

UNIVERSIDADE AUTÓNOMA DE LISBOA LUÍS DE CAMÕES DEPARTAMENTO DE ENGENHARIAS E CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

DESENVOLVIMENTO WEB

Movie Night Planner

Professor: Laércio Cruvinel

Alunos: Eduardo Alves, Diogo Botas e Joana Graça

Números dos alunos: 30007524, 30009700, 30009050

Janeiro de 2024 Lisboa (Página em branco)

Índice

1.	Intr	rodução	4
2.	Inst	truções	5
2	2.1	Informações de utilizador	5
2	2.2	Software que utilizamos	6
3.	Cor	าะโมรดิคร	7

1. Introdução

Planear uma noite de cinema exige uma combinação de criatividade e organização. Para isso é necessário um *Movie Night Planner*, um serviço que oferece uma abordagem inovadora que transforme as noites de filmes em experiências memoráveis.

O nosso site proporciona um leque de filmes cuidadosamente escolhidos, uma *Wishlist*, onde pode guardar os filmes para ver mais tarde, em cada filme um link para aceder ao trailer e ainda algumas *reviews* do IMDb.

Com uma atenção meticulosa aos detalhes, esta ferramenta promete transformar qualquer sala de estar num cenário cinematográfico, proporcionando aos espetadores uma escapadela cinematográfica sem sair de casa.

O *Movie Night Planner* destaca-se como uma ferramenta para todos os que procuram ultrapassar o convencional.

2. Instruções

Neste primeiro ponto, vamos começar por explicar como funciona o site na integra. A partir, vamos mais detalhadamente, a cada *feature* do *site*.

2.1 Informações de utilizador

Quando abrimos o *link* disponibilizado no GitHub, a primeira janela que aparece é para fazer login. Caso ainda não tenhamos o registo efetuado, podemos faze-lo clicando onde diz: "Regista-te aqui".

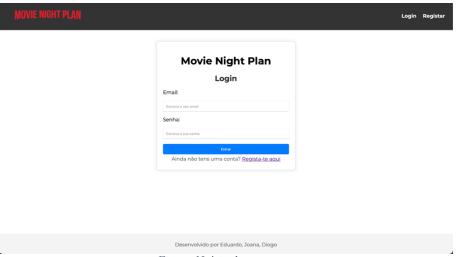
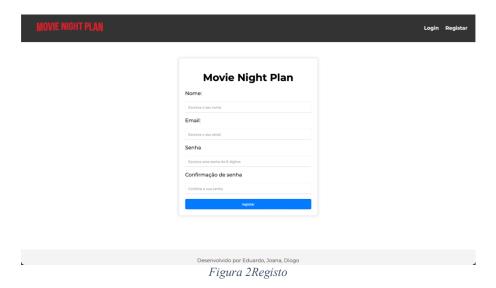


Figura 1Início do programa

Caso o utilizador clique para se registar, a janela que vai aparecer é a que podemos ver abaixo onde com apenas algumas credenciais como o nome, o email e uma senha, pode fazer um registo.



5

2.2 Software que utilizamos

Na implementação do nosso projeto, optamos por uma combinação poderosa de ferramentas tecnológicas, utilizando o **Visual Studio Code (VS Code)** como nosso ambiente de desenvolvimento principal. Com a sua interface intuitiva e extensibilidade, o VS Code proporcionou uma experiência de codificação eficiente e flexível.

Para lidar com a persistência de dados e a lógica do lado do servidor, optámos pelo **Firebase**, que disponibiliza uma plataforma abrangente de serviços na nuvem.

Utilizando o **Node.js** como *runtime* do servidor, integramos eficazmente o **Firebase** ao nosso *site*, permitindo-nos desenvolver uma aplicação robusta. Essa ligação entre o **VS Code**, **Firebase** e **Node.js** revelou-se fundamental para o sucesso do nosso projeto, proporcionando uma base sólida para o desenvolvimento eficiente e a gestão eficaz de dados.

3. Conclusões

Apesar dos desafios encontrados na implementação da base de dados, optámos por escolher uma solução online. Esta decisão reflete o nosso empenho em ultrapassar obstáculos, assegurando uma abordagem mais fluída e adaptável às necessidades do projeto.