



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas
DIRETORIA DE ENSINO
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO



READ7

Manaus – AM

2023

EDUARDO HENRIQUE BORGES DA SILVA
EDUARDO WEBER MARTINS NEGREIROS
GEORGES HERBERT MONTE REY DE GUSSEM
WESLEY ALESSANDRO MATOS DE SOUZA

READ7

O seguinte trabalho é apresentado como requisito parcial para obtenção de nota na disciplina de Programação Orientada a Objetos, ministrada pelo professor Emmerson Santa Rita da Silva, do Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal do Amazonas.

SUMÁRIO

-	ÍNDICE DE IMAGENS.....	4
1.	Mockups.....	4
2.	Telas.....	5
3.	Wireframes.....	6
1.	INTRODUÇÃO.....	7
2.	JUSTIFICATIVA.....	8
3.	OBJETIVOS.....	9
3.1	Objetivos Gerais.....	9
3.2	Objetivos Específicos.....	9
4.	REVISÃO DA LITERATURA.....	10
5.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
5.1	Eclipse.....	11
5.2	MySQL.....	11
6.	METODOLOGIA.....	12
7.	CRONOGRAMA.....	13
-	BANCO DE DADOS – READ7.....	14
1.	Mapeamento.....	15
2.	Mockup da Tela de Configurações.....	15
-	DIAGRAMAS DE CLASSE, CASO DE USO E DE SEQUÊNCIA.....	16
1.	Diagrama de Classe.....	17
2.	Diagrama de Caso de Uso.....	17
3.	Diagrama de Sequência.....	18
-	MOCKUPS, TELAS E WIREFRAMES.....	19
1.	Mockups.....	20
2.	Telas.....	28
3.	Wireframes.....	37
-	REFERÊNCIAS.....	46

ÍNDICE DE IMAGENS

1.	MOCKUPS	20
1.1	Mockup da Tela de Login	20
1.2	Mockup da Tela de Cadastro.....	20
1.3	Mockup da Tela de Alteração de dados.....	21
1.4	Mockup da Tela Principal.....	21
1.5	Mockup da Tela de Gêneros.....	22
1.6	Mockup da Tela de Concepção Resumos.....	22
1.7	Mockup da Tela de Rascunho.....	23
1.8	Mockup da Tela de Regras para os Resumos.....	23
1.9	Mockup da Tela de Leitura de Resumos.....	24
1.10	Mockup da Tela de Edição de Resumos.....	24
1.11	Mockup da Tela de Configurações.....	25
1.12	Mockup da Tela de Administrador.....	25
1.13	Mockup da Tela de Pesquisa de Usuários e Pesquisa de Resumo.....	26
1.14	Mockup da Tela de Configurações (ADM).....	26
1.15	Mockup da Tela de Estatística.....	27

2.	TELAS	28
2.1	Tela de Login	28
2.2	Tela de Cadastro	28
2.3	Tela de Alteração de dados.....	29
2.4	Tela Principal.....	29
2.5	Tela de Gêneros Literários.....	30
2.6	Tela de Concepção de Resumos.....	30
2.7	Tela de Regras para os Resumos.....	31
2.8	Tela de Rascunho.....	31
2.9	Tela de Pesquisas de Resumos.....	32
2.10	Tela de Leitura de Resumos.....	32
2.11	Tela de Edição de Resumos.....	33
2.12	Tela de Configurações.....	33
2.13	Tela de Administrador.....	34
2.14	Tela de Pesquisa de Resumos (ADM).....	34
2.15	Tela de Leitura de Resumo (ADM).....	35
2.16	Tela de Pesquisas de Usuários (ADM).....	35
2.17	Tela de Configurações dos dados do Administrador (ADM).....	36
2.18	Tela de Estatísticas.....	36

3.	Wireframes	37
3.1	Tela de Login	37
3.2	Tela de Cadastro	37
3.3	Tela de Alteração de dados.....	38
3.4	Tela Principal.....	38
3.5	Tela de Gêneros Literários.....	39
3.6	Tela de Concepção de Resumos.....	39
3.7	Tela de Regras para os Resumos.....	40
3.8	Tela de Rascunho.....	40
3.9	Tela de Pesquisas de Resumos.....	41
3.10	Tela de Leitura de Resumos.....	41
3.11	Tela de Edição de Resumos.....	42
3.12	Tela de Configurações.....	42
3.13	Tela de Administrador.....	43
3.14	Tela de Pesquisa de Resumos (ADM).....	43
3.15	Tela de Leitura de Resumos (ADM).....	44
3.16	Tela de Pesquisas de Usuários (ADM).....	44
3.17	Tela de Configurações (ADM).....	45
3.18	Tela de Estatísticas (ADM).....	45

1. INTRODUÇÃO

O Brasil é um país em que mais da metade de sua população tem o hábito de leitura. Contudo, os dados, geralmente, podem esconder a realidade, pois nos últimos anos, o país perdeu, aproximadamente, 4.6 milhões de leitores (FAILLA, Zoara. 2020).

A diminuição no número de leitores aconteceu por conta de fatores sociais e políticos. Além disso, o advento das mídias sociais trouxe rapidez para diversos processos, principalmente de pesquisa, em nosso dia a dia, não havendo a necessidade de se esforçar lendo um determinado livro em busca de uma informação. Com isso, há o impedimento para interpretação e reflexão adequadas durante a leitura, tendo em vista que esse processo demanda esforço, concentração e dedicação (ROHDEN, Luiz. 2022).

Logo, o projeto visa o desenvolvimento de uma aplicação em desktop que traga pequenos, médios ou grandes textos, de diversos gêneros literários, que possam ser interpretados e sumarizados pelo usuário de acordo com regras básicas de como escrever adequadamente um texto fornecidas pelo próprio software, fazendo com que suas capacidades de entendimento e escrita sejam aprimoradas.

2. JUSTIFICATIVA

Tendo em vista a perda de leitores no Brasil nos últimos anos e o aumento da velocidade de pesquisa a partir do advento da internet, observou-se que a população possui uma reduzida capacidade de interpretação e sumarização, prejudicando-a em atividades importantes, que requerem essas habilidades. A partir disso, uma sociedade pobre nos aspectos citados anteriormente pode tornar o mercado de trabalho futuro e os debates sociais mais lentos e desprovidos de boas ideias. O projeto trará o desenvolvimento de uma solução em desktop para o estímulo da leitura e entendimento de textos de fácil usabilidade.

3. OBJETIVO

3.1 Objetivos Específicos:

Desenvolver uma aplicação em desktop voltada para estimular o interesse pela leitura, disponibilizando ao usuário histórias embasadas em crônicas e diversos gêneros literários, aprimorando as capacidades de interpretação e permitindo que criem resumos das histórias lidas. Promovendo a apreciação literária, a melhor interpretação e sumarização de texto.

3.2 Objetivos Específicos:

3.2.1 Levantar dados em relação ao quantitativo de leitores no Brasil.

3.2.2 Pesquisar histórias que serão usadas para incentivar o usuário a prática da leitura.

3.2.3 Usar a linguagem JAVA, para criar uma interface interativa que possibilite ao leitor um melhor acesso aos gêneros literários.

3.2.4 Aplicar no banco de dados as informações do usuário, tais como o progresso do leitor e as histórias promovidas pelo software.

4. Revisão da Literatura

A pesquisa de projetos relacionados ao tema abordado nesse projeto é fundamental para possuir um melhor embasamento teórico, além de agrupar ideias que enriqueçam o conteúdo do mesmo. Dessa forma, foi identificado um projeto que promovia a leitura, maior interação entre o professor e o aluno, utilizando um blog como ferramenta, sendo possível realizar a leitura de obras literárias e escrita de resumos. Essa ação foi feita com os alunos da 6ª (sexta) série da Escola Estadual de Educação de Informática de Santa Maria, RS (GALERA, 2011).

O projeto em questão se assemelha ao READ7, pois promove a leitura de obras literárias juntamente com a realização de resumos das mesmas, o que aprimora as capacidades de interpretação e sumarização do textos lidos.

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1 Linguagem de programação *Java*

O Java é uma linguagem de programação de alto nível desenvolvida pela Sun Microsystems (agora parte da Oracle) na década de 1990. É conhecida por sua portabilidade, segurança e ampla adoção na programação de aplicativos, especialmente em desenvolvimento web. (SCHILDT, 1996)

Neste projeto, essa linguagem será usada para desenvolvimento da aplicação de desenvolvimento desktop.

5.2 *MySQL*

A SQL é uma ferramenta para organizar, gerir e recuperar dados armazenados numa base de dados informática. O nome original que lhe foi dado pela IBM foi Structured English Query Language, abreviado para o acrónimo SEQUEL. Quando a IBM descobriu que SEQUEL era uma marca registada da Hawker Siddeley Aircraft Company do Reino Unido, encurtou o acrónimo para SQL (VASWANI,2004).

Neste projeto os resumos e textos feitos para uso do usuário serão armazenados, e ainda as informações do usuário (login e senha).

6. METODOLOGIA

O projeto READ7 será desenvolvido com uma abordagem qualitativa, com o intuito de entender o contexto em que os futuros usuários do software a ser desenvolvido estão inseridos, e também quantitativa, ocorrendo a coleta de dados para que haja o entendimento do que deve ser adicionado ao projeto de acordo com as preferências de quem irá usá-lo.

Além disso, será feito o uso da metodologia SCRUM, que consiste na divisão do projeto em etapas, as quais são chamadas de sprints, em que, a cada fase de desenvolvimento, será apresentado o progresso da aplicação. Ademais, serão feitas pesquisas bibliográficas com o intuito de melhor embasar as informações usadas no projeto.

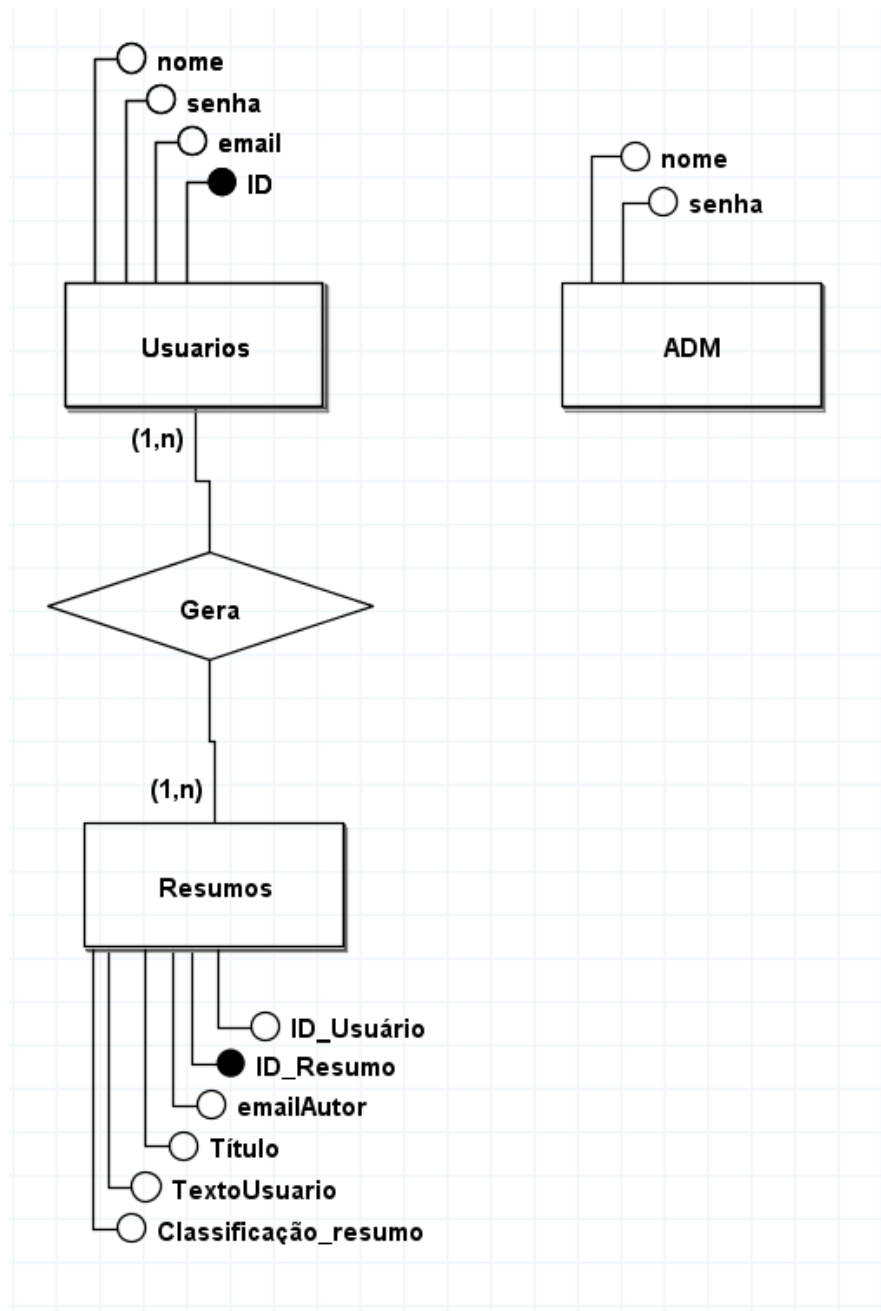
Para o desenvolvimento do projeto, será utilizada a IDE Eclipse para a programação em JAVA, além do MySQL, software ideal para a concepção do banco de dados.

7. CRONOGRAMA

Atividade	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Definição do tema do projeto	X				
Desenvolvimento da funcionalidades do usuário	X	X	X	X	
Funcionalidades do ADM			X	X	
Implementação efetiva do software				X	X

Banco de Dados – Read7

1. Modelo Entidade Relacionamento (MER)



2. Mapeamento

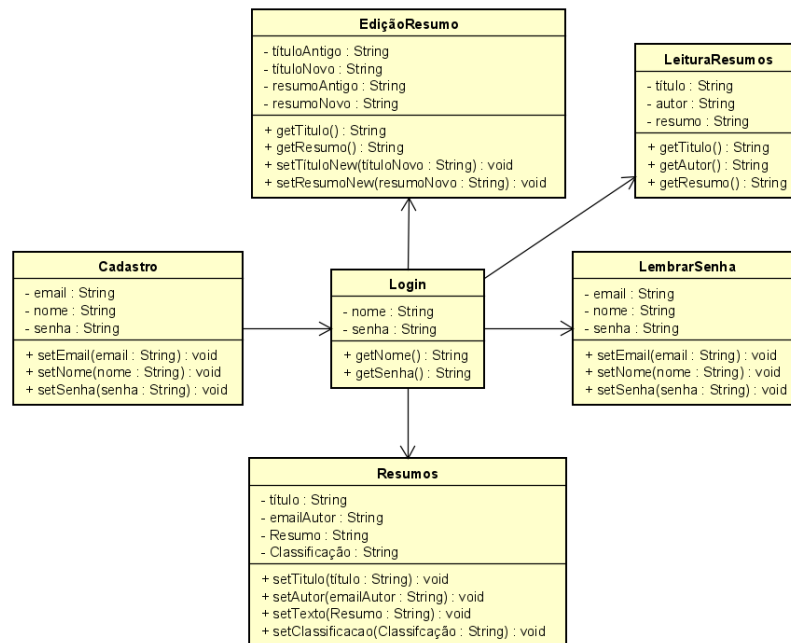
Usuários(nome, senha, email, ID)

Resumos(ID_Resumo, ID_Usuário, emailAutor, Título, TextoUsuario)

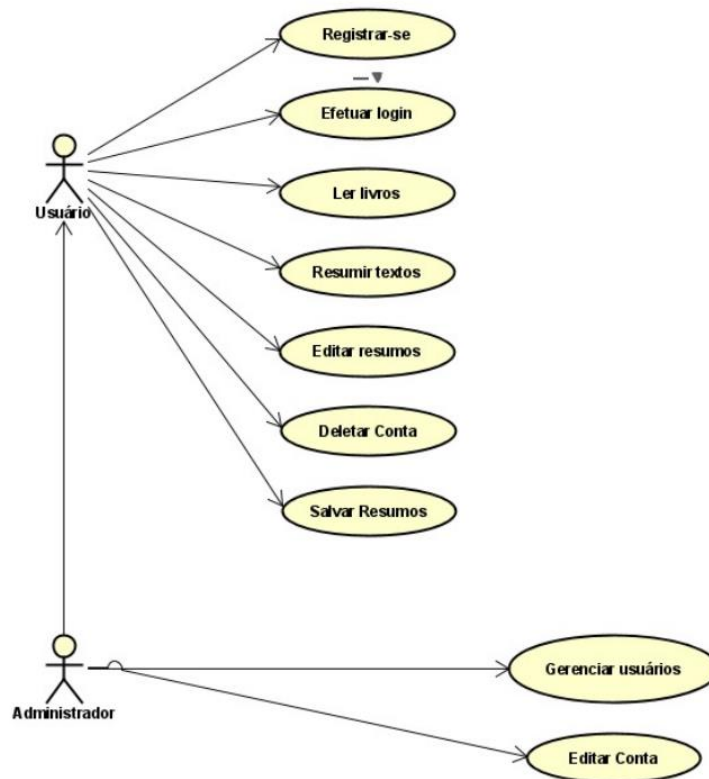
ADM(nome, senha, ID)

Diagramas de Classe, Caso de Uso e de Sequência – Read7

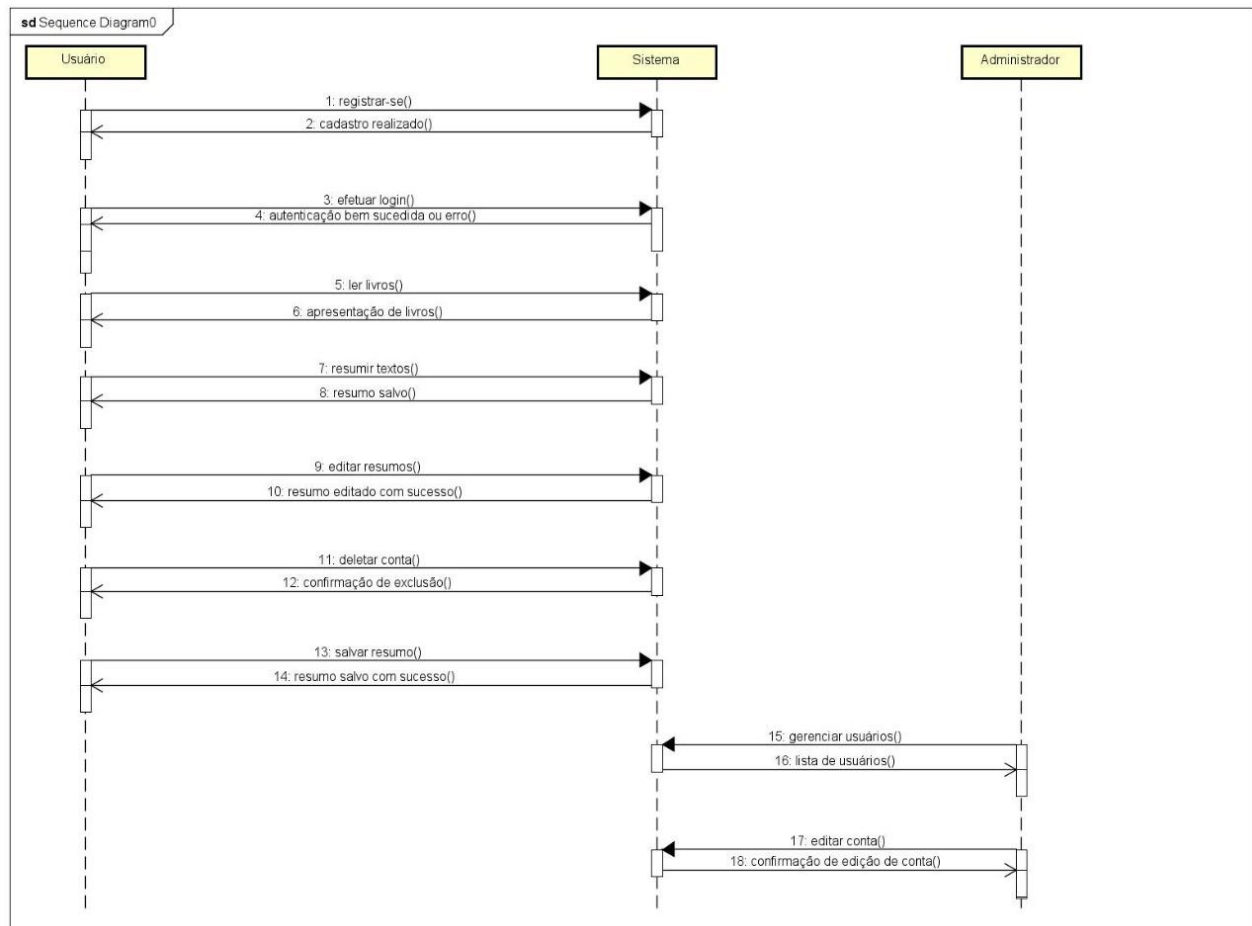
1. Diagrama de Classes



2. Diagrama de Caso de Uso



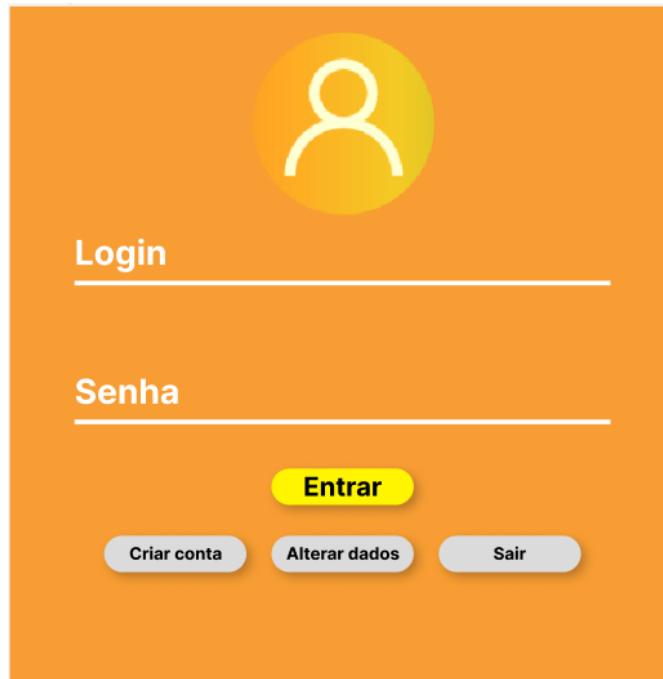
3. Diagrama de Sequência



Mockups, Telas e WireFrames – Read7

1. Mockups

1.1 Mockup da Tela de Login



Mockup da Tela de Login. O formulário possui um fundo laranja. No topo, há um ícone de usuário em um círculo amarelo. Abaixo, os campos "Login" e "Senha" são seguidos por uma barra de entrada. Um botão amarelo "Entrar" está centralizado. Na base, há três botões cinza: "Criar conta", "Alterar dados" e "Sair".

1.2 Mockup da Tela de Cadastro



Mockup da Tela de Cadastro. O formulário possui um fundo laranja. No topo, há o título "Criar conta" e um ícone de três retângulos (azul, cinza, vermelho). Abaixo, os campos "Email", "Novo login" e "Nova senha" são seguidos por barras de entrada. Na base, há dois botões: "Cadastrar" (amarelo) e "Sair" (cinza).

1.3 Mockup da Tela de Alteração de dados



Alterar conta

Email

Novo login

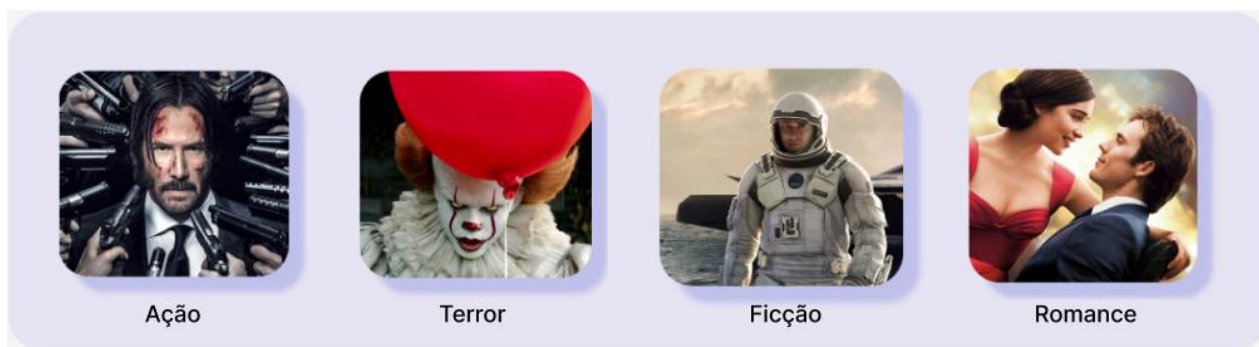
Nova senha

Alterar Sair

1.4 Mockup da Tela principal

Bem Vindo, USUÁRIOX!			
 Read7	 GÊNEROS	 RESUMOS	 MANUAL
	 CONFIGURAÇÕES	 SAIR	

1.5 Mockup da Tela de gêneros

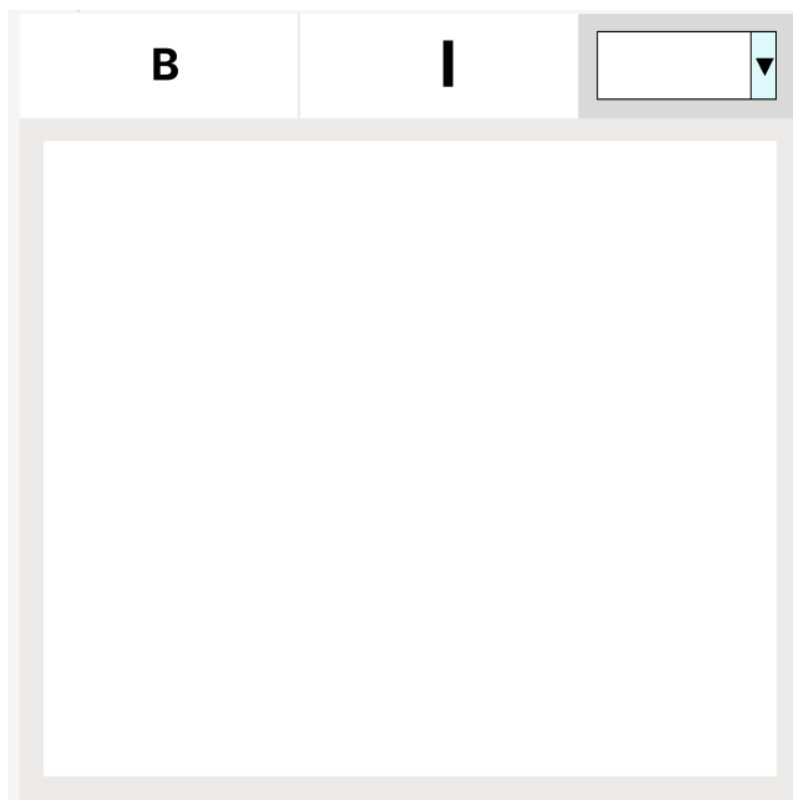


1.6 Mockup da Tela de Concepção de Resumos

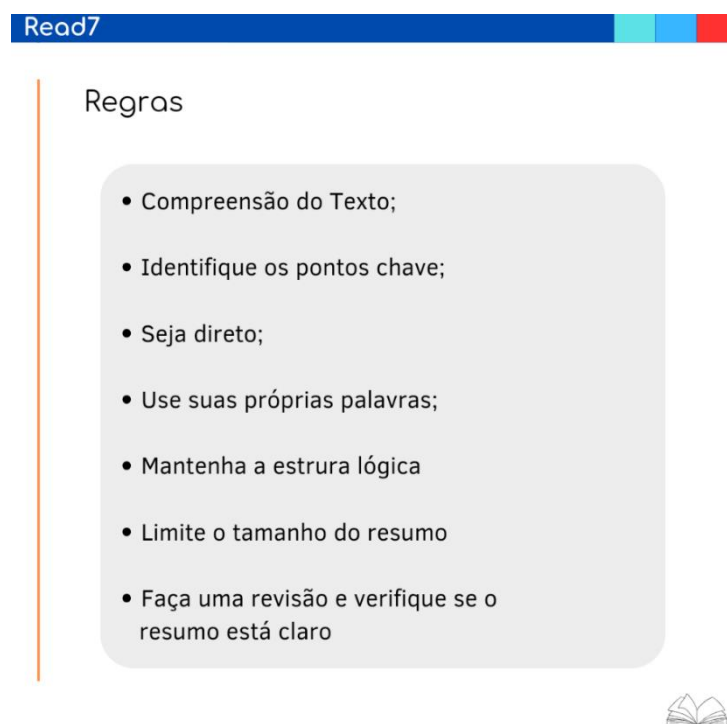
Obs: A tela apresentada é de apenas um gênero, pois ela é padrão para todos os outros três gêneros presentes na aplicação.



1.7 Mockup da Tela de Rascunho



1.8 Mockup da Tela de Regras para os Resumos



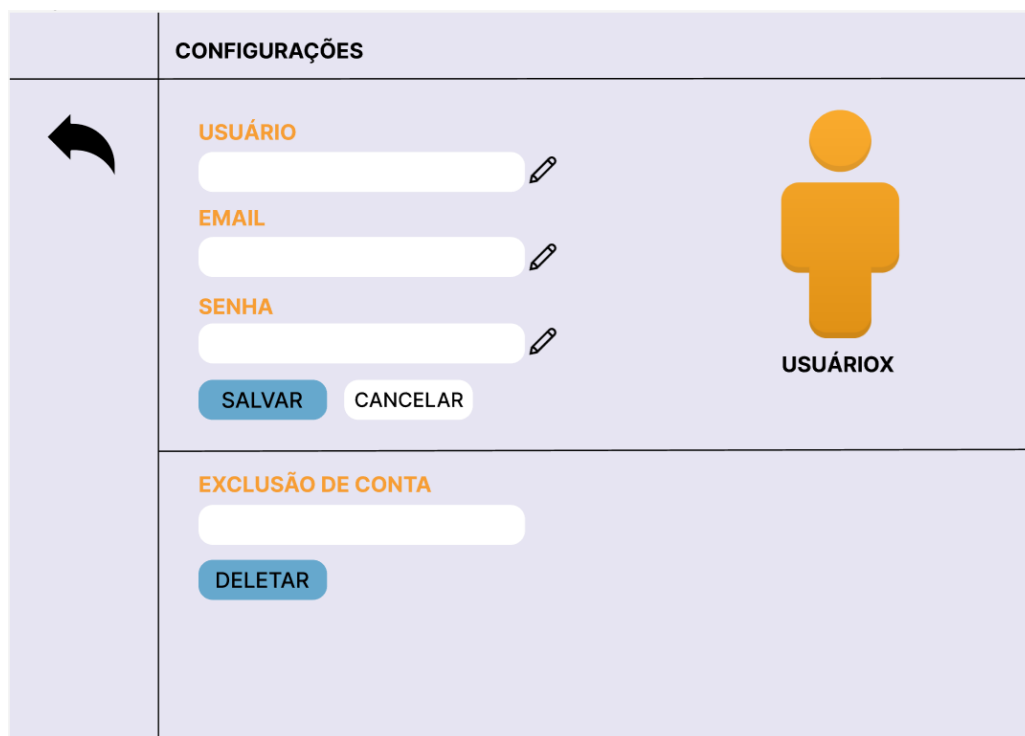
1.9 Mockup da Tela de Leitura Resumos



1.10 Mockup da Tela de Edição de Resumos



1.11 Mockup da Tela de Configurações

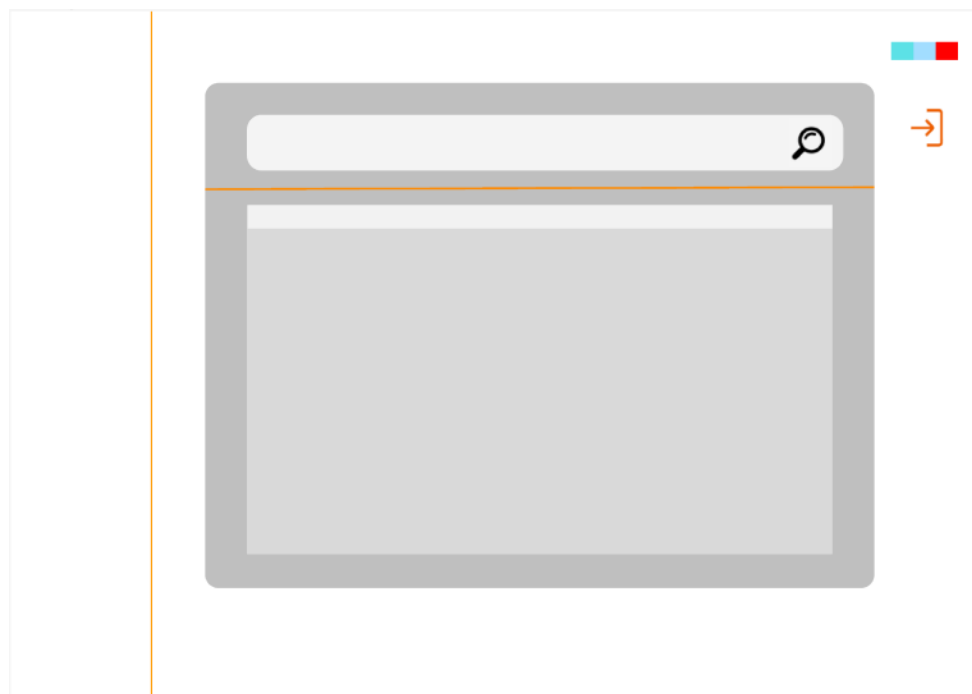


The mockup shows a settings interface with a light purple background. At the top, a header bar contains the word "CONFIGURAÇÕES". On the left side, there is a vertical bar with a black back arrow icon. The main content area is divided into two sections. The top section is titled "USUÁRIO" in orange and contains three input fields for "EMAIL" and "SENHA", each with a pencil icon to its right. Below these fields are two buttons: "SALVAR" (blue) and "CANCELAR" (white). To the right of the input fields is a large orange user icon with the label "USUÁRIOX" below it. The bottom section is titled "EXCLUSÃO DE CONTA" in orange and contains a single input field with a "DELETAR" (blue) button below it.

1.12 Mockup da Tela de Adminitrador



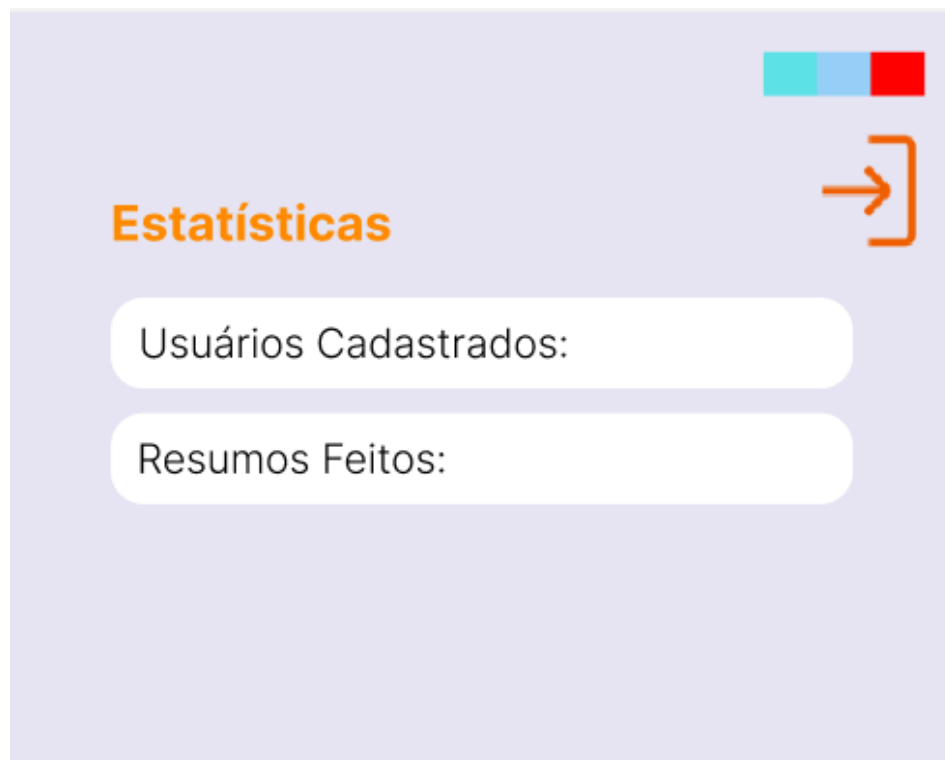
1.13 Mockup da Tela de Pesquisa de Usuários e Pesquisa de Resumos (ADM)



1.14 Mockup da Tela de Configurações (ADM)

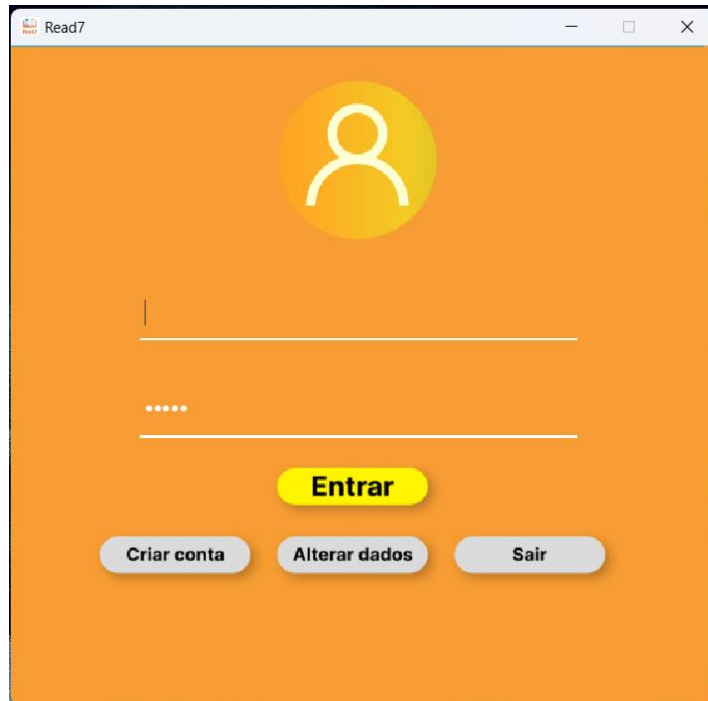


1.15 Mockup da Tela de Estatística (ADM)



2. Telas

2.1 Tela de Login



The login screen of the Read7 application features a solid orange background. At the top center is a white circular icon containing a stylized person silhouette. Below this icon are two white input fields: the first for a username and the second for a password, which is masked with five dots. A prominent yellow button labeled "Entrar" is positioned below the password field. At the bottom, there are three light gray buttons: "Criar conta", "Alterar dados", and "Sair". The window's title bar at the top shows the "Read7" logo and standard minimize, maximize, and close controls.

2.2 Tela de Cadastro



The registration screen of the Read7 application has an orange background. In the top right corner, there is a small horizontal bar with three colored squares: cyan, blue, and red. The title "Criar Conta" is displayed in white text. Below the title are three white input fields with placeholder text: "Registre seu e-mail", "Crie um login", and "Crie uma senha". At the bottom, there are two buttons: a yellow "Cadastrar" button and a light gray "Sair" button. The window's title bar at the top shows the "Read7" logo and standard minimize, maximize, and close controls.

2.3 Tela de Alteração de dados



Alteração de Login e Senha

Alterar Dados

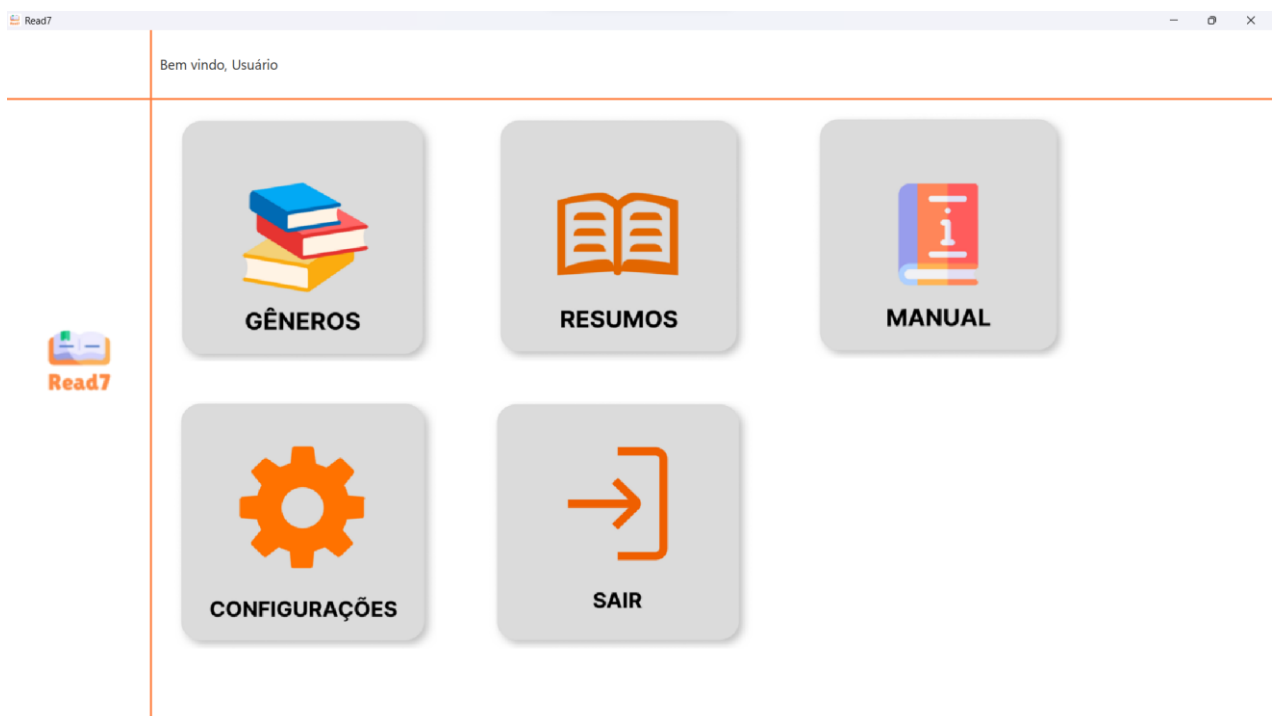
Email

Novo Login

Nova Senha

Alterar **Sair**

2.4 Tela Principal

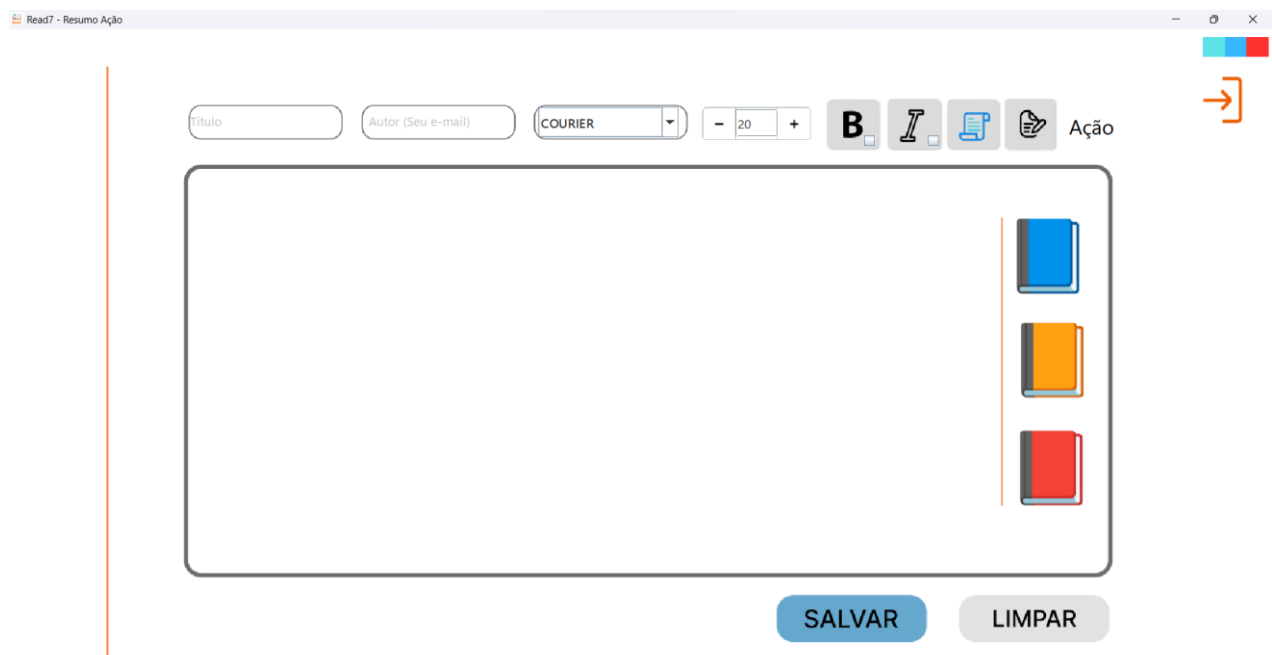


2.5 Tela de Gêneros Literários

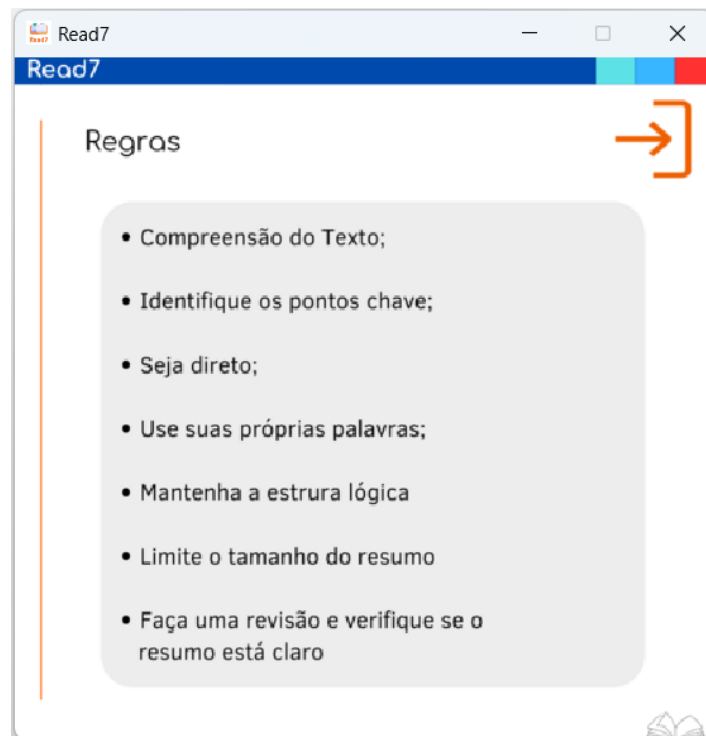


2.6 Tela de Concepção de Resumos

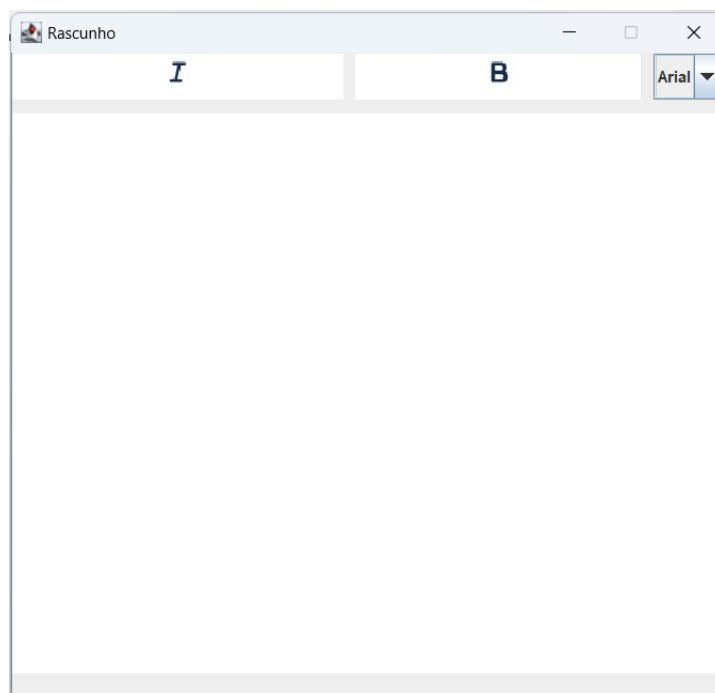
Obs: A tela abaixo é modelo para todos os três gêneros que existem além do de ação.



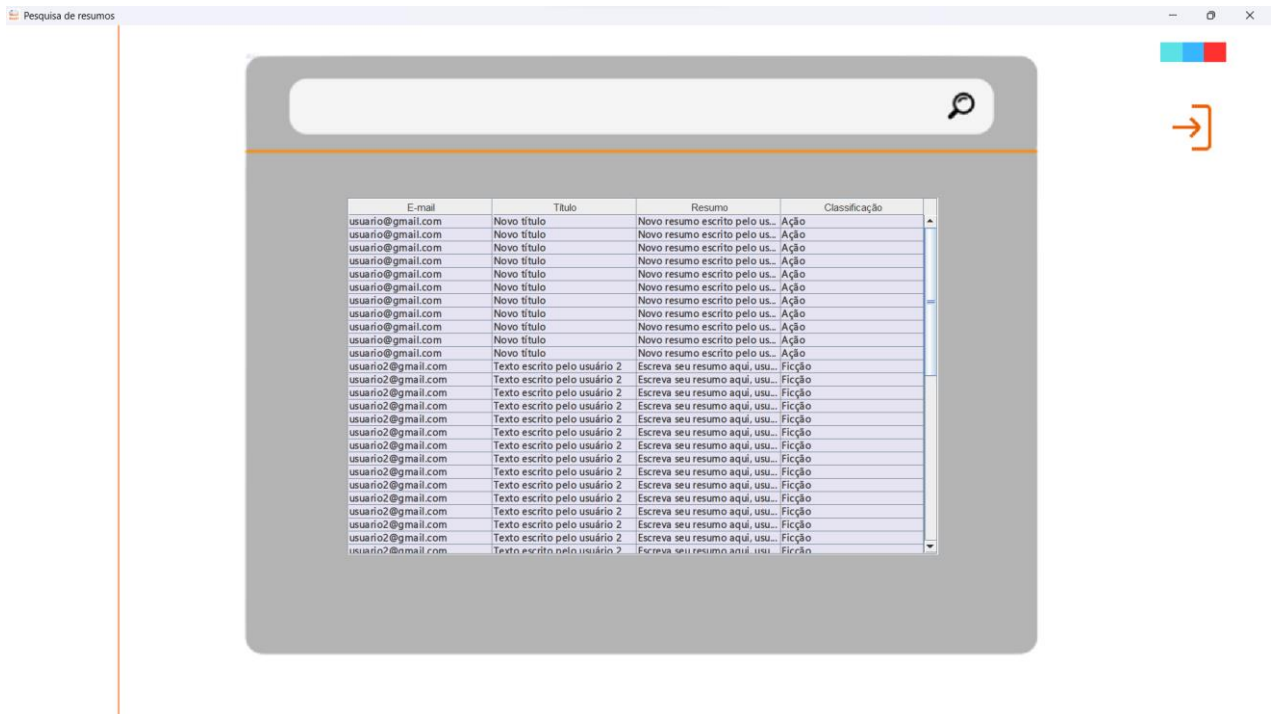
2.7 Tela de Regras para os Resumos



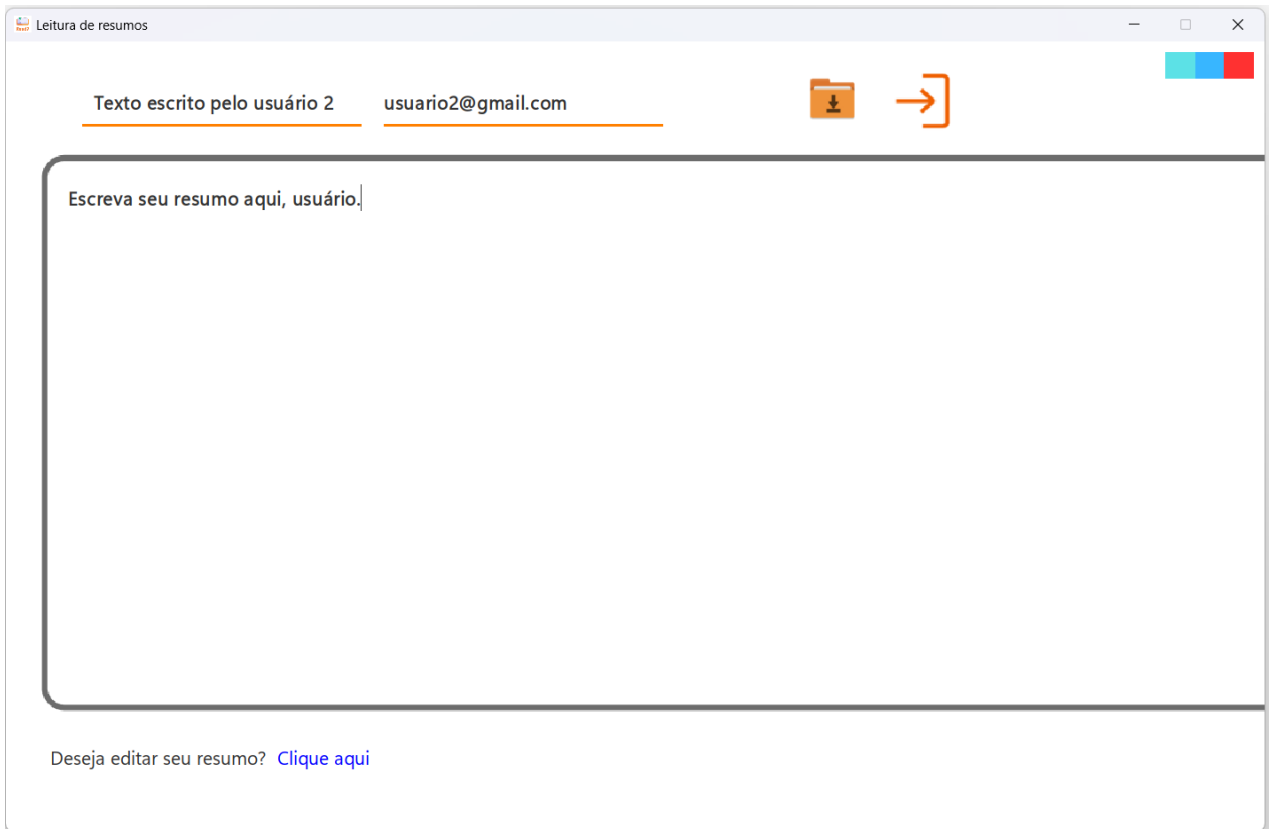
2.8 Tela de Rascunho



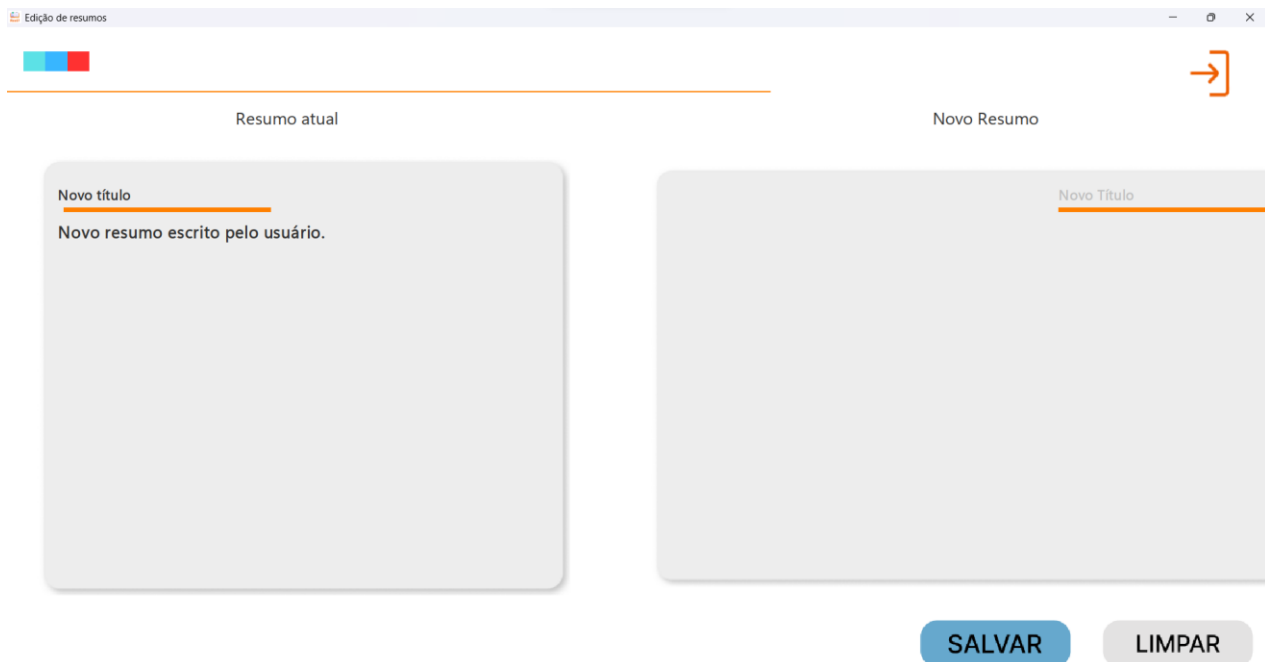
2.9 Tela de Pesquisa de Resumos



2.10 Tela de Leitura de Resumos



2.11 Tela de Edição de Resumos



Edição de resumos

Resumo atual

Novo Resumo

Novo título

Novo resumo escrito pelo usuário.

Novo Título

SALVAR LIMPAR

2.12 Tela de Configurações



Configurações

USUÁRIO

Novo Login

EMAIL

E-mail

SENHA

Nova Senha

SALVAR CANCELAR

EXCLUSÃO DE CONTA

E-mail

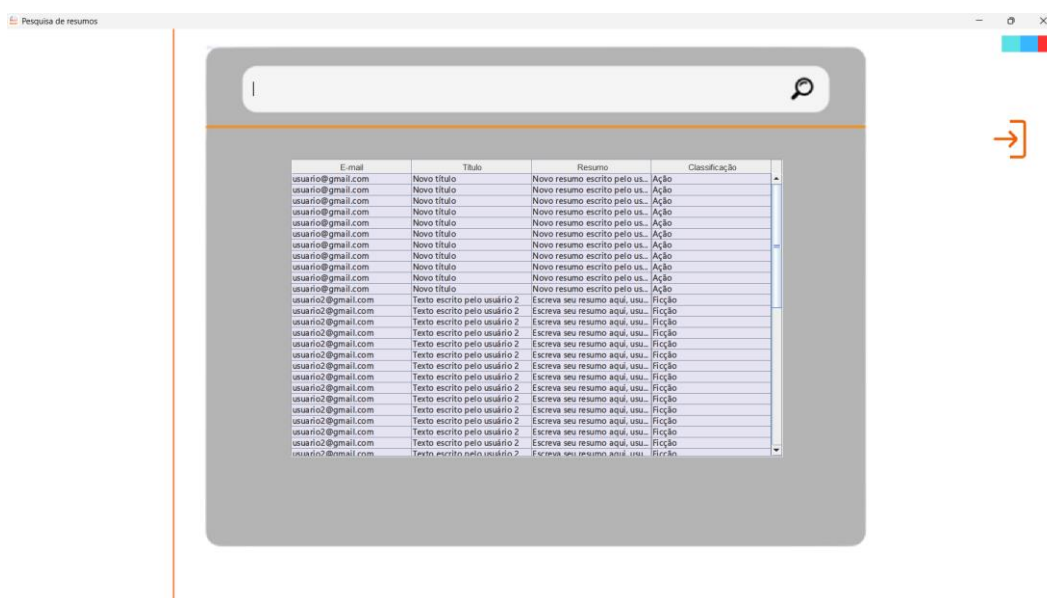
DELETAR

Usuario

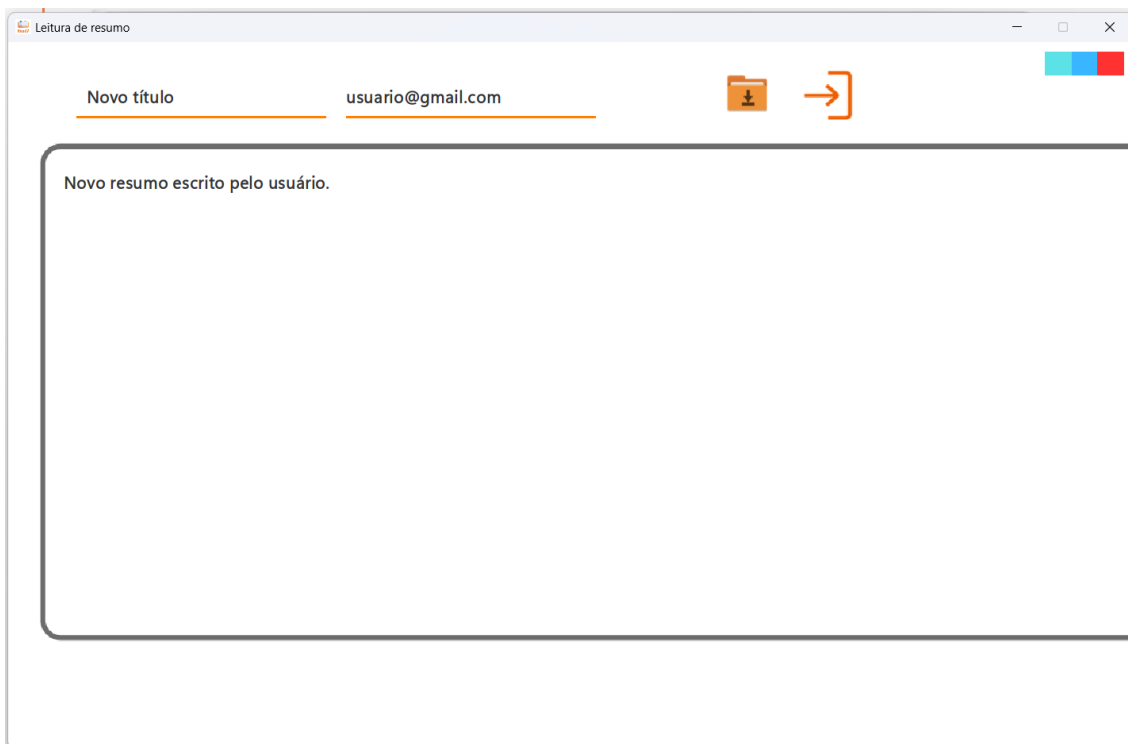
2.13 Tela de Administrador



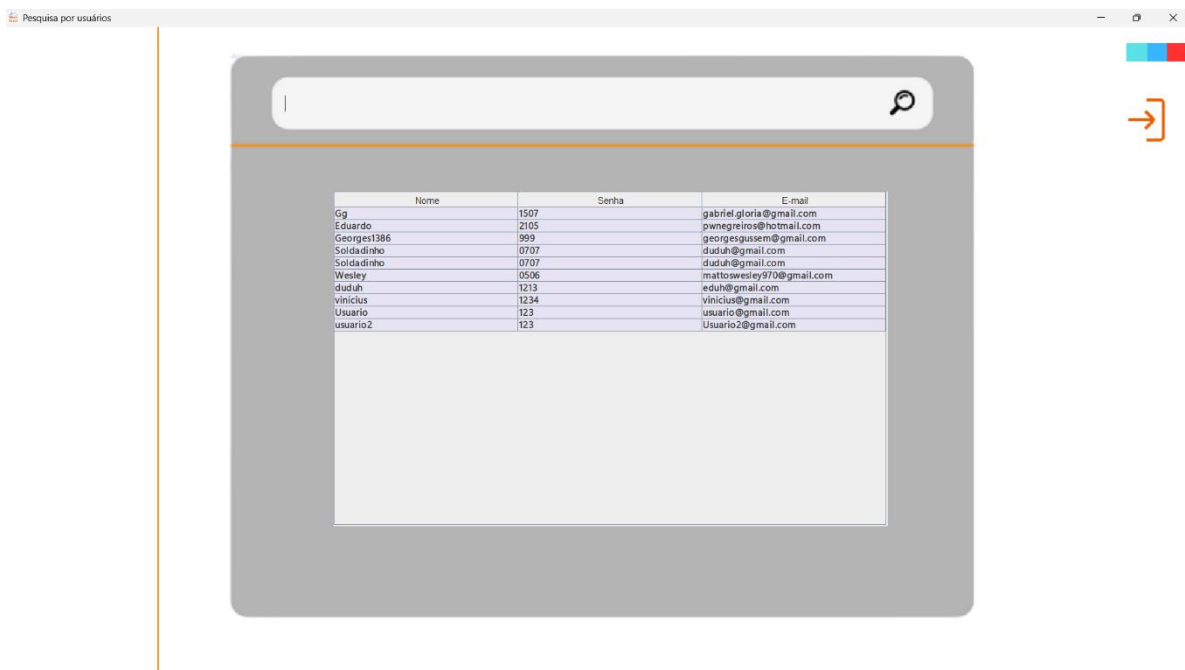
2.14 Tela de Pesquisa de Resumos (ADM)



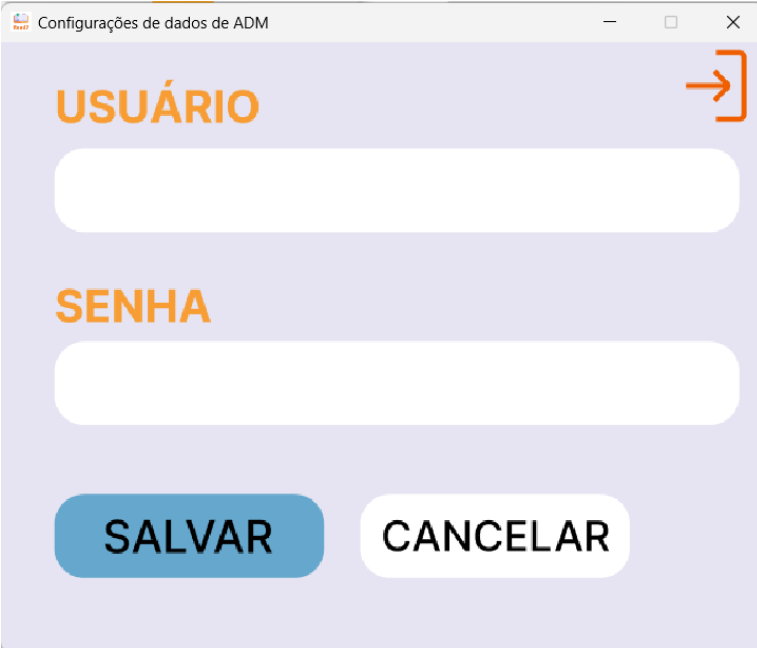
2.15 Tela de Leitura de Resumos (ADM)



2.16 Tela de Pesquisa de Usuários (ADM)



2.17 Tela de Configurações (ADM)



Configurações de dados de ADM

USUÁRIO

SENHA

SALVAR **CANCELAR**

The wireframe shows a window titled 'Configurações de dados de ADM'. It features two input fields for 'USUÁRIO' and 'SENHA'. Below the fields are two buttons: 'SALVAR' (blue) and 'CANCELAR' (white). An orange arrow icon is located in the top right corner of the form area.

2.18 Tela de Estatísticas (ADM)



Estatísticas

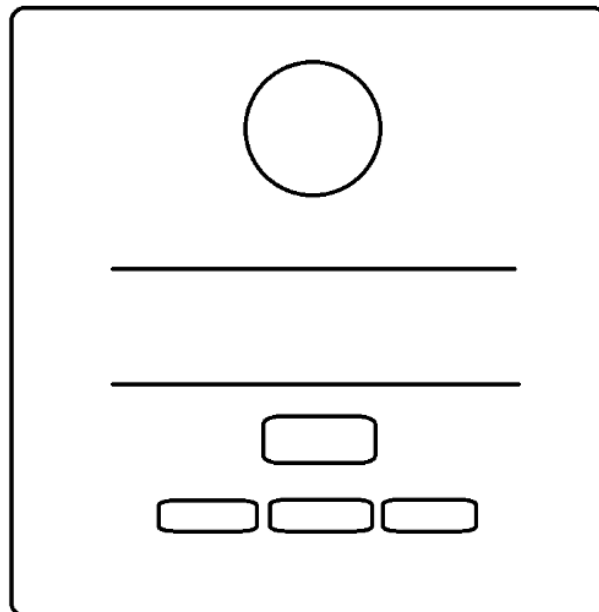
Usuários Cadastrados: 10

Resumos Feitos: 54

The wireframe shows a window titled 'Estatísticas'. It displays two statistics: 'Usuários Cadastrados: 10' and 'Resumos Feitos: 54'. An orange arrow icon is located in the top right corner of the form area.

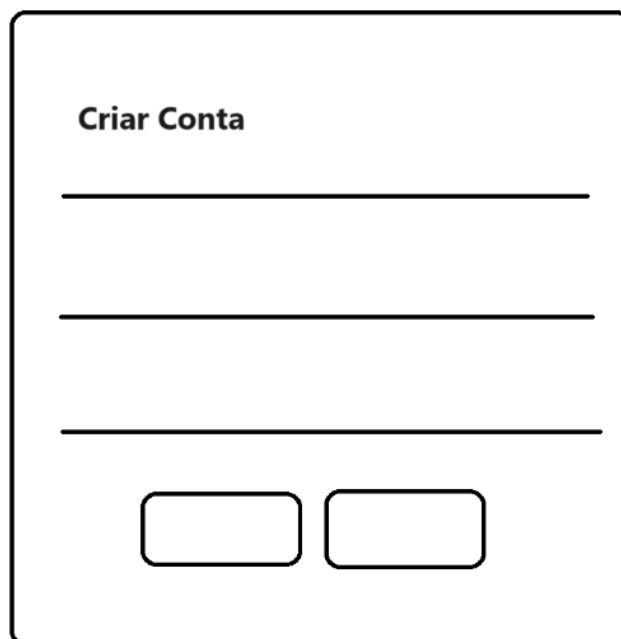
3. Wireframes

3.1 Tela de Login



A wireframe for a login screen. It features a large circle at the top, likely for a profile picture. Below it are two horizontal lines for text input. At the bottom, there is a single rounded rectangular button, and below that, three smaller rounded rectangular buttons arranged horizontally.

3.2 Tela de Cadastro



A wireframe for a registration screen. It has the text "Criar Conta" at the top left. Below this text are three horizontal lines for text input. At the bottom, there are two rounded rectangular buttons arranged horizontally.

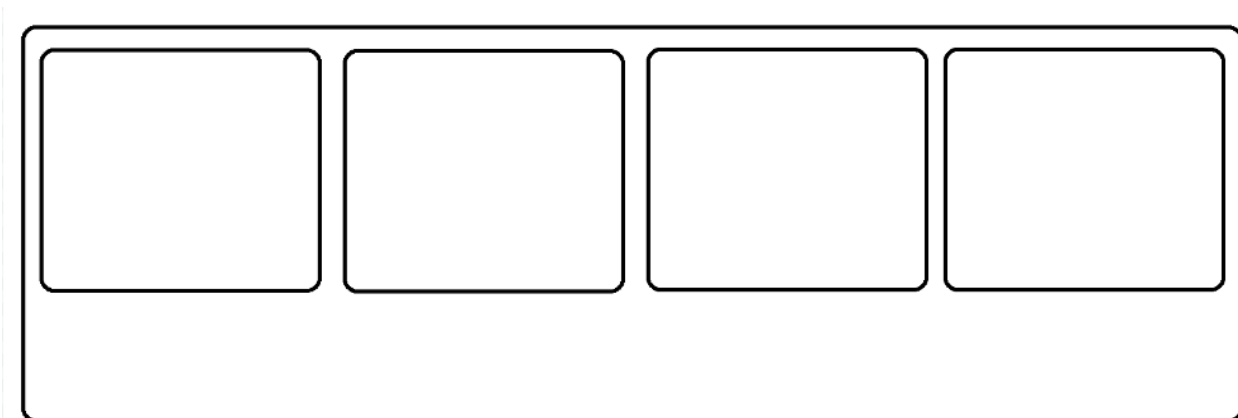
3.3 Tela de Alteração de dados

Alteração de Dados

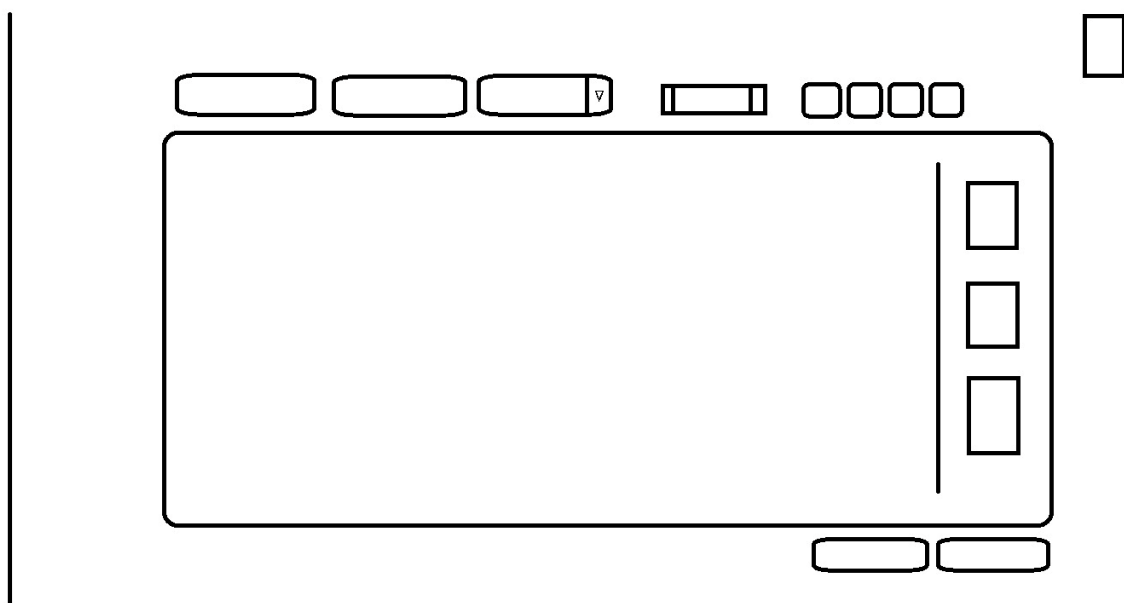
3.4 Tela Principal

	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	

3.5 Tela de Gêneros Literários



3.6 Tela de Concepção de Resumos



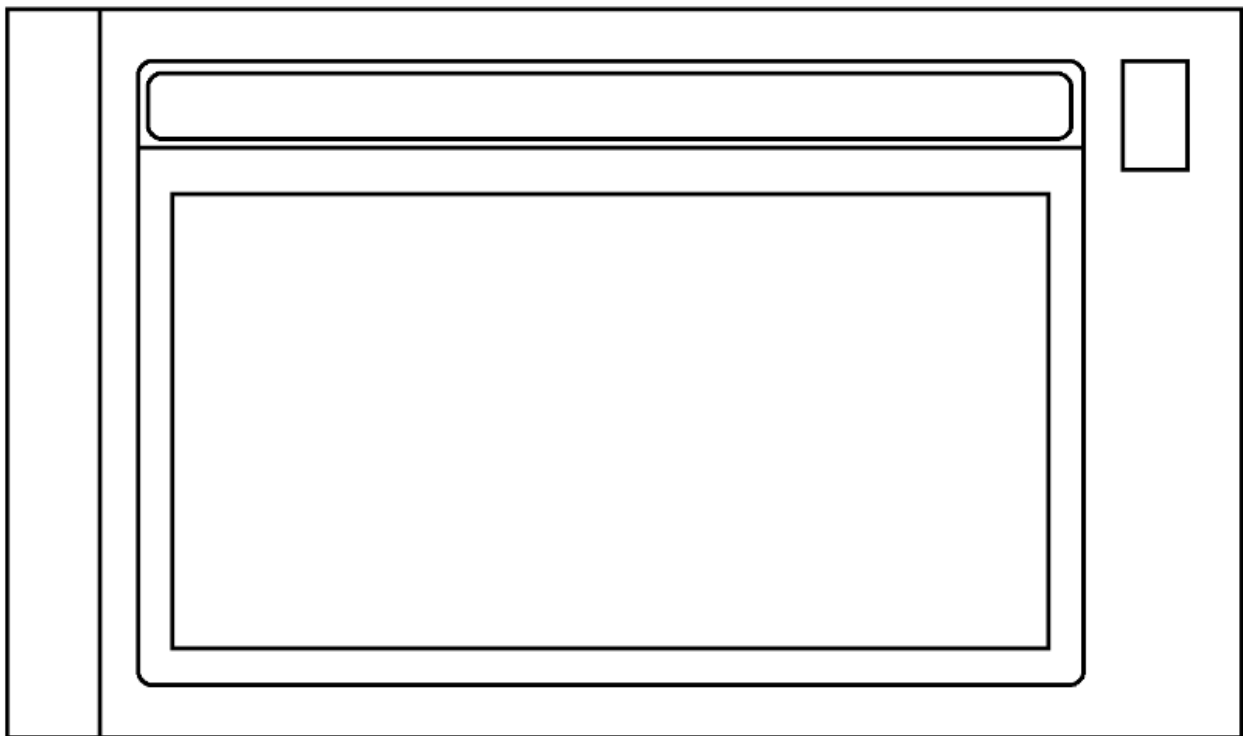
3.7 Tela de Regras para os Resumos

The wireframe shows a rectangular window with a single header bar at the top. Below the header, there are eight horizontal lines, indicating a list or a form with multiple input fields.

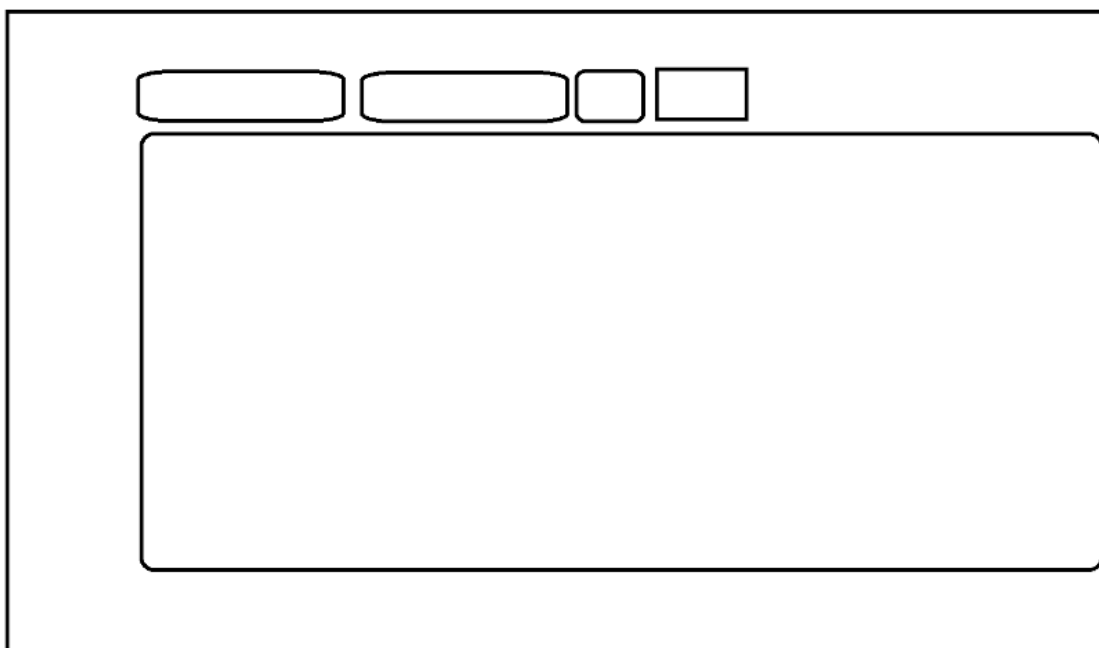
3.8 Tela de Rascunho

The wireframe shows a rectangular window with a header bar at the top. The header bar is divided into three sections: a large section on the left, a medium section in the middle, and a small section on the right. The main body of the window is a large, empty rectangular area.

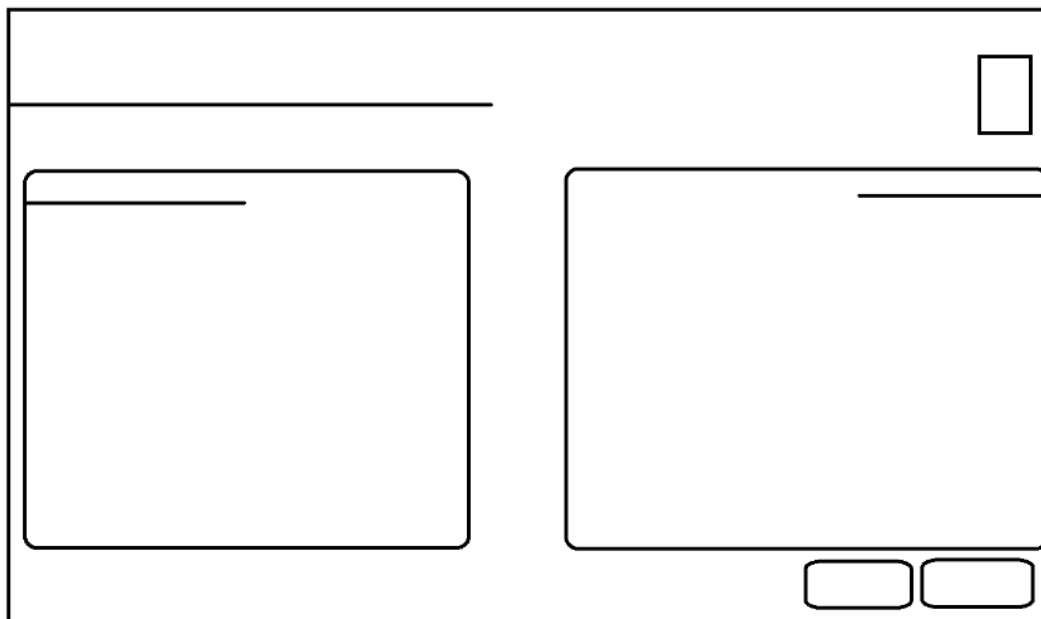
3.9 Tela de Pesquisa de Resumos



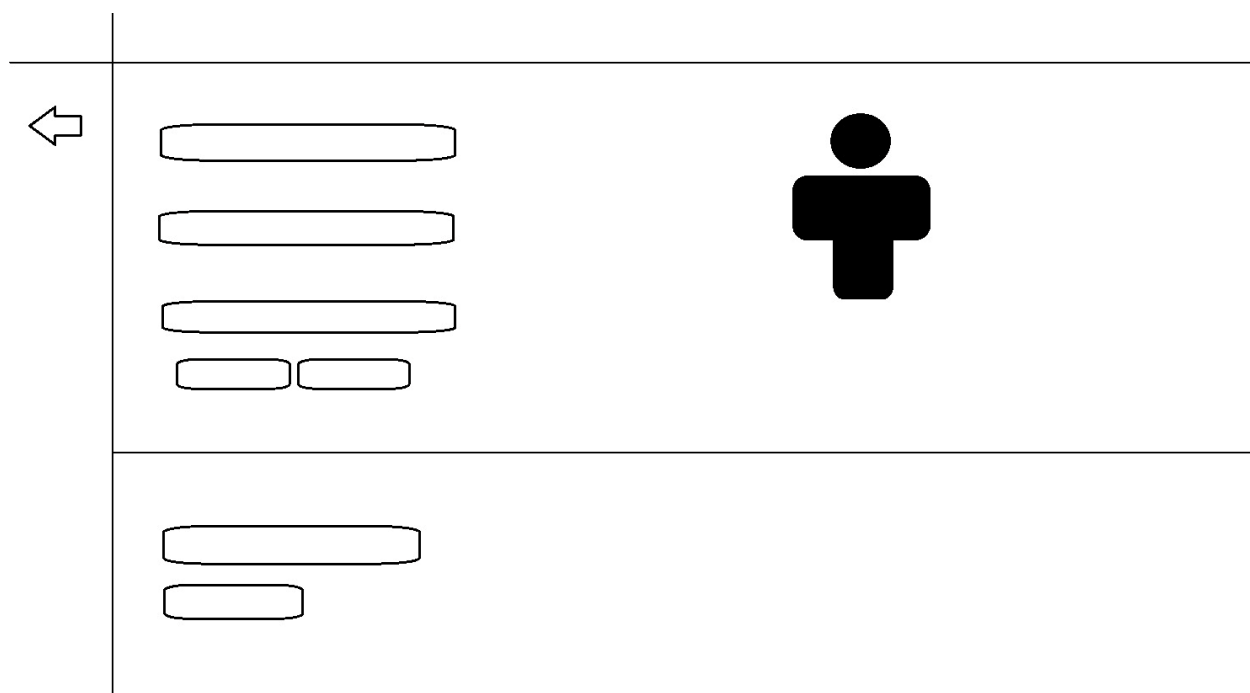
3.10 Tela Leitura de Resumos



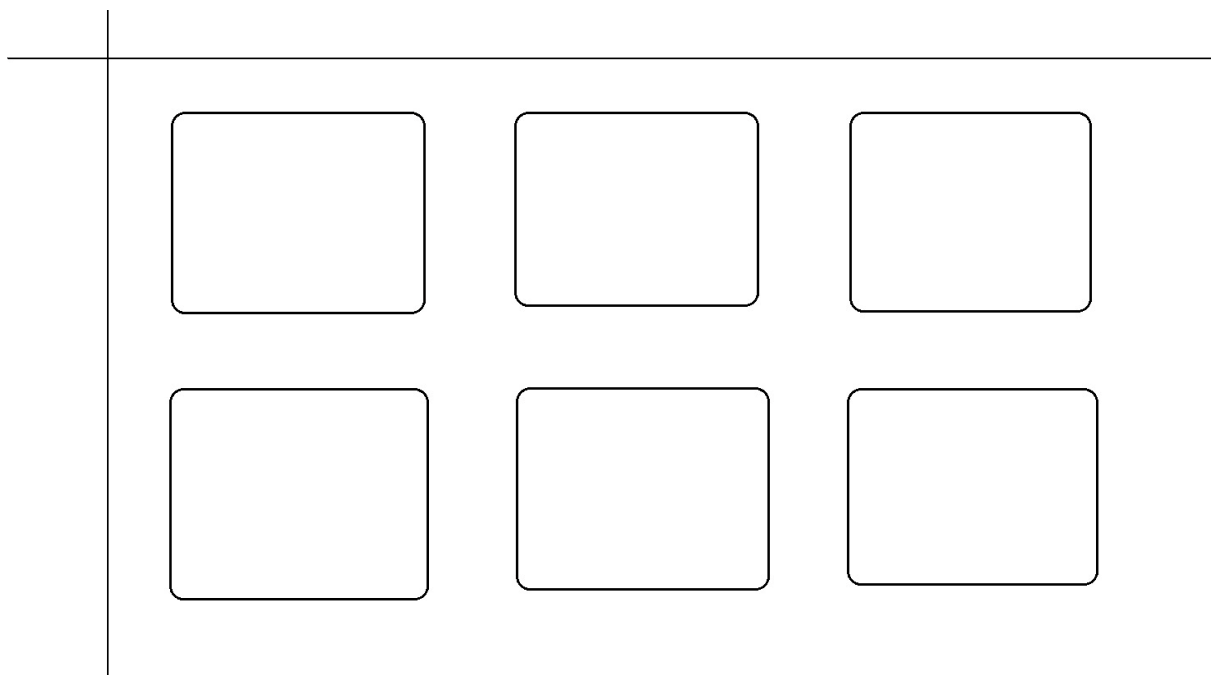
3.11 Tela de Edição de Resumos



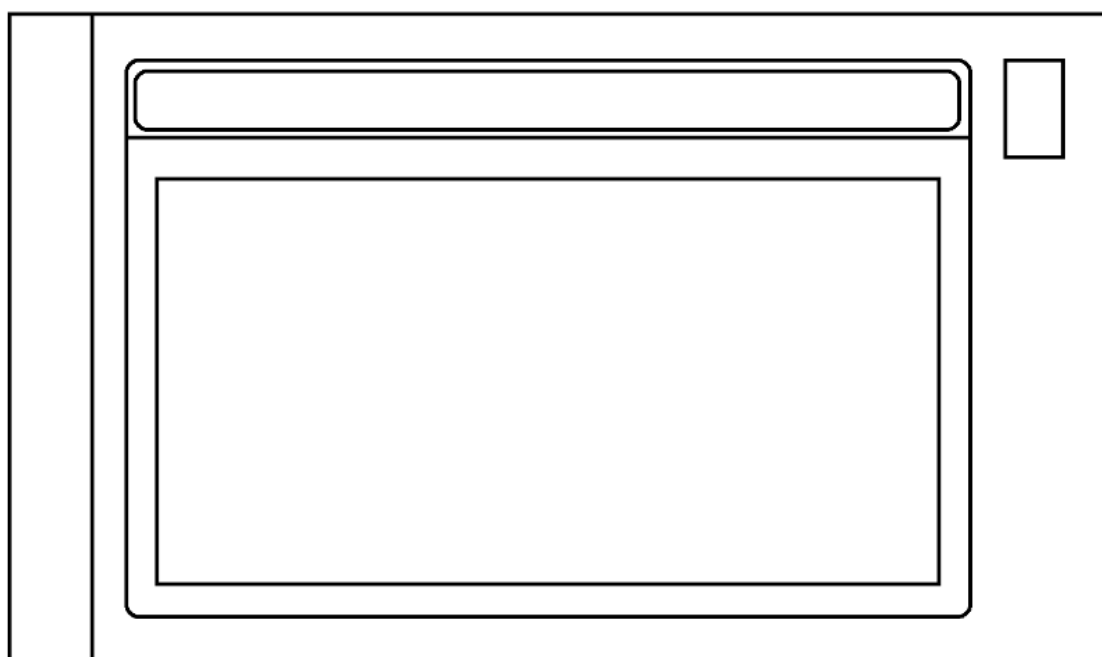
3.12 Tela de Configurações



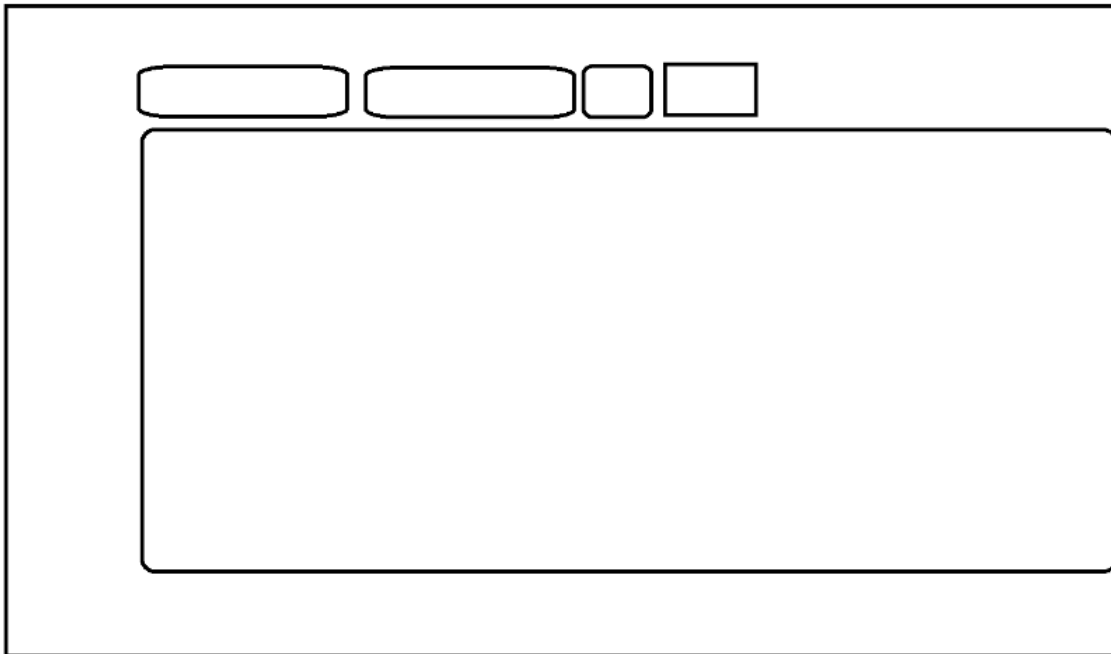
3.13 Tela de Administrador



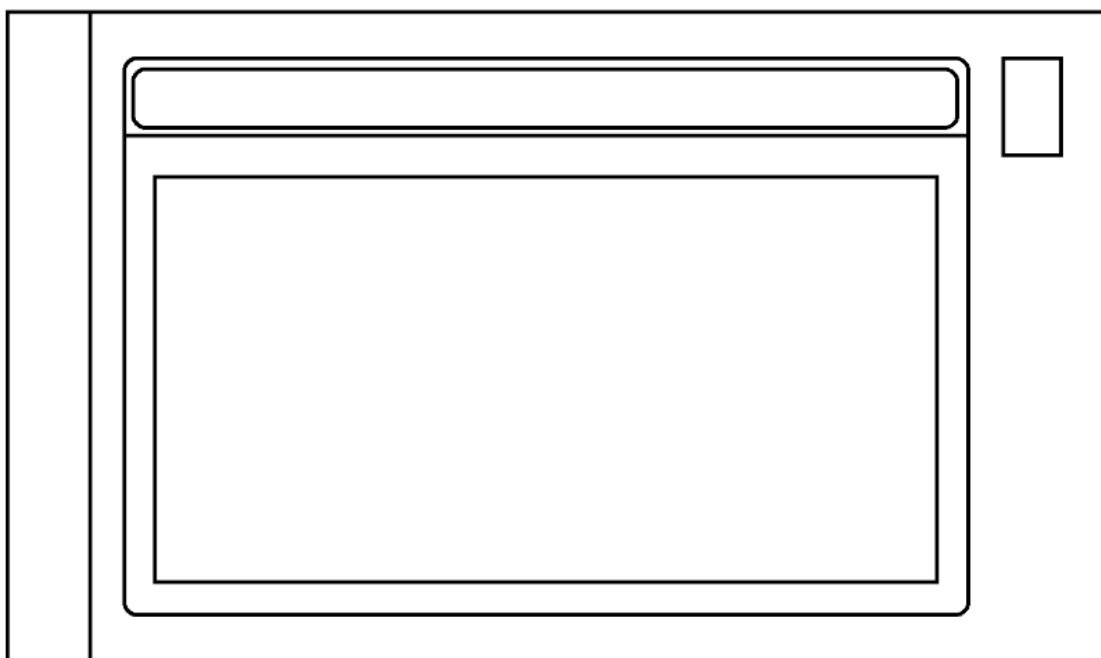
3.14 Tela de Pesquisa de Resumos (ADM)



3.15 Tela de Leitura de Resumos (ADM)



3.16 Tela de Pesquisa de Usuário (ADM)



3.17 Tela de Configurações (ADM)

The diagram illustrates the Configuration Screen (ADM). It features a header bar at the top right with a small square icon. Below the header, there is a large rectangular input field for search or filter. Underneath this field is another large rectangular area, likely for displaying a list of items. At the bottom of the screen, there are two rectangular buttons side-by-side.

3.18 Tela de Estatísticas (ADM)

The diagram illustrates the Statistics Screen (ADM). It features a header bar at the top right with a small square icon. Below the header, there is a large rectangular input field for search or filter. Underneath this field is another large rectangular area, likely for displaying statistical data or charts.

REFERÊNCIAS

TOKARNIA, M. Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos, 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-09/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos>> Acesso em 11/09/2023.

ROHDEN, L. Por que o brasileiro lê tão pouco?, 2022. Disponível em: <<https://www.unisinos.br/noticias/por-que-o-brasileiro-le-ao-pouco/>> Acesso em: 11/09/2023.

GALERA, I. O BLOG: ESPAÇO DE INCENTIVO A LEITURA, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2040/Galera_Justina_Ines.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 16/10/2023.

MySQL: The Complete Reference. 1ª Edição. 2003.

SHILDT, H. Java: The Complete Reference. 11ª Edição. 2018.A