Pós-Condições: Utilizador visualiza o seu perfil.

Cenário 1

1. Utilizador entra na página web da Rede Social e escolhe a opção de Entrar;
2. Sistema apresenta ao parâmetro para entrar e solicita login e senha;
3. Utilizador preenche os campos do login e da senha; [2]
5. Sistema confirma os dados;
6. Sistema exibe a página do perfil do utilizador;

Cenário 2

5. Sistema não aprova o preenchimento de algum parâmetro.
6. Login não foi efectuado.
7. Sistema informa que o login não foi realizado.

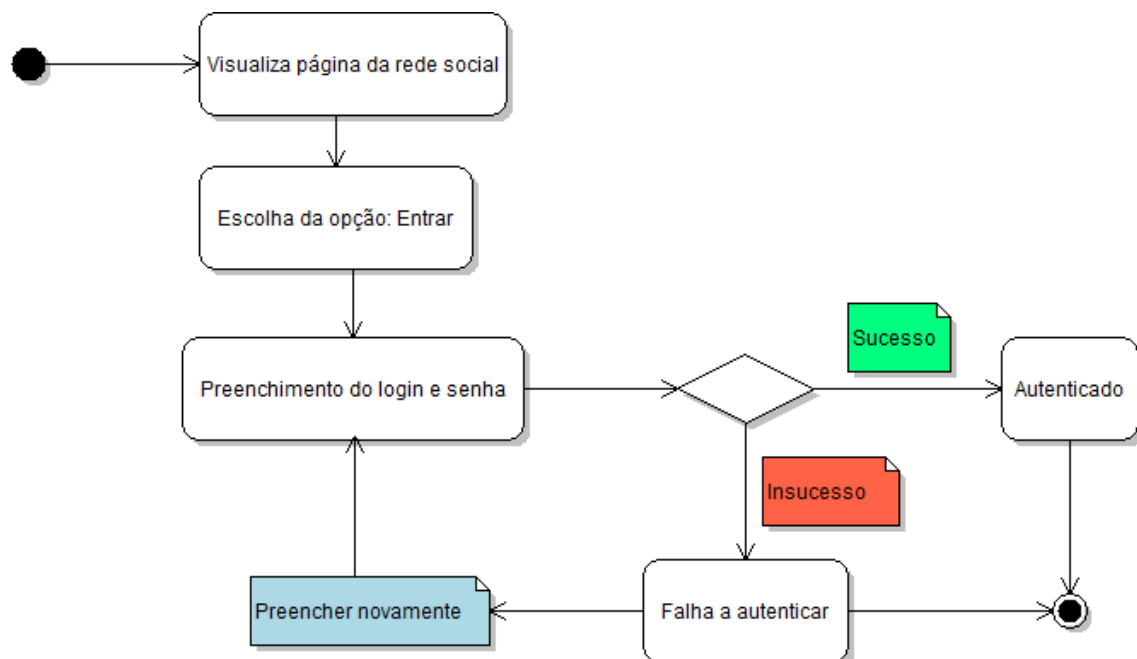


Fig.46 – Diagrama de Actividades – Efectuar login (Utilizador)



Caso de uso: configurar perfil de utilizador

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para alterar todas as configurações da conta de um utilizador.

Actor envolvido: Utilizador

Pré-Condição: É necessário que esteja o utilizador esteja autenticado na rede.

Pós-Condições: Utilizador visualiza o seu perfil.

Cenário 1

1. Utilizador entra na rede social e visualiza o seu perfil.
2. Sistema apresenta o perfil do utilizador.
3. Utilizador escolhe a opção de configurações.
4. Sistema apresenta todas as configurações possível da respectiva conta.
5. Utilizador altera as configurações que pretende dependendo de cada parâmetro (configurações de senha, básicas, segurança e privacidade, notificações e avançadas da página). [2]
6. Sistema confirma a alteração das configurações.

Cenário 2

8. Caso o utilizador esteja a alterar configurações da sua senha privada ou das definições básicas e os parâmetros estejam incorrectos, o sistema não aprova as alterações feitas.
9. Sistema solicita que o utilizador retorne a preencher os dados.

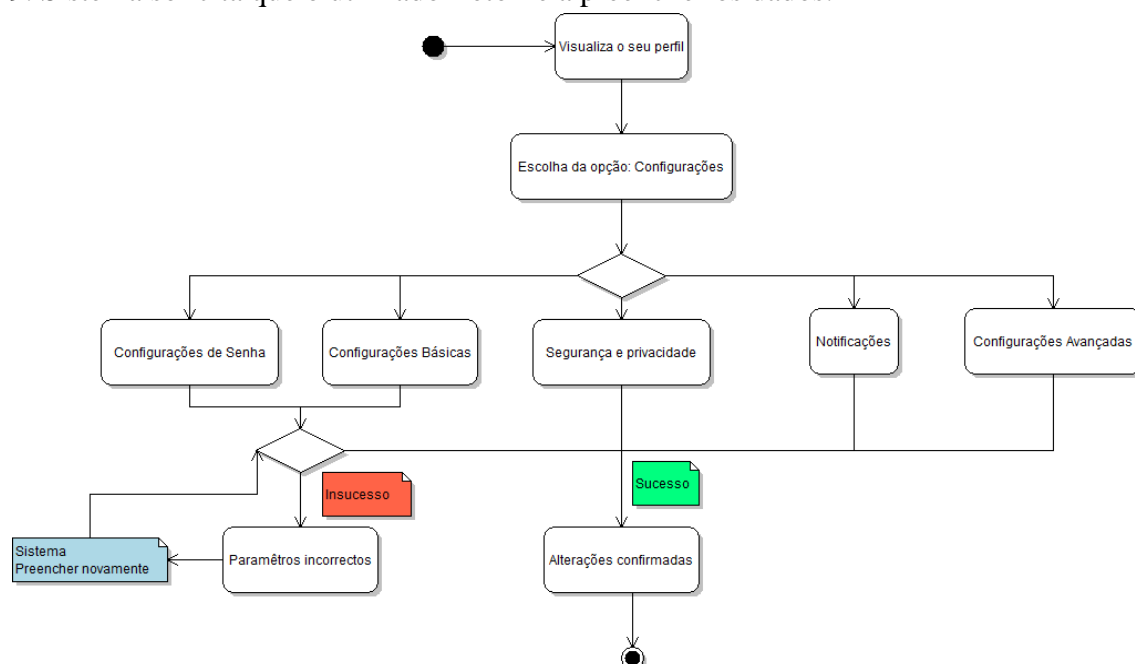


Fig.47 – Diagrama de Actividades – Configurar perfil (Utilizador)



Caso de uso: Inserir foto no perfil

Descrição: Este caso de uso descreve como um utilizador insere uma foto no seu perfil.

Actor envolvido: Utilizador da rede social Lusófona.

Pré condição: Utilizador tem de estar com a sessão iniciada na rede social e com seu perfil exibido.

Pós condição: Utilizador completou o seu perfil e este é exibido.

Cenário 1

1. Utilizador entra na rede social e escolhe a opção de perfis.
2. Sistema apresenta os perfis possível para o utilizador.
3. Utilizador escolhe a opção de mudar a foto do perfil.
4. Sistema apresenta todas as fotos inseridas no perfil.
5. Utilizador escolhe a opção de enviar novas fotos.
6. Sistema apresenta o método para introduzir uma nova foto.
7. Utilizador escolhe uma foto do seu computador e faz upload ou tem ainda opção de escolher uma foto do álbum. [2]
9. Sistema confirma que a foto foi inserida.

Cenário 2

8. Sistema informa que o tamanho do arquivo da foto é muito grande.
9. Sistema solícita que escolha outro arquivo.
10. Utilizador cancela o envio da foto.

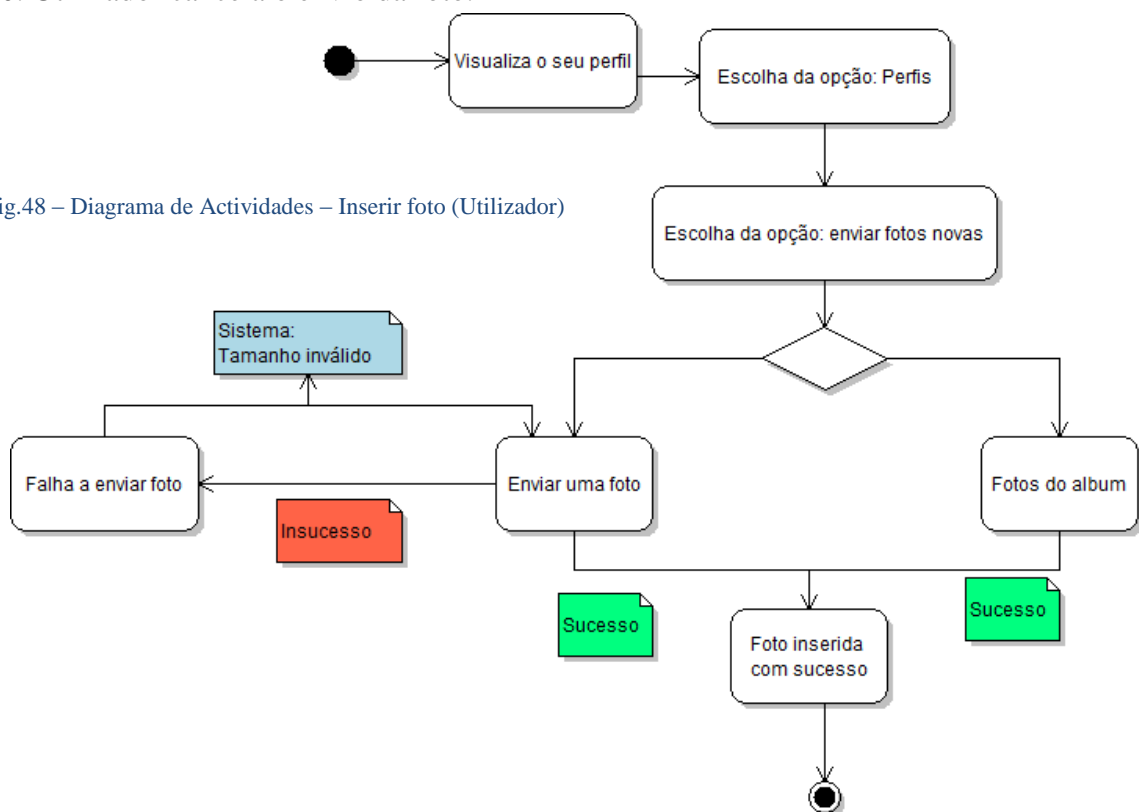


Fig.48 – Diagrama de Actividades – Inserir foto (Utilizador)

Caso de uso: Pesquisar contactos

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para os utilizadores pesquisarem amigos na rede social.

Actor envolvido: Utilizador

Pré-Condição: É necessário que esteja o utilizador esteja autenticado na rede.

Pós-Condições: Utilizador visualiza o seu perfil.

Cenário 1

1. Utilizador entra na rede social e visualiza o seu perfil.
2. Sistema apresenta o perfil do utilizador.
3. Utilizador escolhe a opção de contactos.
4. Sistema apresenta a página de contactos, onde é possível visualizar todos grupos criados, amigos adicionados e opção de pesquisar rápida por nome.
5. Utilizador procura normalmente os contactos ou insere nome na opção de pesquisa rápida. [2]
6. Sistema devolve lista de amigos procurados com o nome inserido. [3]

Cenário 2

6. Sistema apresenta todos os utilizadores da rede ou utilizadores subscritos no grupo escolhido.

Cenário 3

6. Sistema devolve lista vazia por não existir nome procurado.
7. Sistema solicita que o utilizador retorne a preencher os dados.

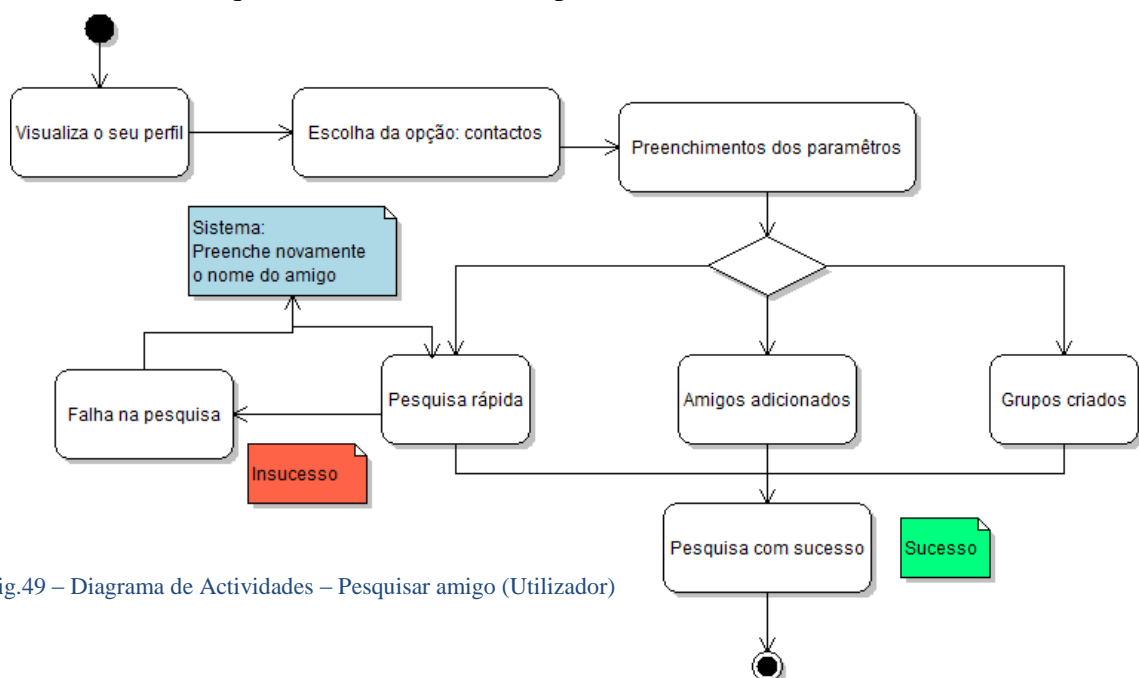


Fig.49 – Diagrama de Actividades – Pesquisar amigo (Utilizador)



Caso de uso: Pedir amizades

Descrição: Este caso de uso descreve como um utilizador solicita amizade de outro utilizador da rede social.

Actor envolvido: Utilizador sem amizade de outro utilizador.

Pré condição: Utilizador não deve ser amigo.

Pós condição: Amizade confirmada, utilizador passa a ser amigo.

Cenário 1

1. Utilizador visualiza perfil de um utilizador não amigo.
2. Utilizador solicita a sua amizade.
3. Sistema exibe nas notificações do utilizador não amigo uma mensagem de pedido de amizade.
6. Utilizador não amigo aceita o pedido de amizade. [2]
7. Sistema informa que o pedido foi aceite.
8. Ambos os utilizadores são amigos.

Cenário 2

7. Utilizador não amigo não aceita o pedido de amizade.
8. Sistema informa que pedido continua pendente, pois nunca informa que o pedido não foi aceite.
9. Utilizador continua não amigo desse utilizador.

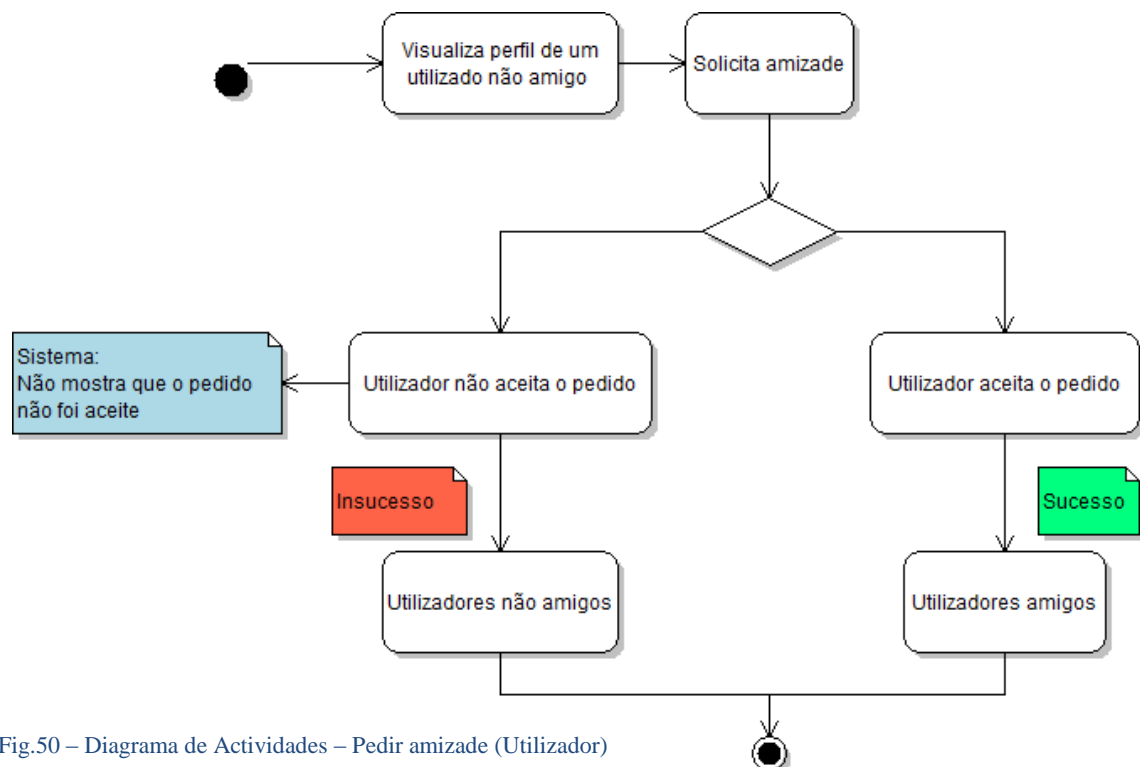


Fig.50 – Diagrama de Actividades – Pedir amizade (Utilizador)



Caso de Uso: Excluir/bloquear amigos

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para excluir/bloquear um ou mais amigos da sua lista de amigos.

Actor: Utilizador, proprietário do perfil.

Pré-Condição: É necessário que seja proprietário do perfil.

Pós-Condições: Amigo(s) excluídos/bloqueados da lista de amigos.

Cenário 1

1. Utilizador acede ao seu perfil e selecciona a opção de contactos.
2. Sistema apresenta a página que exhibe todos os amigos.
3. Utilizador visualiza todos os seus amigos ou pode pesquisar por nome os que pretendo excluir/bloquear; [2]
4. Utilizador solicita a exclusão/bloqueio de amigo(s) pretendido(s);
5. Sistema solicita a confirmação se deseja excluir/bloquear o amigo(s);
6. Utilizador confirma a exclusão/bloqueio desse amigo(s);
7. Sistema exclui/bloqueia o amigo(s) da lista de amigos e informa ao utilizador que este foi removido/bloqueado com sucesso;
8. Sistema actualiza a lista de amigos.

Cenário 2

4. Sistema informa o utilizador que nome pesquisado não foi encontrado.
5. Sistema solicita que o utilizador retorne a preencher o nome do amigo.

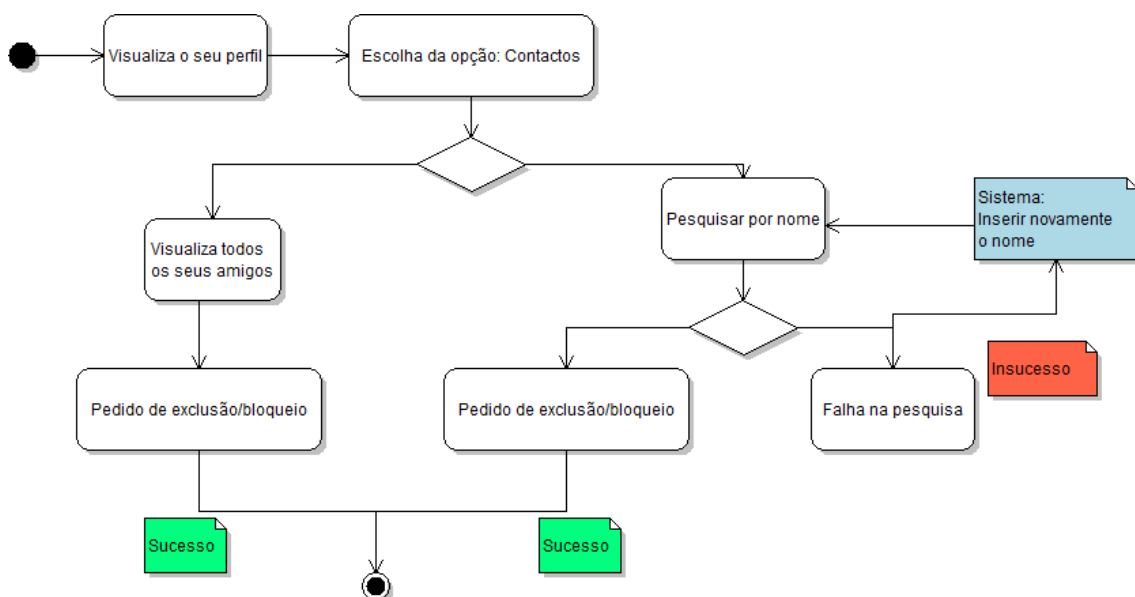


Fig.51 – Diagrama de Actividades – Excluir/bloquear amigos (Utilizador)



Caso de uso: Enviar comentário

Descrição: Este caso de uso descreve como um utilizador efectua um comentário a outro utilizador.

Actor envolvido: Utilizador.

Pré condição: Utilizador deverá estar registado na rede social.

Pós condição: Comentário é enviado e exibido no perfil do amigo.

Cenário 1

1. Utilizador pesquisa o utilizador em causa e visualiza o seu perfil.
2. Sistema exibe o perfil do utilizador pretendido.
3. Sistema confere se são amigos. [2]
3. Utilizador envia um comentário.
4. Sistema informa que o comentário foi enviado com sucesso.
5. Sistema exibe comentário no perfil.

Cenário 2

4. Sistema confere que os utilizadores não são amigos.
5. Sistema informa que só os amigos podem enviar comentários.

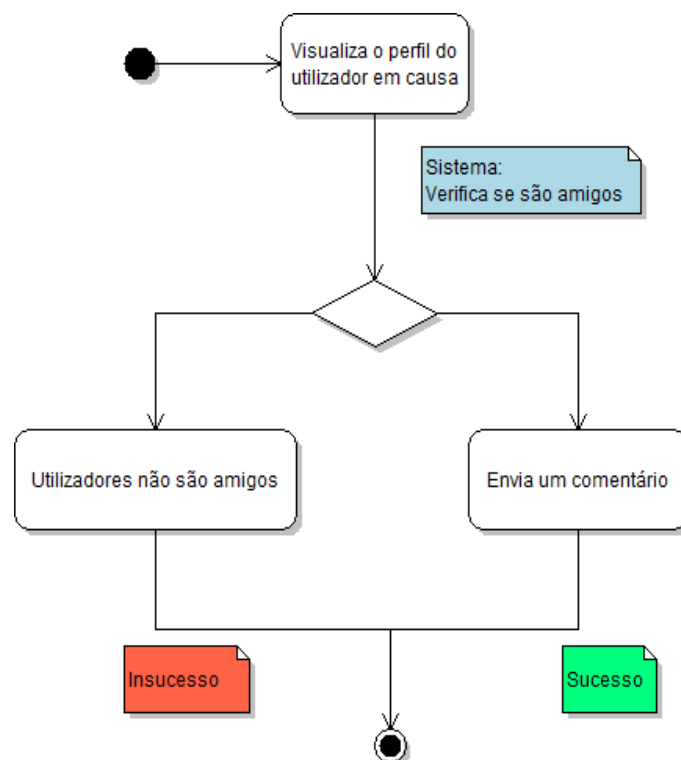


Fig.52 – Diagrama de Actividades – Enviar comentário (Utilizador)



Caso de uso: Criar Grupo

Descrição: Este caso de uso descreve como um utilizador cria um grupo.

Actor envolvido: Utilizador.

Pré condição: Utilizador deverá estar autenticado na rede social.

Pós condição: Grupo é criado com sucesso.

Cenário 1

1. Utilizador visualiza o seu perfil e escolhe a opção de contactos.
2. Sistema exibe a página de contactos e outras opções.
3. Utilizador selecciona a opção de criar um novo grupo.
3. Sistema pede ao utilizador para preencher o nome do grupo.
4. Sistema informa que o grupo foi criado com sucesso. [2]
5. Sistema actualiza a página e mostra o grupo criado.

Cenário 2

4. Sistema informa que o nome do grupo pretendido já foi criado.
5. Sistema solícita ao utilizador para inserir um novo nome para o grupo.

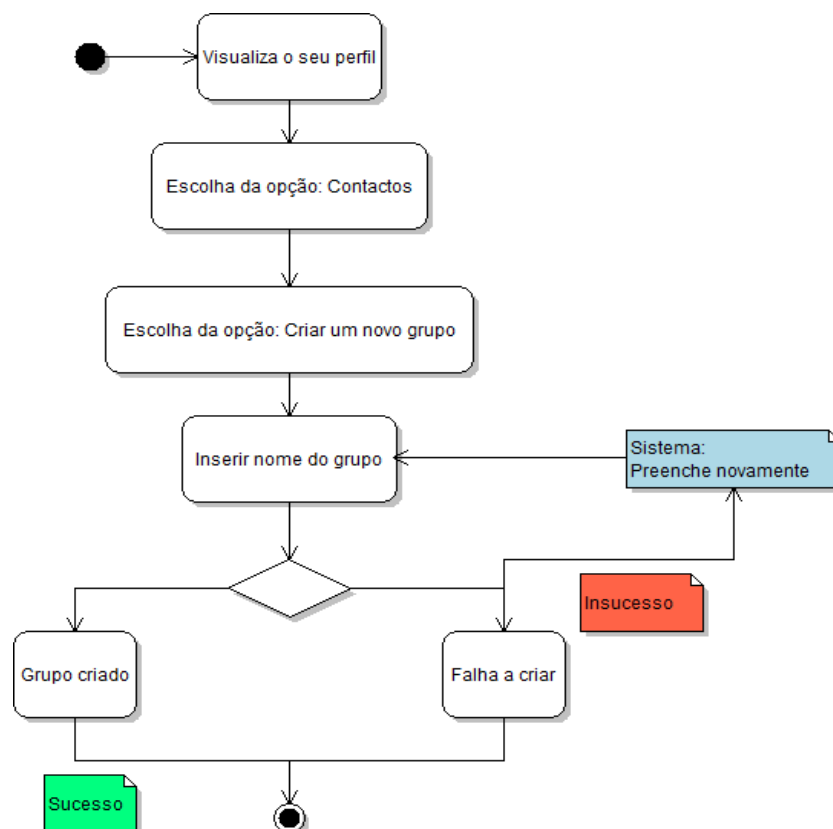


Fig.53 – Diagrama de Actividades – Criar grupo (Utilizador)



Caso de Uso: Compartilhar Vídeos / imagens / músicas

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para adicionar um vídeo/imagem/música.

Actor envolvido: Utilizador, proprietário do perfil.

Pré-Condição: É necessário que seja o proprietário do perfil a adicionar.

Pós-Condições: vídeo/imagem/música adicionado.

Cenário 1

1. Utilizador acede ao seu perfil.
2. Sistema apresenta toda a parte do seu perfil.
3. Utilizador selecciona a opção de adicionar vídeo/imagem/música;
4. Sistema solicita o url do vídeo/imagem/música;
5. Utilizador insere o url do vídeo/imagem/música;
6. Sistema valida o url inserido; [2]
7. Sistema adiciona o vídeo/imagem/música ao perfil;
8. Sistema actualiza o perfil.

Cenário 2

6. Sistema informa o utilizador que o url inserido está incorrecto e não pode ser compartilhado.
7. Sistema pede ao utilizador para inserir novamente o url.

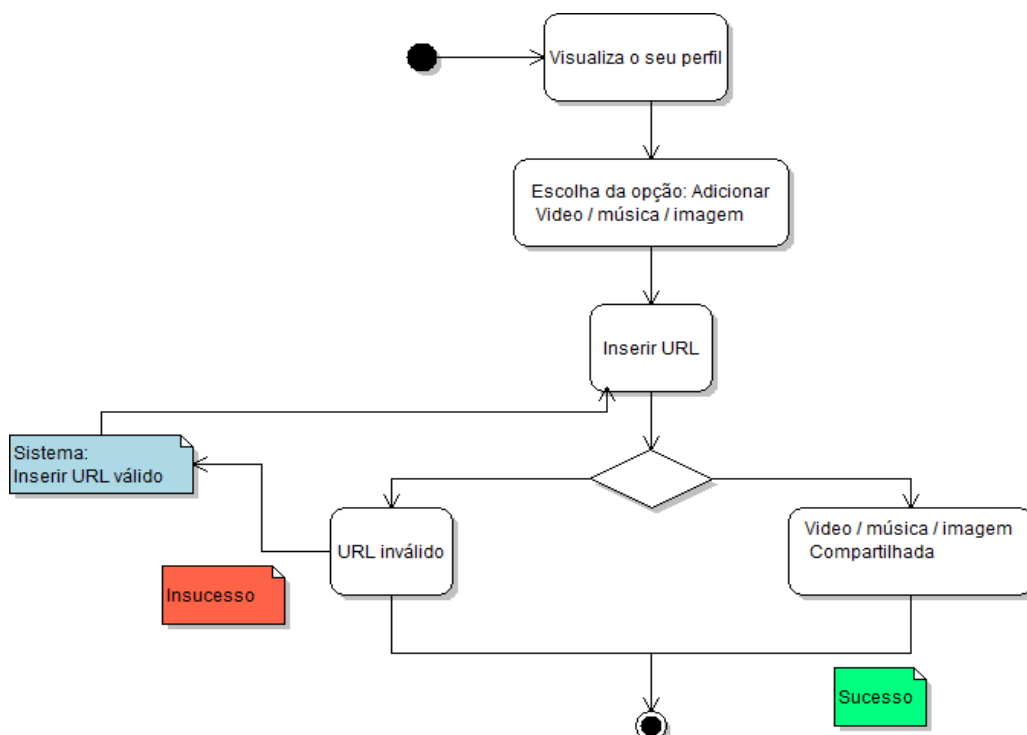


Fig.54 – Diagrama de Actividades – Compartilhar vídeos/músicas/imagens (Utilizador)



Caso de Uso: Convidar outras pessoas para juntarem-se á rede.

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para convidar outras pessoas para a rede.

Actor envolvido: Utilizador, proprietário do perfil.

Pré-Condição: É necessário que o utilizador esteja autenticado na rede.

Pós-Condições: Convite enviado com sucesso.

Cenário 1

1. Utilizador acede ao seu perfil e escolhe a opção de contactos.
2. Sistema apresenta a opção anteriormente escolhida.
3. Utilizador selecciona a opção de convidar amigos;
4. Sistema exhibe os parâmetros necessários para convidar os amigos;
5. Utilizador insere os endereços de e-mail que pretende convidar e tem a opção de alterar uma mensagem pré-definida que será enviada para os respectivos e-mails.
6. Sistema valida todos os e-mails adicionados; [2]
7. Sistema envia com sucesso todos os convites;

Cenário 2

6. Sistema informa o utilizador que existem e-mails inválidos.
7. Sistema pede ao utilizador que volte a introduzir os e-mails que anteriormente estavam inválidos.

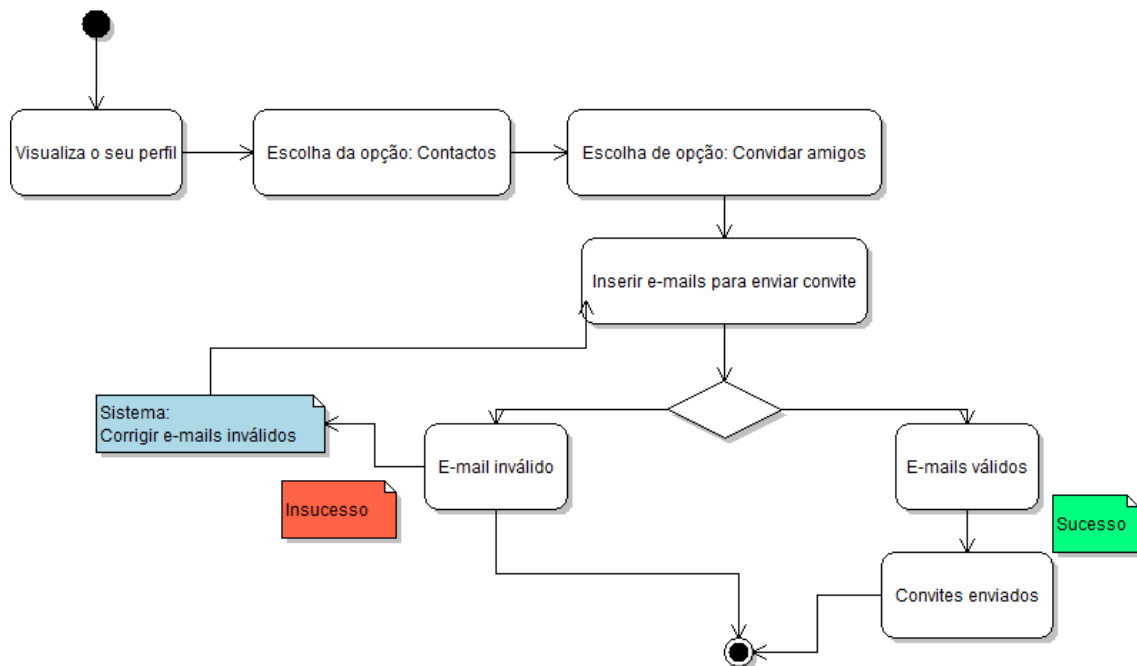


Fig.55 – Diagrama de Actividades – Convidar outras pessoas (Utilizador)



Caso de uso: Enviar mensagem privada

Descrição: Este caso de uso descreve como um utilizador pode enviar uma mensagem privada a outro utilizador.

Actor envolvido: Utilizador.

Pré condição: Utilizador deverá estar registado na rede social.

Pós condição: Mensagem privada é enviada com sucesso.

Cenário 1

1. Utilizador pesquisa o utilizador em causa e visualiza o seu perfil.
2. Sistema exibe o perfil do utilizador pretendido.
3. Sistema confere se são amigos. [2]
4. Utilizador selecciona a opção de enviar mensagem privada.
5. Sistema apresenta o campo para o utilizador escrever a mensagem.
6. Utilizador escrever a mensagem privada para o amigo.
7. Sistema informa que a mensagem privada foi enviada com sucesso.
8. Sistema exibe uma notificação no perfil do amigo que recebeu uma mensagem privada.

Cenário 2

4. Sistema confere que os utilizadores não são amigos.
5. Sistema informa que só os amigos podem trocar mensagens privadas.

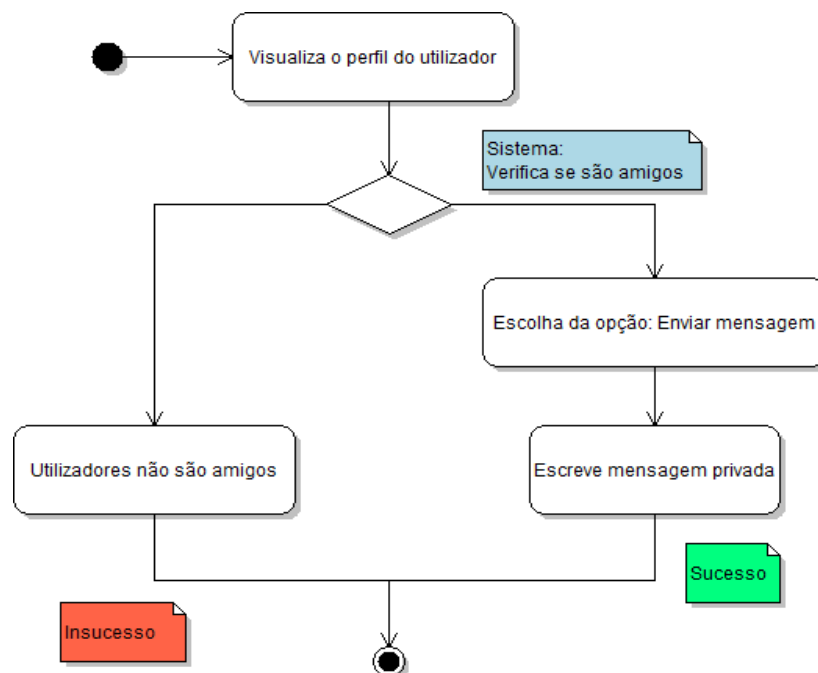


Fig.56 – Diagrama de Actividades – Enviar mensagem (Utilizador)



Caso de Uso: Apagar fotos.

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para eliminar as fotos.

Actores: Utilizador, proprietário do perfil.

Pré-Condição: É necessário que seja proprietário do perfil.

Pós-Condições: Fotos apagadas.

Cenário 1

1. Utilizador, através do seu perfil, selecciona a opção de fotos;
2. Sistema apresenta a página onde são exibidas as fotos;
3. Utilizador escolhe o álbum que deseja;
4. Sistema apresenta todas as fotos existentes nesse álbum;
5. Utilizador escolhe a foto que pretende e mete a opção de excluir;
6. Sistema solicita que o utilizador confirme a exclusão;
6. Utilizador confirma a exclusão das fotos;
7. Sistema remove todos os comentários daquela foto;
8. Sistema emite uma mensagem em como a foto foi apagada;
9. Sistema actualiza o perfil.

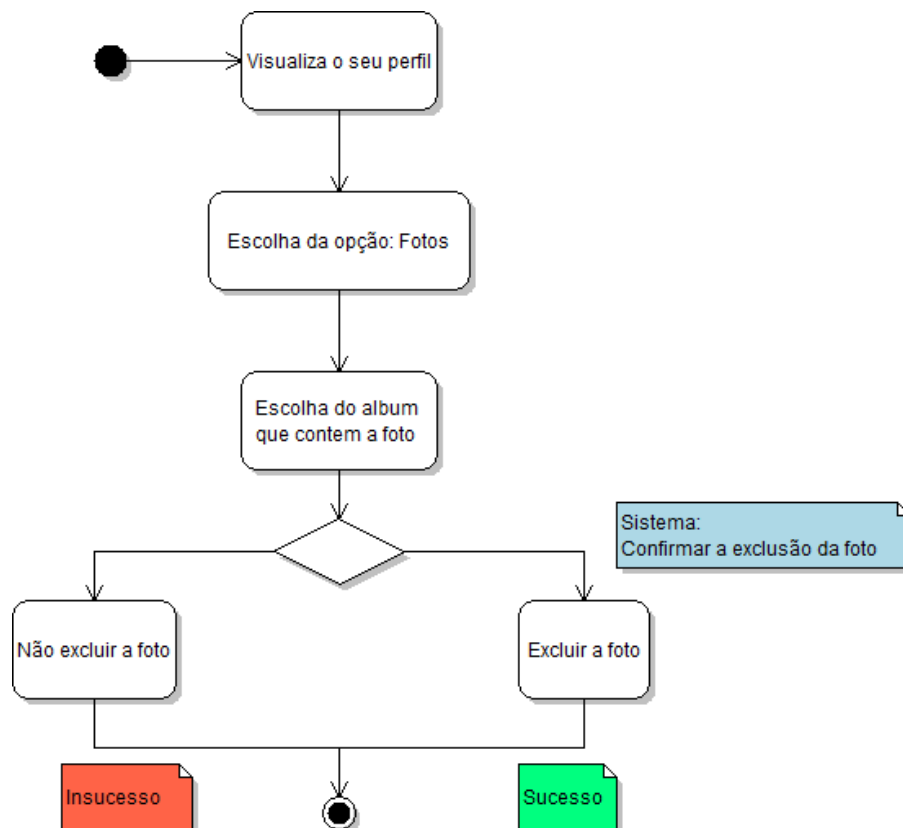


Fig.57 – Diagrama de Actividades – Apagar fotos (Utilizador)



Caso de uso: Criar Evento

Descrição: Este caso de uso descreve como um utilizador cria um evento.

Actor envolvido: Utilizador.

Pré condição: Utilizador deverá estar autenticado na rede social.

Pós condição: Evento é criado com sucesso.

Cenário 1

1. Utilizador visualiza o seu perfil e escolhe a opção de eventos.
2. Sistema exhibe a página de eventos e outras opções.
3. Utilizador selecciona a opção de criar um novo evento.
4. Sistema pede ao utilizador para preencher diversos parâmetros (Data inicio e fim, descrição e localização)
5. Sistema informa que o evento foi criado com sucesso. [2]
6. Sistema actualiza a página e mostra o evento criado.

Cenário 2

5. Sistema informa que alguns dos parâmetros preenchidos encontram-se errados.
6. Sistema solicita ao utilizador para rectificar os erros.

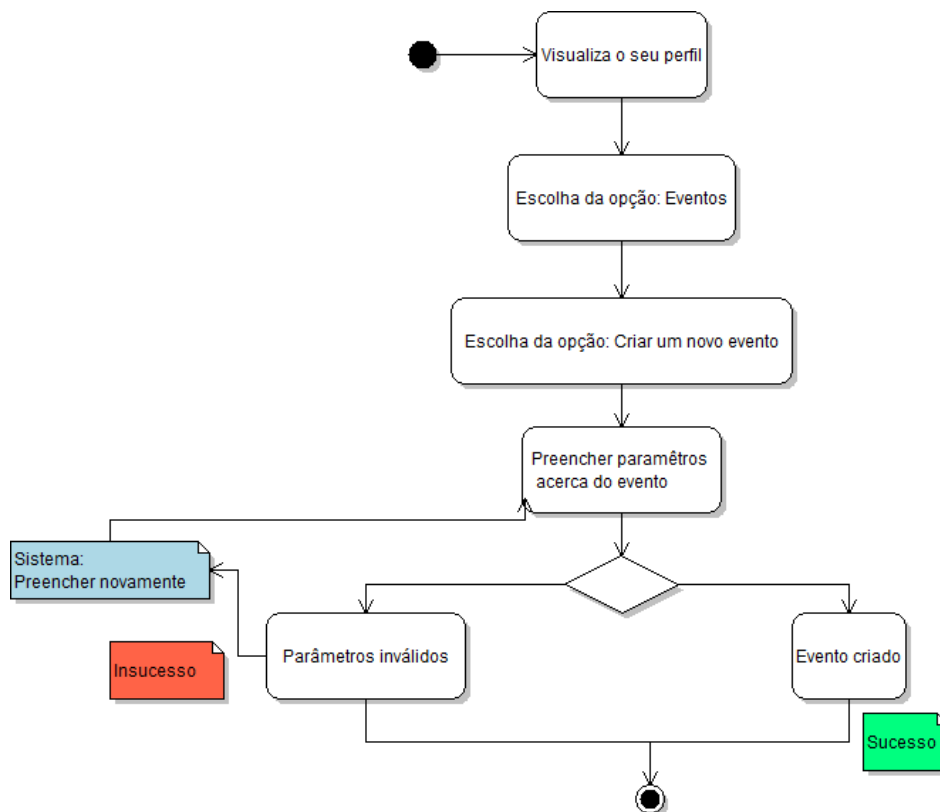


Fig.58 – Diagrama de Actividades – Criar evento (Utilizador)



Caso de uso: Efectuar pesquisas

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para os utilizadores efectuarem pesquisas.

Actor envolvido: Utilizador

Pré-Condição: É necessário que esteja o utilizador esteja autenticado na rede.

Pós-Condições: Utilizador visualiza o seu perfil.

Cenário 1

1. Utilizador entra na rede social e visualiza o seu perfil.
2. Sistema apresenta o perfil do utilizador.
3. Utilizador escolhe a opção de pesquisar.
4. Sistema pede ao utilizador para preencher o campo de pesquisa.
5. Utilizador insere uma palavra e manda efectuar a pesquisa.
6. Sistema devolve a lista elaborada com a palavra inicialmente escolhida. [2]
7. Utilizador escolhe da lista o tema do seu interesse. [3]
8. Sistema exhibe o tema escolhido.

Cenário 2

6. Sistema não apresenta qualquer pesquisa feita uma vez que a palavra inserida não contem qualquer assunto relacionado.
7. Sistema pede ao utilizador para inserir nova palavra para pesquisa.

Cenário 3

6. Utilizador salvaguarda a pesquisa feita seleccionando a opção de salvar.
7. Sistema actualiza perfil e exhibe a pesquisa guardada.

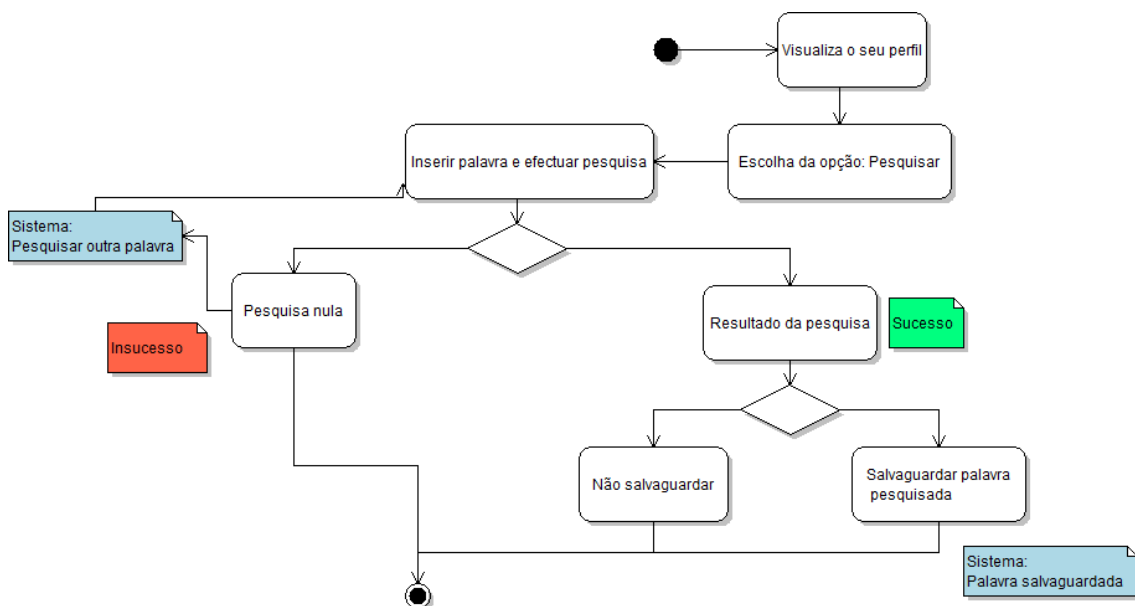


Fig.59 – Diagrama de Actividades – Efectuar pesquisas (Utilizador)



Caso de Uso: Apagar vídeos/comentários/músicas/eventos

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para eliminar as vídeos/comentários/músicas/eventos.

Actores: Utilizador, proprietário do perfil.

Pré-Condição: É necessário que seja proprietário do perfil.

Pós-Condições: vídeos/comentários/músicas/eventos apagados com sucesso.

Cenário 1

1. Utilizador visualiza o seu perfil;
2. Utilizador procura no seu perfil qual o vídeos/comentários/músicas/eventos que pretende apagar;
3. Utilizador selecciona a opção de excluir;
4. Sistema questiona o utilizador se realmente pretende eliminar;
5. Utilizador escolhe a opção de eliminar;
6. Sistema exclui o item em causa;
7. Sistema actualiza o perfil;

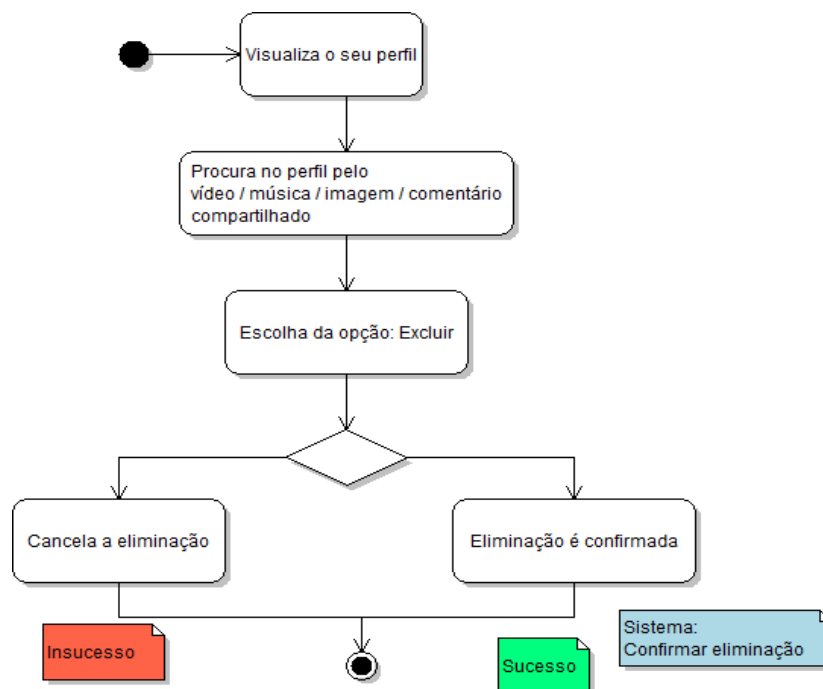


Fig.60 – Diagrama de Actividades – Excluir vídeos/músicas/imagens (Utilizador)



Caso de Uso: Apagar Grupos

Descrição: Este caso de uso descreve todo o processo de apagar grupos.

Actores: Utilizador, proprietário do perfil.

Pré-Condição: É necessário que seja proprietário do perfil.

Pós-Condições: Grupo apagado com sucesso.

Cenário 1

1. Utilizador visualiza o seu perfil e escolhe a opção de contactos;
2. Sistema exibe a página de contactos, contendo os grupos criados;
3. Utilizador selecciona o grupo em causa;
4. Sistema apresenta o editor de grupo;
5. Utilizador escolhe a opção de excluir;
6. Sistema mostra uma mensagem perguntando se realmente pretende excluir o grupo;
7. Utilizador confirma a exclusão do grupo;
8. Sistema apaga o grupo com sucesso;
9. Sistema actualiza a página de grupos criados.

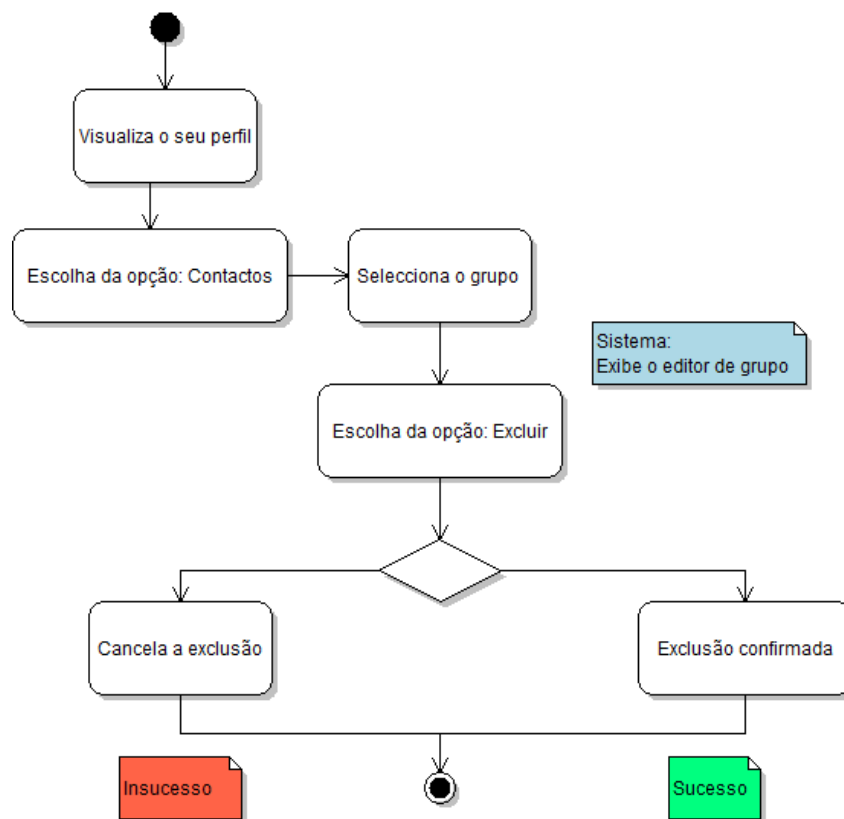


Fig.61 – Diagrama de Actividades – Excluir grupo (Utilizador)



- **Administrador**

Caso de Uso: Apagar/bloquear utilizador

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para apagar/bloquear utilizador.

Actores: Administrador

Pré-Condição: É necessário que esteja autenticado como administrador.

Pós-Condições: Utilizador apagado/bloqueado com sucesso.

Cenário 1

1. Administrador visualiza o seu perfil e escolhe a opção de admin;
2. Sistema exibe a página de admin, contendo as definições de administrador;
3. Administrador selecciona o separador de utilizadores;
4. Sistema exibe todos os utilizadores existentes na rede social;
5. Administrador escolhe o utilizador que pretende apagar e escolhe a opção de apagar/bloquear;
6. Sistema mostra uma mensagem perguntando se realmente pretende apagar/bloquear o utilizador seleccionado;
7. Administrador confirma a eliminação/bloqueio do utilizador; [2]
8. Sistema apaga o utilizador com sucesso;
9. Sistema actualiza a página de todos os utilizadores existentes.

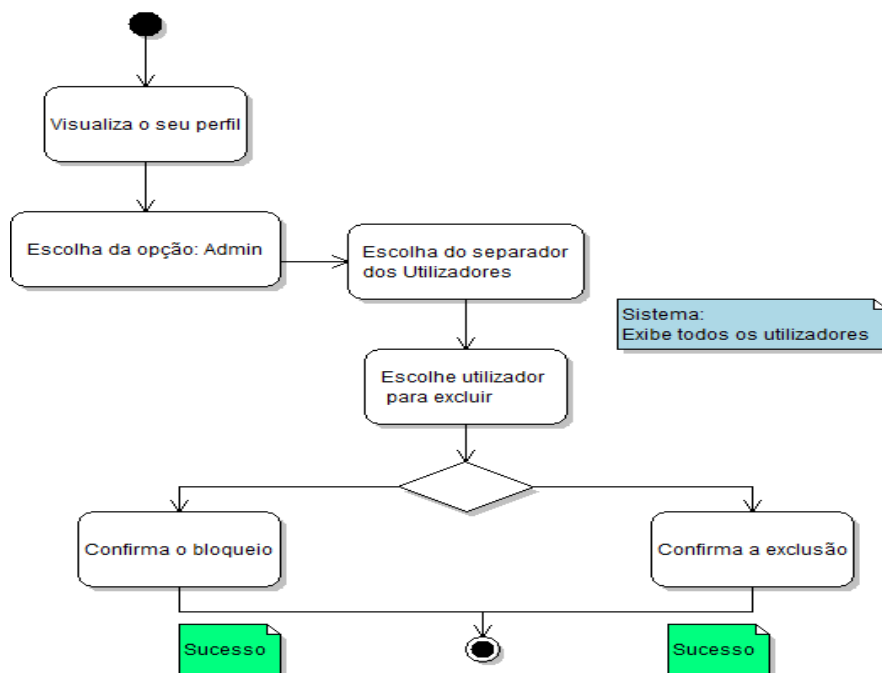


Fig.62 – Diagrama de Actividades – Excluir/bloquear Utilizador (Admin)



Caso de Uso: Visualizar dados dos utilizadores

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para visualizar os dados dos utilizadores.

Actores: Administrador

Pré-Condição: É necessário que esteja autenticado como administrador.

Pós-Condições: Visualização efectuada com sucesso.

Cenário 1

1. Administrador visualiza o seu perfil e escolhe a opção de admin;
2. Sistema exibe a página de admin, contendo as definições de administrador;
3. Administrador selecciona o separador de utilizadores;
4. Sistema exibe todos os utilizadores existentes na rede social;
5. Administrador visualiza alguns dados acerca das contas criadas na rede social;
6. Administrador escolhe o utilizador que pretende observar para obter mais dados específicos;
6. Sistema mostra a página do utilizador escolhido;

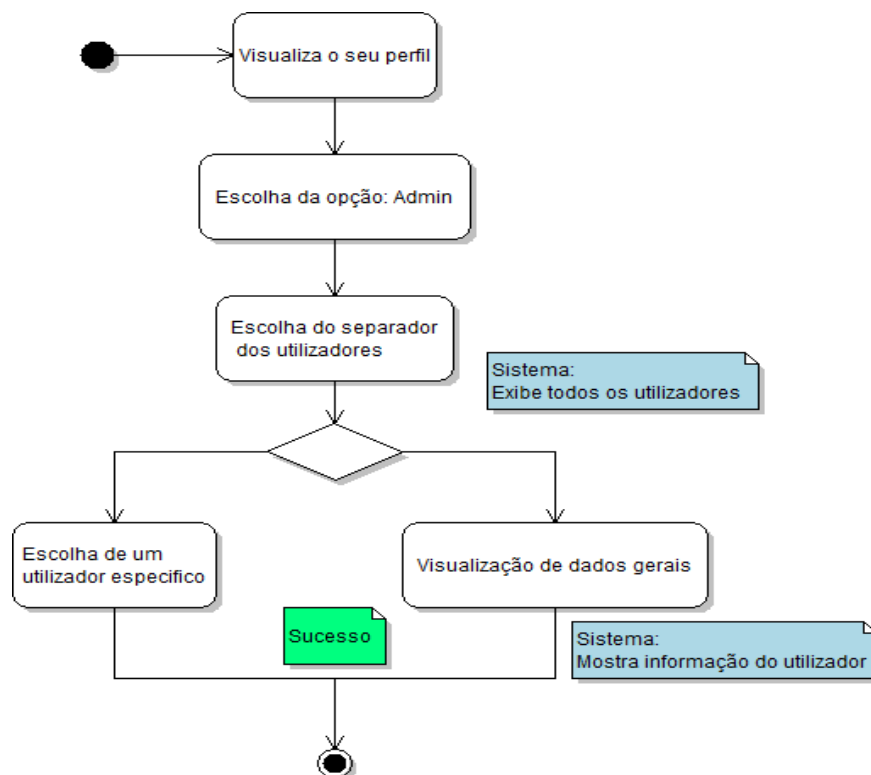


Fig.63 – Diagrama de Actividades – Visualizar dados (Admin)



Caso de Uso: Alterar definições da rede social

Descrição: Este caso de uso descreve os passos necessários para alterar certas definições da rede social.

Actores: Administrador

Pré-Condição: É necessário que esteja autenticado como administrador.

Pós-Condições: Alterações efectuadas com sucesso.

Cenário 1

1. Administrador visualiza o seu perfil e escolhe a opção de admin;
2. Sistema exhibe a página de admin, contendo as definições de administrador;
3. Administrador selecciona o separador das definições do site;
4. Sistema exhibe todas as definições possível que podem ser alteradas (nome e logótipo do site, opções e restrições de registo, tamanho das fotos introduzidas, opções de regras e ligações ao servidor);
5. Administrador escolhe qual a opção de pretende alterar e efectua essa alteração;
6. Sistema pergunta ao administrador se deseja efectuar essas alterações;
7. Administrador confirma as alterações;
8. Sistema actualiza e aplica as mudanças exigidas.

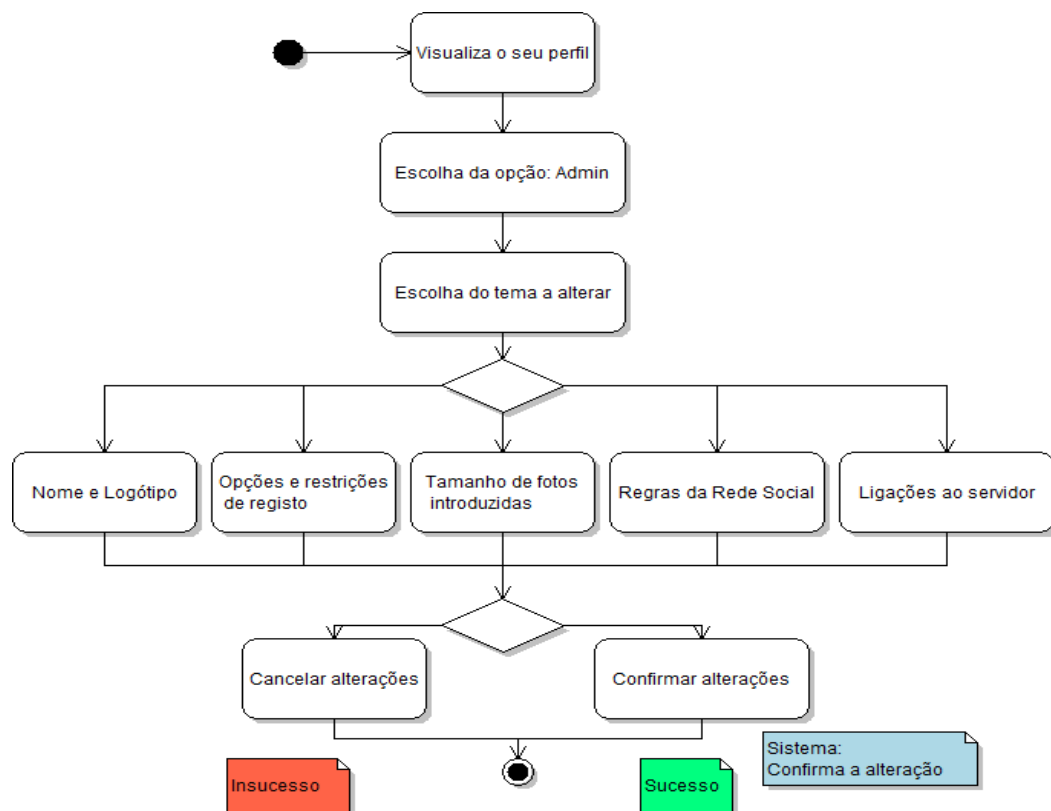


Fig.64 – Diagrama de Actividades – Alterar definições (Admin)



5.3 MAPA DO SITE

- Sitemap é uma representação hierárquica da estrutura de um site, composta por páginas web.

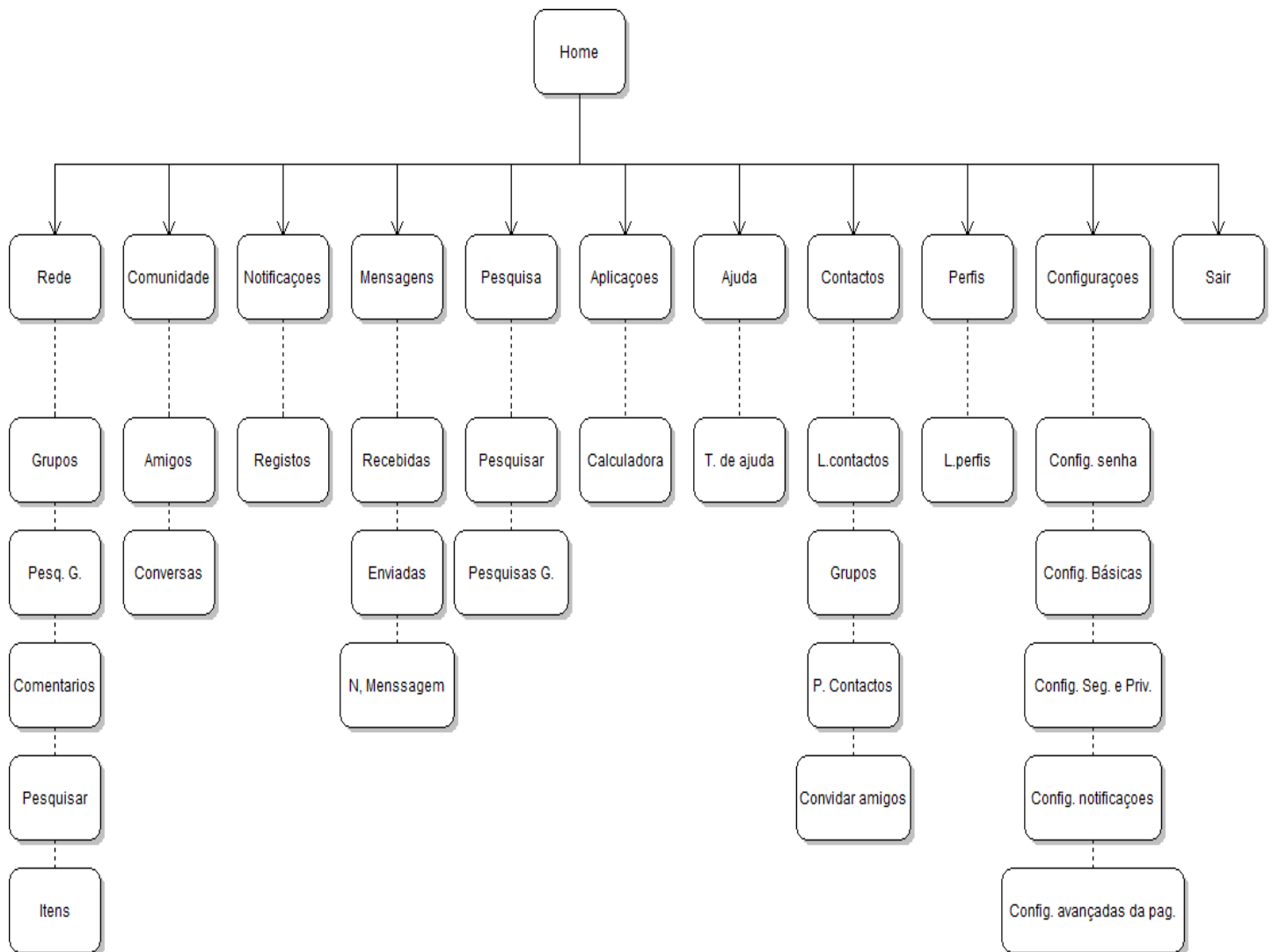


Fig.65 – Mapa do Site



5.4 MATRIZ DE CRUD

Um dos requisitos mais importantes numa plataforma de rede social é o acesso aos dados.

Com a crescente preocupação acerca do roubo de identidade e outros usos indevidos de informações pessoais, o analista deve trabalhar com os intervenientes a fim de desenvolver um plano de acesso aos dados.

Tipicamente, os utilizadores (ou sistemas de processamento de dados) podem criar, ler, actualizar e eliminar dados num sistema.

Uma matriz CRUD (acrónimo derivado das palavras inglesas Create - criar, Read - ler, Update -actualizar, e Delete - eliminar) permite definir grupos de utilizadores e especificar os tipos de acessos permitidos a cada um dos grupos.



MATRIZ DE CRUD

	Efectuar	Entrar	configurar perfil	Inserir foto	Pesquisar	Pedir	Excluir/	Enviar	Criar	Compartilhar Vídeos	Convidar	Enviar	Apagar	Criar	Efectuar	Apagar vídeos/	Apagar	Entrar como	Apagar	Apagar vídeos/comentários/músicas/	Visualizar dados	Alterar definições
	Registo	como utilizador	de utilizador	no perfil	contactos	amizades	bloquear amigos	comentário	Grupo	/imagens / músicas	outras pessoas	mensagem privada	fotos	Evento	pesquisas	comentários/músicas/eventos	Grupos	administrador	/bloquear utilizador	eventos de qualquer utilizador	dos utilizadores	da rede social
Utilizador		U	U	C	U	U	U	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD		R	R		R
Administrador				C	U	U	U	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD	CRUD
Visitante	U							R		R				R								

C	Create - criar	
R	Read - ler	
U	Update - Actualizar	
D	Delete - eliminar	

CRUD

Fig.66 – Matriz de CRUD

6. REDE SOCIAL

“Uma **rede social** é uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que partilham valores e objectivos comuns.”

As Redes Sociais são os agrupamentos, por meio de softwares específicos (Web 2.0) que permitem a gravação de perfis, com dados e informações de carácter geral e específico, das mais diversas formas e tipos (textos, arquivos, imagens, fotos, vídeos, etc.), os quais podem ser visualizados por outras pessoas.

As 5 maiores redes sociais do mundo (10/2011):

1 | Facebook

A maior rede social do mundo é o facebook que ultrapassou o orkut da google e até mesmo o twitter e o hi5.

2 | Twitter

Uma rede social diferente é um microblog onde se pode comentar micro postes como por exemplo "Bom dia pessoal".

3 | LinkedIn

È uma rede social de empresas de pessoas que estão á procura de trabalho e no linkedin pode-se conseguir um emprego.

4 | MySpace

Uma rede social de música de bandas que queiram divulgar o seu trabalho e ficam mais perto dos seus fãs e compartilham tudo com eles como foto e vídeos e o principal a música.

5 | Ning

Ajuda-te a criar a tua própria rede social

- **Curiosidades:**

O primeiro site de Rede Social surgiu em 1995, com o endereço classmates.com. É mais utilizado no Canadá e nos Estados Unidos e foi feito com o intuito de conectar antigos amigos do colégio ou da faculdade.

QUORA – O melhor site de perguntas e respostas

CROMAZ - Conheça os seus vizinhos

OUT MILITARY - A rede social dos militares homossexuais

CHATROULETTE- Site de contacto por web

Uma Rede Social exclusivamente para os alunos e professores da ULHT traria impactos bastante positivos, tais como:

- Maior contacto entre professores e alunos
- Maior tempo para discussões de temas das aulas
- Maior tempo para esclarecimento de dúvidas
- Maior interacção entre os alunos
- Maior familiarização com a universidade
- Atracção de futuros alunos

TOP REDES SOCIAIS – Ago'10 – Ago'11

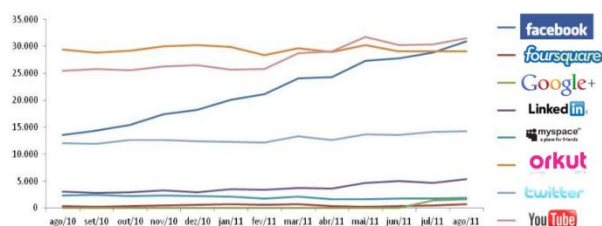


Fig.67 – Gráfico evolução das Redes Sociais

Todos os sites aumentaram suas audiências em relação à Julho. Os aumentos mais expressivos foram do Foursquare (60%) e Google Plus (16%). Em números absolutos o maior aumento foi do Facebook, com 2 milhões a mais de usuários únicos mais.

JWT

Fonte: Ibope Net Ratings



6.1 NAVEGABILIDADE, ACESSIBILIDADE E USABILIDADE

A escolha do opensource mais adequado para este projecto teve com base as três principais termos: a navegabilidade, a acessibilidade, e a usabilidade

“A **Navegabilidade** de uma página web é um conjunto de recursos que facilitam o utilizador a percorrer as várias secções que um site pode ter. “

Por isso, a página deve ser organizada e funcional; simples e clara, mostrando ao utilizador que navega o conteúdo de forma objetiva e eficaz.

O uso da **intuição** é um fator determinante quando se navega num site.

Os recursos que tendem a facilitar a navegabilidade da nossa rede social são:

- Secção de ajuda, dúvidas frequentes, minimizando as duvidas principais dos utilizadores, a opção de pesquisa bem posicionado, reduzir ao máximo o número de cliques que o utilizador deve fazer para chegar ao conteúdo que deseja, Links bem destacados, a localização do utilizador na rede social, mostrando sempre onde se encontra e para onde pode ir dentro do siteu m mapa do site simples e claro um menu hierarquicamente bem-estruturado e em posição de fácil acesso na página

“O termo **Acessibilidade Web** refere-se a prática de fazer websites que possam ser utilizados por todas as pessoas, sejam portadoras de deficiências ou não.”

Quando os sites são correctamente concebidos, desenvolvidos e editados, todos os usuários podem ter igual acesso à informação e funcionalidade. Por exemplo, quando um site é desenvolvido utilizando correctamente as semânticas HTML, acrescentando a descrição textual alternativa equivalente ao conteúdo das imagens e com links nomeados de forma significativa, esta acção ajuda os utilizadores cegos ou com deficiência visual a obterem auxílio com o uso de softwares Leitores de Textos e/ou com hardware específico para transformação do texto em Braille.



Quando o texto e as imagens são grandes e/ou passíveis de ampliação facilita aos usuários com visão deficiente poderem ler e compreender o conteúdo.

“O termo **Usabilidade** refere-se à simplicidade e facilidade com que uma website pode ser utilizado.” Ser de fácil aprendizagem, permitir uma utilização eficiente, apresentar poucos erros, a flexibilidade, e a segurança, são os aspectos fundamentais para a percepção da boa usabilidade por parte dos utilizadores, e aspectos presentes na nossa rede social.

Também a usabilidade pode ainda estar relacionada com a facilidade de ser memorizada e ao nível de satisfação do usuário.

7. FERRAMENTAS UTILIZADAS

- *PowerDesigner 15.3* – modelação de dados
- *Dreaweaver* – formatação de HTML
- *UML Violet Editor* – Desenho
- *Notepad++* - formatação de PHP
- *Filezilla* – envio de ficheiro via FTP



8. CONCLUSÃO

Foi bastante trabalhoso, mas sim, valeu a pena. Aprendemos muito com este trabalho e principalmente com este tema escolhido, levou-nos a utilizar muitas ferramentas diferentes para a modelação tais como PowerDesigner e Violet e para a hospedagem do site o Filezilla, levou-nos a pesquisar inúmeros temas diferentes que contribuíram bastante para a nossa cultura geral e para a riqueza deste trabalho e também ajudou-nos a perceber melhor algumas linguagens de programação utilizadas nas pequenas alterações como o PHP, HTML e SQL.

As nossas principais dificuldades foram apenas iniciais, como não tínhamos bases suficientes para criar uma rede social de raiz optamos por moldar uma open source e fazer a sua arquitectura através da linguagem UML, a partir daí não tivemos problemas pois com as competências adquiridas nas aulas tínhamos capacidades suficientes para levar a cabo este trabalho.

Através da modelação, qualquer aluno com bases suficientes, poderá criar uma rede social de raiz através da descrição detalhada da rede social.



8.1 CONTRIBUIÇÕES

A nível pessoal, a principal contribuição na elaboração deste trabalho foi o conhecimento, aprendemos bastante com a realização deste projecto, muito sobre o tema redes sociais, as linguagens de programação utilizadas, as ferramentas utilizadas e bastante sobre UML.

A nível geral deixamos um projecto bastante robusto que servirá futuramente para o desenvolvimento de uma rede social de raiz.

8.2 TRABALHO FUTUROS

O principal trabalho futuro, como foi dito em temas anteriores, é a construção de uma nova rede social de raiz por programadores da ULHT. Ou seja, o principal ponto a ser trabalhado no futuro encontra-se na programação da rede, tendo em conta que a modelação arquitectural já se encontra feita.

Também seria importante o desenvolvimento de novas funcionalidades na rede social, tais como um chat online que seria muito útil.



9. BIBLIOGRAFIA

○ *Sites*

<http://pt.wikipedia.org/wiki/UML>

Acedido a 03 de Setembro de 2011

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

Acedido a 03 de Setembro de 2011

http://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_social

Acedido a 03 de Setembro de 2011

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Navegabilidade>

Acedido a 03 de Setembro de 2011

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Usabilidade>

Acedido a 04 de Setembro de 2011

<http://pt.wikipedia.org/wiki/PHP>

Acedido a 04 de Setembro de 2011

<http://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>

Acedido a 04 de Setembro de 2011

http://www.sci.brooklyn.cuny.edu/~kopec/uml/uml_tutorial.pdf

Acedido a 10 de Setembro de 2011

http://pt.wikipedia.org/wiki/Matriz_de_intera%C3%A7%C3%B5es

Acedido a 10 de Setembro de 2011

<ftp://ftp.di.uminho.pt/pub/ctan/graphics/pstricks/contrib/uml/uml.pdf>

Acedido a 11 de Setembro de 2011

<http://paginas.fe.up.pt/~jpf/talks/Guarda28MAI03/UML%20overview.pdf>

Acedido a 17 de Setembro de 2011

<http://www.uml-forum.com/>

Acedido a 17 de Setembro de 2011

<http://jucmnav.softwareengineering.ca/ucm/bin/view/UCM/WebHome>

Acedido a 24 de Setembro de 2011

<http://www.developer.com/>

Acedido a 24 de Setembro de 2011



- ***Livros***

- Alexandre Pereira, Carlos Poupa (2004, Pereira). *Como escrever uma Tese, monografia ou livro científico usando o Word*, 3ª edição, Lisboa: Edições Sílabo.
- Fundamental de UML - 3ª Edição Act. Aumentada Autores: MAURO NUNES - ; Professor Auxiliar no ISCTE; HENRIQUE O'NEILL - Professor Associado no ISCTE; Editora: FCA
- UML 2 COMPACTO; Autor BALZERT, HEIDE ; Editora Campus; Colecção Ni
- Uml 2.3 teoria e pratica; Autor SBROCCO, JOSE HENRIQUE TEIXEIR; Editora Érica; Colecção Ni

