

Documentação

OpFlix

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Alameda Barão de Limeira, 539 – São Paulo/SP |  |  |  | sp.senai.br |

Giovanni Rodrigues de Morais

Sumário

1. [Resumo 2](#_Toc533767843)

[Objetivos](#_Toc533767844)

1. [Descrição do projeto 2](#_Toc533767845)

[Resumo do projeto](#_Toc533767846)

1. [Modelagem de Software 3](#_Toc533767847)

[Modelo Lógico](#_Toc533767848)

[Modelo Físico](#_Toc533767849)

[Modelo Conceitual](#_Toc533767850)

[Cronograma](#_Toc533767851)

1. [Funcionalidades 5](#_Toc533767852)

[Web](#_Toc533767853)

[Mobile](#_Toc533767854)

1. [Protótipos 6](#_Toc533767855)

[Web](#_Toc533767856)

[Mobile](#_Toc533767857)

1. [Front-End 7](#_Toc533767858)
2. [Mobile 8](#_Toc533767859)
3. [Arquitetura do Projeto 9](#_Toc533767860)
4. [Referências 10](#_Toc533767861)

[Links](#_Toc533767862)

[Livros](#_Toc533767863)

Resumo

Objetivos

Este documento tem como objetivo demonstrar todas as funcionalidades da plataforma OpFlix, que visa demonstrar os próximos lançamentos de filmes e séries que estarão ocorrendo.

Descrição do projeto

O OpFlix tem como objetivo a divulgação de novos filmes e séries e a disponibilização de informações sobre os mesmos.

Resumo do projeto

O OpFlix disponibiliza informações sobre os próximos lançamentos de filmes e séries, suas respectivas categorias e plataformas. Assim, cada usuário poderá realizar um filtro por categoria ou plataforma para ver apenas os que tem interesse. E como item extra, poderá adicionar os que tem interesse, dentro de uma lista de favoritos.

Modelagem de Software

Esta sessão tende a demonstrar o que será desenvolvido no banco de dados e quais são as suas representações.

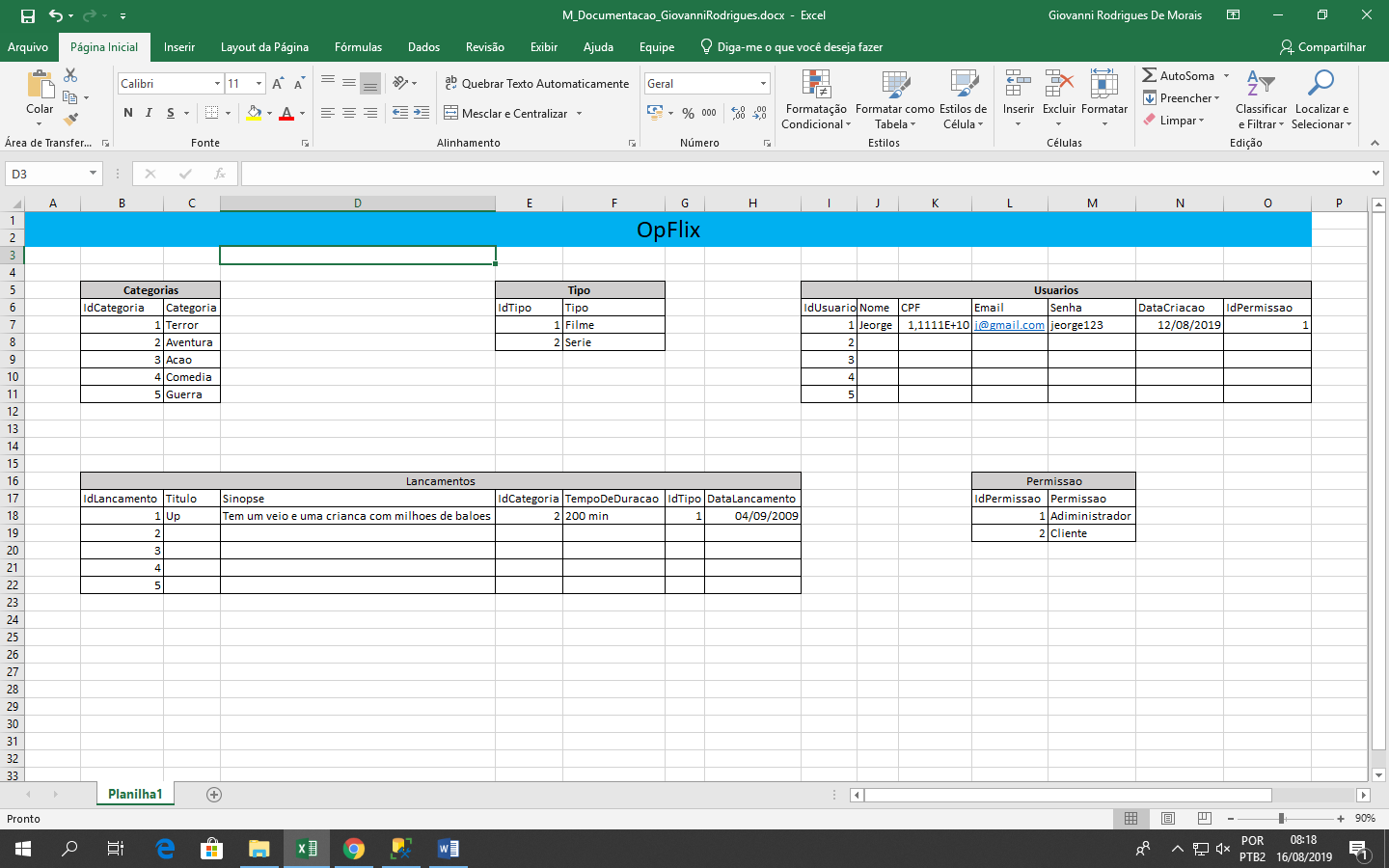
Modelo Lógico

O modelo Lógico que mais se aproxima do banco de dados.



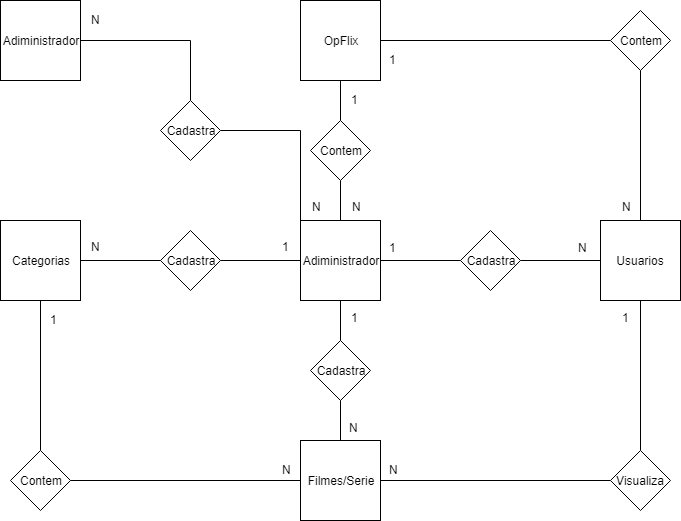
Modelo Físico

O modelo físico é um teste para validar os valores que serão inseridos.



Modelo Conceitual

O modelo conceitual é uma visualização dos “caminhos” que os dados percorrem, assim como as suas cardinalidades



Cronograma

|  | Dia 1 | Dia 2 | Dia 3 | Dia 4 | Dia 5 | Dia 6 | Dia 7 | Dia 8 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Modelo Lógico** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Modelo Físico** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Modelo Conceitual |  |  |  |  |  |  |  |  |

Back-End

O Back-End foi produzido em C#. Foram utilizadas diversas tecnologias, como: APIs, JSON, JWT, Entity Framework (EF), Postman e Swagger.

Por ser elaborado em API, pode ser usado tanto em Mobile, como Desktop. O uso da API permite o uso de informações de forma mais fácil, rápida e eficiente.

Através do uso de JWT, Hashing e Interfaces a segurança do sistema é fortificada, restringindo o acesso ao banco de dados e evitando falhas de segurança.

O Swagger, disponibiliza todos os End-Points do sistema, permitindo assim testar e visualizar as funções do sistema. Para acessar o Swagger, inclua /swagger no final de sua URL após executar o programa.

Funcionalidades

Web

Mobile

Protótipos

Web

Mobile

Front-End

Mobile

Arquitetura do Projeto

Referências

Links

Livros