

Experiência

DEISE FREIRE

DEISE FREIRE

ExperienceIn

Projeto ExperienceIn, apresentado como exigência parcial para aprovação na disciplina Programação para Internet II, sob orientação do Prof. Fábio Henrique Monteiro Oliveira.

Brasília – DF
2022

DEISE FREIRE

Experiencein

Prof: Fábio Henrique Monteiro de Oliveira
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília
Orientador(a) / Avaliador(a)

RESUMO

O projeto ExperienceIn, um protótipo de rede social, foi desenvolvido durante as aulas de Programação para Internet II. Este projeto orientado pelo professor teve por objetivo maior ensinar a trabalhar com o framework Django, Git Bash e Python. Agora temos uma página inicial, de login, com as funcionalidades de registro, busca, alteração e exclusão de dados.

Palavras chave: Protótipo – Rede Social – Login – Experiencein.

1. DOCUMENTO DE VISÃO

1.1. Introdução

O objetivo é desenvolver um aplicativo de rede social, como página principal, por enquanto, temos o login onde o usuário pode se cadastrar com seu nome, e-mail e senha, e após registrado pode fazer seu login para entrar no sistema .

Quando um usuário faz login através da página de login, as credenciais inseridas são enviadas ao servidor e confirmadas com base nas informações armazenadas na árvore JSON hospedada na nuvem.

Em geral, o fluxo do processo é como tal: App -> Handler rotas -> implementação do Controller. No início, é chamado, às rotas de caminho onde são registrados nos Handlers: Em seguida, cada rota de caminho é assíncronamente ligada ao url especificado e seu tipo de método (ou seja, GET, POST).

Descrição dos atores

Nome	Descrição	Responsabilidade
Administrador	Responsável por manter nome, senha e email no sistema.	Tarefa a ser executada pelo administrador manter o sistema funcionando
Usuário	Responsável por registrar-se no sistema	Tarefa a ser executada pelo usuário, registrar nome, senha e email.

Quadro 1 - Descrição dos atores

1.2. Escopo do produto

1.2.1. Perspectivas do produto

Este trabalho de conclusão da disciplina Programação para Internet II não pretende esgotar todas as funcionalidades possíveis do projeto e sim construir uma documentação, mostrando uma das funcionalidades básicas do projeto para que sirva como base para uma versão completa.

1.2.2 Recursos

Os recursos que foram necessários para o desenvolvimento desse trabalho são:

- Astah;
- Sistema Linux;
- Python 3.7;
- Django 2.2;
- Bootstrap 3.0;
- Visual Studio Code.

1.2.2. Resumo das funcionalidades

Necessidades a serem atendidas	Características (Requisitos Funcionais)	Benefícios Esperados
Registrar nome	Manter o nome do usuário no sistema	Estar registrado o nome do usuário
Registrar senha	Manter a senha escolhida pelo usuário no sistema.	Estar registrada a senha.
Registrar email	Manter o email registrado pelo usuário no sistema.	Estar registrado o email que o usuário cadastrou.

Quadro 2 - Resumo das funcionalidades

2. MODELOS DE ANÁLISE

Nesta seção serão apresentados os modelos de objetos que descrevem a realização dos casos de uso em termos de diagramas. O principal objetivo é identificar por quem e como os casos de uso serão realizados. Os diagramas estão em uma linguagem simples e de fácil compreensão para que todos possam ter uma ideia do de como o protótipo de rede social será.

2.1. Diagrama de caso de uso

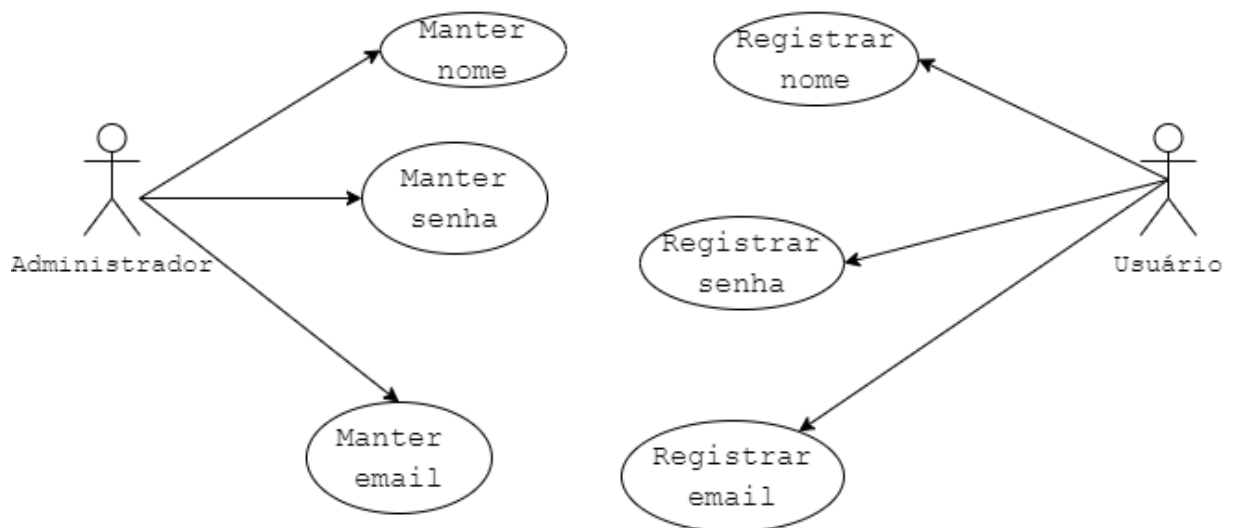


Ilustração 1 - Diagrama de caso de uso

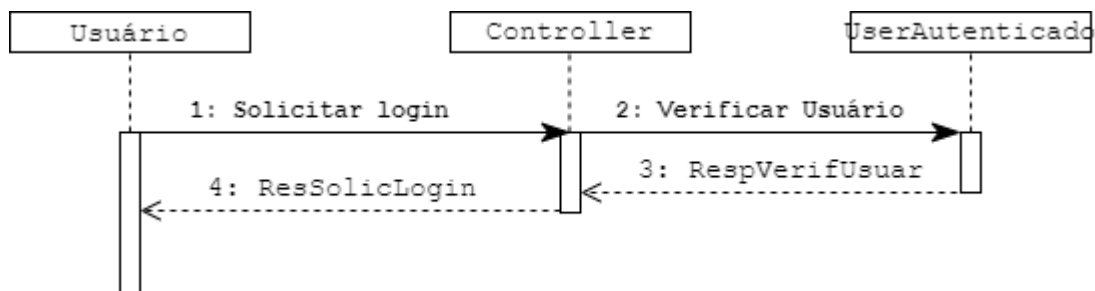


Ilustração 2 - Diagrama de caso de uso

2.2. UC01 – Manter nome, senha e email

2.2.1. Descrição do caso de uso

- **Objetivo**

Manter nomes, senha e email por meio do administrador do sistema.

- **Atores**

Administrador

- **Pré-condições**

O administrador deve ser autenticado no sistema e ter privilégio para este caso de uso.

P01. O administrador mantém os registros;

P02. O administrador exclui os registros;

P03. O administrador mantém o sistema funcionando na web.

P04. O usuário registrado pode ser capaz de fazer login no aplicativo.

- **Fluxos Alternativos**

- *Não se aplica.*

- **Fluxos de Exceção**

- E01. O administrador exclui o usuário.

- **Pós-condições**

O sistema terá registrado em seu banco de dados o nome, senha e email do usuário no sistema.

Após o login, o usuário deve ser capaz de ver suas informações de perfil.



Ilustração 3 - Diagrama de caso de uso

2.2.2. Descrição do caso de uso.

- **Objetivo**

Registrar nome, e-mail e senha do usuário no sistema.

- **Atores**

Usuário

- **Pré-condições**

O usuário deve ser autenticado no sistema.

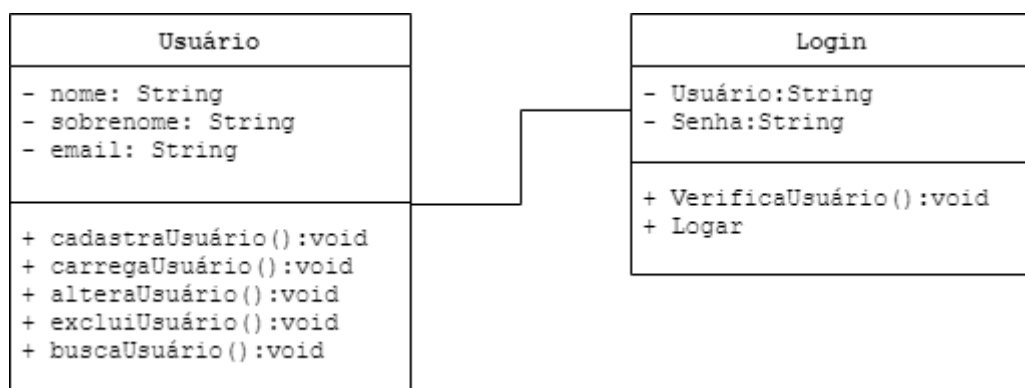
Fluxo Principal – **Registrar nome, email e senha.**

Este caso de uso se inicia quando o sistema apresenta a tela “*Registre-se*”, após o usuário ter selecionado o botão “*Registre-se*”.

P01. O usuário seleciona a opção “*REGISTRE-SE*”;

P02. O sistema apresenta uma tela de dados com os seguintes campos:

- Nome
- Senha
- Email



CONCLUSÃO

O projeto ExperienceIn – é um projeto guiado de rede social utilizando o framework Django e linguagem Python foi implementado de forma que fosse fácil tanto para quem navega quanto para quem administra, uma forma limpa de exibição e agradável ao navegar. Foi desenvolvido para fins didáticos como parte dos requisitos para aprovação na disciplina Programação para internet II.