Ícone

Descrição gerada automaticamente

**Cauã Gustavo**

[**caua.mesquita@sptech.school**](mailto:caua.mesquita@sptech.school)

**Gabriel Yukio**

**gabriel.coca@sptech.school**

**Jhulia Cristina**

**jhulia.silva@sptech.school**

**Gabriel Yukio**

**gabriel.coca@sptech.school**

**Tiago Alves**

[**tiago.asilva@sptech.school**](mailto:tiago.asilva@sptech.school)

**Will Gustavo**

**will.adolpho@sptech.school**

**Yuri Oliveira**

**yuri.silva@sptech.school**

**São Paulo Tech School**

**2º Semestre**

**2023**

**Grupo 5 – Magister**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Contexto do Negócio**

No Brasil especialmente nas escolas onde geralmente cursos de informática ou desenvolvimento de sistemas, temos uma falta de equipamentos adequados para a execução de tarefas, isso acaba gerando um estresse e atrapalhando consequentemente o desempenho do aluno, afetando também o desempenho da aula do professor que está tentando aplicar conteúdo, devido que alguns alunos ao não conseguir abrir tais programa. Um exemplo recorrente visto na nossa visita são os aplicativos como Android Studio e React que por serem muito pesados acabam forçando muito da capacidade da máquina e certas vezes não rodarem no sistema operacional do seu computador, sendo assim alguns alunos podem acabar abrindo outros aplicativos para jogar ou fazer outras atividades, sendo assim prejudicando ambos neste processo de aprendizagem entre aluno e professor, afetando diretamente o planejamento dos professores durantes as disciplinas aplicadas, por conta que ocorre uma lentidão nas aulas devido aos problemas técnicos nas maquinas, devido a performance, gerando também uma alteração obrigatória no calendário das aulas. Um caso visto na nossa visita, foi o professor ter que trocar o aplicativo que foi planejado para as aulas por outro, devido a aplicação ser muito pesado para a máquina.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Objetivo**

Nosso objetivo é proporcionar aos professores e alunos uma melhor performance nos computadores do seu sistema educacional, fazendo com que todas sejam beneficiados, fazendo o monitoramento do hardware em laboratórios de informática em instituições de ensino que é frequentemente usado por alunos, com finalidade de: acompanhar se os computadores desempenham como o esperado nas atividades, sendo um sistema de monitoramento de desempenho dos computadores com opções de controle remoto deles, podendo verificar quais aplicações estão abertas no momento e como o computador está performando com elas, facilitando no andamento das aulas para que o professor possa aplicar e transmitir o conteúdo para a classe e para que o aluno absorva o que está sendo passado em classe, sem ter a dificuldade da performance da máquina para “Atrapalhar” seu desenvolvimento na matéria.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Justificativa**

De acordo com a professora entrevistada durante nossa visita, esse vem sendo uns problemas enfrentados na sua aula: o desempenho das máquinas utilizadas por seus alunos. Devido uma falta de equipamentos adequados, a professora relatou que isso ocorreu em ambas instituições que ela trabalha, ambas são Escolas Técnicas do curso de desenvolvimento de sistemas, onde a professora relata que mais de 20% dos alunos sofrem com o problema de desempenho das maquinas para fazer as atividades propostas em aulas, isso acaba afetando o andamento e desempenho da aula, fazendo com que a própria tivesse que alterar seu cronograma durante o semestre, para que as aulas pudesse fluir, devido que uma das aplicações web que estavam sendo é o Android Studio, que é uma aplicação muito pesada que exige muito da performance da máquina, isso acabou ocasionando muitos problemas nas maquinas e atrapalhando a absorção de conteúdo dos alunos, o que acabou também contribuindo para a troca dessa aplicação para o React, por conta de ser uma aplicação mais leve para os alunos utilizarem nas maquinas da escola.

**Escopo**

Dentro os requisitos que elaboramos, priorizamos o monitoramento de desempenho do hardware em laboratórios de informática nas instituições de ensino

Nosso produto é um, capaz de medir em tempo real as condições do sistema operacional da máquina, onde vamos acompanhar a situação da sua capacidade de hardware para desempenhar as tarefas

Nossos clientes entram em contato conosco através do site, dessa forma entendemos suas necessidades, avaliamos minuciosamente sua máquina, objetivando projetar os próximos passos para a implementação das nossas soluções tais como:

* Avaliação dos laboratórios de informática, para acompanhar como as máquinas desempenham
* Strickes para infrações cometidas por alunos durante as aulas (Abas não permitidas abertas em aulas, aplicativos etc.)
* Mapeamento, análise e planejamento para o monitoramento da máquina.
* Criação de infraestrutura (dashboard, aplicação do monitoramento...);
* Disponibilização de acesso para visualização de dados em tempo real;
* Treinamento para uso do nosso sistema visando capacitar quem está monitorando para obter a interpretação correta dos dados

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Recursos:**

* Equipe Web de 6 pessoas, 24 horas de trabalho semanal durante toda a execução do projeto;
* Estrutura para o desenvolvimento como: MySQL (Banco de Dados) SQL Server (Banco de Dados).

**Entregáveis:**

* Site com relatórios para análise dos dados;
* Site com monitoramento da CPU, Hardware e Disco da sua máquina.
* Strickes para infrações cometidas pelos alunos durante as aulas
* Alertas para os professores e monitoramento em tempo real das máquinas da sala de aula que está aplicando aula
* Treinamento aos beneficiados do sistema de relatórios (Alunos e Professores);
* Suporte e manutenção preventiva anualmente.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Fora do Escopo:**

* Quebrar no mesmo momento uma tarefa na aba do navegador que não é permitida;
* Inviabilização de disponibilização de mais de um login.
* Captura de tela em tempo real das máquinas
* Inviabilização das extensões do Java nas máquinas, só permitido com permissão do aluno.

**Premissas**

* O cliente deverá possuir um laboratório, com a disponibilidade de acesso à Internet para receber a visualização dos dados;
* O cliente deverá possuir um dispositivo para visualização da aplicação web;
* Disposição para aprendizado por parte dos contratantes.

**Restrições**

* Orçamento de custo do projeto não compatível com a disponibilização de recursos do cliente;
* Indisponibilidade de estrutura de rede para o funcionamento correto do projeto;
* Modificações bruscas por parte de nosso requisitante durante o processo de implementação do projeto, ocasionará em alterações referentes a prazo, custos e planejamentos definidas inicialmente.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Especificação Técnica:**

**1. Plataforma:**

O projeto deve ser desenvolvido para sistemas operacionais Windows e Linux, a fim de atender a uma variedade de ambientes de trabalho.

**2. Linguagem de Programação:**

Utilizar uma linguagem de programação compatível com os sistemas operacionais alvo, como Java.

**3. Monitoramento de Hardware:**

Coletar informações de hardware, incluindo CPU, memória RAM, disco rígido, placa de vídeo, temperatura e uso de recursos.

**4. Interface de Usuário:**

Desenvolver uma interface de usuário intuitiva e amigável para professores.

Exibir informações sobre o hardware e o desempenho do sistema de forma clara e acessível.

Permitir que os professores configurem as preferências e as ações de otimização.

**5. Otimização de Desempenho:**

Implementar uma operação de otimização de desempenho que ajustem automaticamente as configurações do sistema para maximizar o desempenho durante as aulas.

As otimizações podem incluir a suspensão de processos não essenciais, a alocação dinâmica de recursos da CPU e a liberação de memória não utilizada

.

**6. Notificações e Alertas:**

Incorporar um sistema de notificação que alerta os professores sobre problemas de desempenho, como alta utilização da CPU, temperaturas excessivas ou uso intensivo de memória.

Permitir que os professores definam níveis de alerta e ações a serem tomadas em resposta a esses alertas.

**7. Stricks:**

Ter sistemas de **Stricks** quando o usuário acessar janelas ou programas não permitidos durante o andamento da aula, acabará sendo punido por essa atitude.

**8. Atualizações e Manutenção:**

Implementar um sistema de atualização automática para garantir que o software esteja sempre atualizado e adaptado às mudanças nos sistemas operacionais e nos hardwares.

**9. Segurança:**

Garantir que todas as informações coletadas e processadas sejam tratadas com segurança e que a privacidade dos professores seja protegida.

Implementar medidas de segurança, como criptografia de dados sensíveis e permissões de acesso restritas.

**10. Documentação:**

Fornece documentação abrangente, incluindo um manual do usuário, guias de solução de problemas e documentação técnica para os administradores do sistema.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

***Especificação Funcional:***

**1. Coleta de Dados:**

O software deve coletar automaticamente informações de hardware e desempenho em intervalos regulares.

**2. Configurações Personalizadas e Sistema de Alertas de Strikes**:

Implementará um sistema de alertas para detectar atividades não autorizadas, notificando os professores imediatamente. Quando um usuário estiver envolvido em processos não permitidos, surgirá uma janela pop-up indicando a máquina envolvida, o motivo específico do strike e detalhes relevantes. Após a ocorrência de três strikes, será notificado ao professor tomar decisões apropriadas sobre a gestão da máquina em questão. Este sistema visa manter um ambiente controlado, fornecendo informações transparentes sobre atividades não conformes e permitindo intervenções adequadas por parte dos responsáveis.

**3. Interação do Usuário:**

Os professores devem poder interagir com o software de forma intuitiva, por meio de uma interface de usuário amigável.

**4. Ações de Otimização:**

O software deve executar ações de otimização com base nas configurações definidas pelos professores.

**5. Notificações (alertas):**

O sistema será responsável por alertar os professores acerca de problemas de desempenho, incluindo notificações sobre o consumo de CPU, RAM e disco das máquinas monitoradas. Além disso, serão emitidos alertas para eventos significativos tanto na plataforma web quanto no canal Slack designado. Essa abordagem visa fornecer uma visão abrangente e proativa das condições das máquinas, assegurando uma resposta eficiente diante de eventos críticos.

**6. Registro e Histórico:**

Manter um registro detalhado de todas as atividades e eventos para fins de auditoria e solução de problemas.

**7. Atualizações Automáticas:**

O software deve verificar e aplicar automaticamente atualizações quando disponíveis.

**8. Suporte Técnico:**

Fornece um mecanismo de suporte técnico para professores em caso de problemas ou dúvidas. Este projeto de monitoramento de hardware e otimização de desempenho ajudará a melhorar a experiência dos professores durante as aulas, garantindo que seus computadores funcionem de maneira eficiente e confiável. É importante continuar refinando e aprimorando o software à medida que novos sistemas operacionais e hardware são lançados para garantir sua eficácia contínua.

**9. AWS:**

Vamos desenvolver uma solução na AWS para monitoramento de máquinas, coletando informações de hardware e desempenho da EC2 Ubuntu. A configuração incluirá o estabelecimento de credenciais e políticas de segurança, facilitando a comunicação segura entre as instâncias Ubuntu e Windows. Os dados serão transmitidos e armazenados na AWS.

Para proporcionar uma visão abrangente, implementaremos monitoramento contínuo e uma interface na máquina Windows para visualização eficaz dos dados coletados. Adicionalmente, manteremos um log detalhado de monitoramento das máquinas, oferecendo uma rastreabilidade completa das atividades. A combinação de logs detalhados e práticas de auditoria garantirá a conformidade e facilitará a resolução de eventuais problemas.

Após a implementação, conduziremos testes abrangentes para validar a eficácia, segurança e corrigir potenciais vulnerabilidades. A documentação resultante será elaborada de forma a fornece guias claros para a manutenção e resolução de problemas, atendendo às necessidades operacionais cotidianas.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**O que é a Metodologia Ágil?**

* Uma abordagem de desenvolvimento de software que enfatiza a flexibilidade, colaboração e entrega incremental.

**Princípios da Metodologia Ágil.**

1. **Indivíduos e interações acima de processos e ferramentas**: A ênfase está na comunicação e colaboração da equipe.
2. **Software em funcionamento acima de documentação abrangente**: Entregar software funcional é prioridade.
3. **Colaboração com o cliente acima de negociação de contrato**: Trabalhar em conjunto com o cliente para atender às suas necessidades.
4. **Responder a mudanças acima de seguir um plano**: Adaptar-se a mudanças é essencial.

**Ciclos de Desenvolvimento**

* **Sprints** (Iterações curtas): Normalmente de 2 a 4 semanas de duração.
* **Revisões de Sprint**: Apresentação das funcionalidades concluídas.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**StoryBoard**

Diagrama, Esquemático

Descrição gerada automaticamente

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Proto Persona**

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Visita**

Nossa visita foi constituída para tratarmos da solução do desenvolvimento da nossa aplicação web do nosso sistema Magister, então realizamos diversas perguntas em torno do desenvolvimento do projeto, onde conseguimos produzir User Story e nossa própria proto persona de acordo com a solução que estávamos propondo para nosso cliente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Teams

Descrição gerada automaticamente

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Lean UX Canvas – Projeto de Sprint**

**Lean UX Canvas:**

O Lean UX Canvas é uma ferramenta visual que faz parte da abordagem Lean UX, que visa integrar práticas ágeis com design centrado no usuário. Esse canvas é utilizado para mapear de forma rápida e colaborativa os principais elementos de um projeto, como personas, jornadas do usuário, problemas a serem resolvidos, soluções propostas e métricas de sucesso, facilitando a tomada de decisões e a comunicação entre as equipes.

**Interface gráfica do usuário, Teams

Descrição gerada automaticamente**

**Planner:** [**https://tasks.office.com/sptech.school/pt-BR/Home/Planner/#/plantaskboard?groupId=4ef1244b-7f42-402f-a2d7-ff3c5e003ccc&planId=9eL3PE-QL02V8hNCn\_wi4GQAGPfQ**](https://tasks.office.com/sptech.school/pt-BR/Home/Planner/#/plantaskboard?groupId=4ef1244b-7f42-402f-a2d7-ff3c5e003ccc&planId=9eL3PE-QL02V8hNCn_wi4GQAGPfQ)

Este é nosso planner onde foi feito todo nosso planejamento de tarefas e distribuídos entre todos os membros do nosso grupo, para manter a organização e todo escopo do nosso projeto para que performance de maneira excelente e com tudo extremamente cuidado

**Interface gráfica do usuário, Aplicativo, PowerPoint

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**USER STORIES – Projeto de Sprint**

**User Stories**

Uma User Story é uma técnica utilizada no desenvolvimento ágil de software para descrever uma funcionalidade do ponto de vista do usuário. Geralmente escrita em linguagem simples e centrada no usuário, ela ajuda a equipe a compreender as necessidades e expectativas do usuário final, promovendo uma comunicação eficiente entre desenvolvedores, designers e stakeholders.

Eu Maria João, como líder técnica do curso de TI, preciso de um sistema capaz de monitorar o hardware dos computadores das salas de aula, pois muitos dos alunos relatam lentidão das máquinas quando utilizam softwares específicos.

Eu João Batista, como responsável pelo suporte das máquinas e administrador dos laboratórios de informática, gostaria de uma forma de visualizar facilmente informações sobre os computadores de cada laboratório sem precisar ir pessoalmente, para agilizar o processo para consertar alguma máquina, ou fazer algum ajuste sem que eu perca tempo tendo que descobrir o problema antes.

Eu, Aline Mendonça, como professora de programação da ETEC, quero dar aos alunos a opção de enviar solicitações de permissão para o uso de aplicativos específicos, para que eles possam solicitar acesso a ferramentas que considerem necessárias para a finalização de suas tarefas, para que assim, caso o aluno conclua suas tarefas atribuídas da aula, ele possa utilizar seu tempo em outras atividades acadêmicas.

Eu, Aline Mendonça, como professora do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, gostaria de ser notificada quando um aluno estiver usando um aplicativo não permitido em aula, ou acessando algum site não permitido, pois gostaria de ter um melhor controle sobre o que os alunos acessam e ter uma forma de tornar a aula mais produtiva, sem impedimentos de outros aplicativos dispersando a atenção dos alunos.

Eu, Aline Mendonça, como professora na escola técnica Etec de guaianases, gostaria de ter um menu virtual criado apenas com os aplicativos liberados pelo professor, para assim diminuir as distrações de demais aplicativos desnecessários para a aula.

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Product Backlog – Projeto de Sprint**

**Product Backlog:**

O Product Backlog é uma lista priorizada de funcionalidades, melhorias e correções que são desejadas para um produto. Ele é uma parte essencial da metodologia Scrum, sendo mantido e priorizado pelo Product Owner. O backlog é dinâmico e evolui ao longo do tempo, refletindo as mudanças nas necessidades do usuário, feedbacks da equipe e ajustes na visão do produto. As histórias de usuário são frequentemente incluídas no Product Backlog para guiar o desenvolvimento incremental do produto

**Link com todos Backlog: https://onedrive.live.com/edit?id=9493C0648D6C230B!254215&resid=9493C0648D6C230B!254215&ithint=file%2cxlsx&authkey=!AFDPfpjqzYGi2xc&wdo=2&cid=9493c0648d6c230b**

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**MER:**

Nosso MER consiste em 16 tabelas, onde aqui está toda nossa estrutura do nosso sistema de desenvolvimento. Nosso Banco de Dados, onde aqui realizamos nossa integração com nosso sistema web (site) e com a aplicação do sistema java, que realizamos o monitoramento de todas máquinas do nosso sistema

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Diagrama de classes:**

**Uma imagem contendo Código QR

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Diagrama de sequência:**

**Diagrama, Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**BPMN Magister:**

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

**BPMN Monitora Aula (Strike):**

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

**BPMN Monitora Aula (Reparo):**

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

**Diagrama de solução técnica:**

**Diagrama, Esquemático

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Controle de execução:**

**Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente**

**Wireframe: Dashboard de usuário e CRUD de lista de aplicativos do professor**

**Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Wireframe: Crud de aplicativos permitidos na aula do professor e máquinas registradas na organização da instituição**

**Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Wireframe: Crud de usuários, apenas os registrados naquela instituição específica,**

**Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente**

**Wireframe: Dashboards, maquinas da organização do usuário, modal de informações da máquina especifica, lista de aplicativos selecionado pelo professor(desativados e ativados), performance das maquinas individualmente(dashboard) e tela de configuração do usuário.**

**Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Wireframe: Crud de programas permitidos pelo próprio professor da instituição, crud de usuários daquela instituição em específico, crud de instituições que estão registradas no nosso sistema Magister, além dos modais de cada crud com a performance de deletar, editar, adicionar e ver mais informações**

**Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente**

**Wireframe: Tela de configuração do usuário do sistema, onde o próprio pode atualizar seus dados e as permissões de cada aula em específico que está aplicando**

**Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Especificação da Integração do Slack:**

A integração com o Slack é gerenciada pela classe BotSlack, que faz parte do sistema. Essa classe permite o envio de mensagens para um canal específico no Slack, utilizando a Slack API e autenticação por token. Em caso de falhas no envio da mensagem, a classe trata exceções do tipo SlackApiException e IOException, registrando os erros no console. O método enviarMensagem recebe uma mensagem como parâmetro e a envia para o canal Slack configurado.

Detalhes da Classe BotSlack

enviarMensagem(String mensagem):

Descrição: Envia uma mensagem para o canal Slack configurado.

Parâmetros:

mensagem: A mensagem a ser enviada para o canal.

Comportamento:

Utiliza a Slack API para enviar a mensagem.

Realiza autenticação por meio de token.

Trata exceções do tipo SlackApiException e IOException, registrando os erros no console.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Especificação da Integração dos Logs:**

A classe Logs gerencia a geração e manipulação de arquivos de log no sistema. Ela oferece métodos para criar logs, adicionar mensagens de suporte e motivos específicos. O caminho do arquivo de log é dinamicamente definido no diretório temporário do sistema. O formato dos logs inclui informações sobre data, hora, nome da máquina, consumo de CPU, RAM e Disco. A classe trata a criação do arquivo de log com permissões adequadas, considerando o sistema operacional. Adicionalmente, há suporte para adicionar mensagens de motivo em logs existentes.

Detalhes da Classe Logs

criarLog():

Descrição: Cria um novo arquivo de log no diretório temporário do sistema.

Comportamento:

Define dinamicamente o caminho do arquivo com base no diretório temporário.

Inclui informações sobre data, hora, nome da máquina, consumo de CPU, RAM e Disco.

adicionarMensagemSuporte(String mensagem):

Descrição: Adiciona mensagens de suporte relacionadas ao consumo de recursos (CPU, RAM, Disco) ao arquivo de log.

registrarMotivoEspecifico(String motivo):

Descrição: Registra motivos específicos no log para rastrear eventos ou ações no sistema.

adicionarMensagemMotivo(String mensagem, String caminhoArquivo):

Descrição: Adiciona mensagens de motivo em logs existentes.

Parâmetros:

mensagem: A mensagem a ser adicionada ao log existente.

caminhoArquivo: O caminho do arquivo de log existente.

tratarPermissoesArquivoLog(String caminhoArquivo):

Descrição: Garante que o arquivo de log seja criado com permissões adequadas, considerando o sistema operacional.

Parâmetros:

caminhoArquivo: O caminho do arquivo de log a ser verificado e ajustado.

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Especificação da Inovação do sistema Magister**

A inovação proposta consiste em um sistema de strikes para alunos, visando monitorar e controlar comportamentos inadequados ou processos não permitidos. Quando um aluno se envolve em atividades impróprias, o sistema atribui strikes a essa conta. Caso o aluno alcance um número predefinido de strikes, um modal de notificação é ativado, alertando o professor sobre a situação.

O professor tem a capacidade de ativar ou desativar strikes, proporcionando flexibilidade na gestão do sistema. Essa abordagem visa promover a responsabilidade dos alunos e um ambiente acadêmico mais seguro. O modal de notificação oferece uma comunicação eficaz entre o sistema e o professor, permitindo uma resposta rápida a comportamentos problemáticos. A inovação busca melhorar a eficiência na administração da disciplina acadêmica, proporcionando uma ferramenta proativa para a manutenção de um ambiente educacional saudável.

**Resumo do Script de instalação:**

Este script de instalação automatiza o processo de preparação do ambiente para o Sistema de Monitoramento da Magister. O script utiliza a ferramenta whiptail para criar uma interface de seleção de opções. As opções incluem a instalação do Docker e a configuração do MySQL.

O script verifica se o whiptail está instalado e, se não estiver, o instala utilizando o comando sudo apt-get install -y whiptail. Em seguida, apresenta um menu de opções ao usuário, permitindo escolher entre instalar o Docker e configurar o MySQL (Opção 1) ou sair do script (Opção 2).

A função install\_docker realiza as seguintes etapas:

Instala o Docker e inicia o serviço.

Baixa a imagem do MySQL 5.7.

Cria e executa um container MySQL com uma senha específica.

Executa um script SQL dentro do container para configurar o banco de dados.

Concede permissões de execução a um arquivo chamado java.sh.

Executa o arquivo java.sh, que parece estar relacionado à execução do sistema de monitoramento.

O script utiliza caixas de mensagens whiptail para informar o usuário sobre cada passo executado, proporcionando uma experiência interativa e informativa durante o processo de instalação e configuração.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Links da nossa organização do Git Hub:**

Este repositório consiste em todos nossos scripts de instalação, tanto Wizard, Java e Docker

[**https://github.com/SPTECH-Nowl/Assistentes-app**](https://github.com/SPTECH-Nowl/Assistentes-app)

Este repositório consiste na nossa aplicação Java, onde está nosso sistema de monitoramento das máquinas e envio de dados

[**https://github.com/SPTECH-Nowl/SistemaJava**](https://github.com/SPTECH-Nowl/SistemaJava)

Este repositório consiste na nossa aplicação do website Nowl, onde apresentamos nosso produto para nossos clientes

**https://github.com/SPTECH-Nowl/Site**

Este repositório consiste na nossa aplicação do website Magister, onde apresentamos nossa solução para o cliente e introduzimos na nossa solução para o seu problema, está é nossa aplicação local do site usando o banco Mysql

**https://github.com/SPTECH-Nowl/Magister**

Este repositório consiste na nossa aplicação do website Magister, onde apresentamos nossa solução para o cliente e introduzimos na nossa solução para o seu problema, está é nossa aplicação local do site usando o banco Mysql

**https://github.com/SPTECH-Nowl/Magister**

**Apresentação final PPTX, aqui estão nossos slides que foram apresentados durante a sprint**

**https://www.canva.com/design/DAFtVaC-6XA/\_FAngp6Uvnh4JVifYw-kFg/edit**

**Ícone

Descrição gerada automaticamente**

**Obrigado pela atenção!**

**Cauã Gustavo**

[**caua.mesquita@sptech.school**](mailto:caua.mesquita@sptech.school)

**Gabriel Yukio**

**gabriel.coca@sptech.school**

**Jhulia Cristina**

**jhulia.silva@sptech.school**

**Gabriel Yukio**

**gabriel.coca@sptech.school**

**Tiago Alves**

[**tiago.asilva@sptech.school**](mailto:tiago.asilva@sptech.school)

**Will Gustavo**

**will.adolpho@sptech.school**

**Yuri Oliveira**

**yuri.silva@sptech.school**