

UNIVERSIDADE DE VASSOURAS
Pró-Reitoria de Ciências Tecnológicas e Exatas

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

Disciplina: Laboratório de Programação Hiperfídia

Período: 3º.

Data Entrega: 12/04/2021

Valor: **8,0**

Prova 1

Caro (a) aluno (a):

- O projeto deve ser entregue via AVA.
- Na pasta do projeto deve haver a pasta do controle de versão Git, contendo todo o histórico de versões.
- Cada *commit* realizado no Git deve conter toda explicação possível sobre o que está sendo feito, por isso, faça pequenos *commits* explicando cada passo do desenvolvimento do projeto. As explicações dadas contam tanto quanto o projeto estar funcionando.
- Na pasta do projeto deve haver o ambiente virtual utilizado durante o seu desenvolvimento.
- Na pasta do projeto deve haver uma pasta chamada docs contendo **os dois diagramas solicitados.**
- O projeto deve ser desenvolvido em MVC.
- O projeto deve ser entregue até às 23h59 do dia 12/04/2021.
- O projeto deve ser desenvolvido utilizando as seguintes tecnologias: Python, Flask, Git, pip, HTML5, CSS, Javascript,, Bootstrap, Jinja2
- Não devem ser utilizados templates prontos.
- Qualquer identificação de cópia de projeto alheia será punida com lançamento de nota ZERO ao(s) aluno(s) envolvido(s).

Desejo-lhe uma BOA CODIFICAÇÃO!

Projeto WebTheater

O projeto WebTheater tem como objetivo levar streaming de **vídeos de diversos tipos ou categorias.** O projeto é composto por **2 telas: Tela inicial e a tela de exibição de um vídeo.**

Todos os vídeos e categorias devem estar previamente cadastrados, fixando-os no código da camada MVC devida. Vídeos e imagens também devem estar previamente presentes no projeto, na pasta devida e referenciados via URL às entidades de vídeos cadastradas.

Cada vídeo que é apresentado nas telas é composto pela URL do vídeo, a URL da imagem de apresentação, por um título, uma breve descrição, quantidade de visualizações, quantidade de curtidas e a data de publicação. Cada vídeo também está vinculado a uma categoria, que é composta por um título, uma descrição e a URL de uma imagem para ilustração. Perceba a especificação da utilização de cada campo em cada tela.

As telas estão descritas mais em termos funcionais do que visual para possibilitar a criatividade do desenvolvedor. Então, seja criativo com as mídias!

Tela Inicial

O sistema é composto por uma tela inicial onde são exibidas as categorias, contendo cada uma a sua imagem ilustrativa e nome, e os 3 vídeos mais curtidos de cada. É possível selecionar um dos vídeos apresentados e ser direcionado para a tela de exibição do vídeo.

Tela de Exibição do Vídeo

Caso o visitante selecione um dos vídeos listados na tela inicial, ele será direcionado para a tela de exibição do vídeo desejado, onde poderá executar e controlar com os comandos padrões de players de vídeo, bem como curtir e comentar.

Para exibição de vídeos, basta utilizar o seguinte código abaixo, substituindo corretamente o endereço do vídeo e o seu MIME Type:

```
<video>
  <source src="mov_bbb.mp4" type="video/mp4">
</video>
```

Para maiores informações sobre vídeos em HTML5, veja a [documentação do W3School](#).

O botão de curtir o vídeo deve existir, mas sem nenhuma ação codificada. O visitante do perfil do vídeo tem a possibilidade de comentá-lo ou mesmo de excluir um comentário feito. Os campos necessários para isso devem existir, mas sem codificação para interações.

Deve ser possível acessar uma tela de exibição de um vídeo específico através de sua URL, ou seja, deve ser possível compartilhar a URL para que outros acessem a exibição de um vídeo específico.

Não conseguiu fazer tudo?

A sua forma de priorizar a entrega também vai ser considerada. Para priorizar as tarefas de um projeto há técnicas que você já vem estudando no curso. Escreva em um arquivo .txt o que você conseguiu e não conseguiu implementar, descrevendo por quê você preferiu priorizar desta maneira. Caso esteja fundamentada no que foi estudado sobre Processos de Desenvolvimento de Software, sua explicação pode lhe render pontos e diminuir o prejuízo de não ter concluído.