

CENTRO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL ABÍLIO PAULO – CEDUP
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

FILIPPE SILVA SALVADOR
HENRIQUE FREITAS GONÇALVES

MERLIM
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE
SISTEMA PARA PUBLICAÇÃO DE LIVROS

CRICIÚMA
2024

FILIPPE SILVA SALVADOR
HENRIQUE FREITAS GONÇALVES

MERLIM
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE
SISTEMA PARA PUBLICAÇÃO DE LIVROS

Projeto Integrador apresentado para a disciplina de **Projeto Integrador**, para obtenção da nota para aprovação na disciplina, em cumprimento à exigência curricular do Curso **Técnico em Informática**, do Centro de Educação Profissional Abílio Paulo (CEDUP – Criciúma / SC). Na área de concentração: Desenvolvimento de Sistemas Web.

Orientador(a): Prof. **Edilson Valentin dos Santos Bitencourt**.

CRICIÚMA

2024

FILIPPE SILVA SALVADOR
HENRIQUE FREITAS GONÇALVES

MERLIM

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE
SISTEMA PARA PUBLICAÇÃO DE LIVROS**

Projeto Integrador apresentado para a disciplina de **Projeto Integrador**, para obtenção da nota para aprovação na disciplina, em cumprimento à exigência curricular do Curso **Técnico em Informática**, do Centro de Educação Profissional Abílio Paulo (CEDUP – Criciúma / SC). Na área de concentração: Desenvolvimento de Sistemas Web.
Orientador(a): Prof. Edilson Valentin dos Santos Bitencourt.

Criciúma, ____ de _____ de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Gustavo dos Reis Zanatta – Orientador de Curso (CEDUP)

Prof. JUCEMAR FORMIGONI CÂNDIDO – Titulação (Instituição)

Prof. Edilson Valentin dos Santos Bitencourt – Titulação (Instituição)

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma plataforma digital para publicação e comercialização de livros e artigos educacionais, com o objetivo de oferecer autonomia e visibilidade a autores independentes. O estudo propõe uma solução acessível para que autores possam autopublicar, divulgar e monetizar seus conteúdos educativos, contribuindo para a inclusão digital e o fortalecimento da economia criativa no setor educacional. A metodologia utilizada inclui uma revisão bibliográfica sobre plataformas digitais de publicação, economia criativa e curadoria de conteúdo, além de uma análise das funcionalidades necessárias para um sistema eficiente e intuitivo. Como resultado, foram identificadas as principais ferramentas e métodos que viabilizam a criação de uma plataforma dinâmica e de fácil navegação, atendendo às demandas de autores e leitores. Conclui-se que uma plataforma desse tipo não só facilita a publicação independente de materiais educativos, mas também democratiza o acesso ao conhecimento e estimula a diversidade de conteúdos educacionais.

Palavras-chave: plataforma digital, autopublicação, livros educacionais, economia criativa, inclusão digital.

ABSTRACT

This work presents the development of a digital platform for publishing and selling educational books and articles, with the aim of offering autonomy and visibility to independent authors. The study proposes an accessible solution so that authors can self-publish, disseminate and monetize their educational content, contributing to digital inclusion and strengthening the creative economy in the educational sector. The methodology used includes a bibliographical review on digital publishing platforms, creative economy and content curation, in addition to an analysis of the functionalities allowed for an efficient and intuitive system. As a result, the main tools and methods were identified that enable the creation of a dynamic and easy-to-navigate platform, meeting the demands of authors and readers. It is concluded that a platform of this type not only facilitates the independent publication of educational materials, but also democratizes access to knowledge and encourages the diversity of educational content

Keywords: digital platform, self-publishing, educational books, creative economy, digital inclusion.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ícone Visual Studio.....	14
Figura 2 - Ícone Xampp.....	15
Figura 3 - Ícone CSS.....	16
Figura 4 - Ícone PHP.....	16
Figura 5 - Ícone Html.....	17
Figura 6 - Ícone CANVA.....	18
Figura 7 - Ícone Figma.....	19
Figura 8 - Ícone MySQL.....	19
Figura 9 - Ícone UML.....	20
Figura 10 - Ícone Miro.....	21
Figura 11 - Diagrama de Caso de Uso	27
Figura 12 - Diagrama de Sequência.....	28
Figura 13 - Diagrama Conceitual.....	29
Figura 14 - Banco De Dados.....	30
Figura 15 - Tela de cadastro.....	31
Figura 16 - Tela de login.....	32
Figura 17 - Tela Inicial.....	33
Figura 18 - Tela de Postagem.....	34
Figura 19 - Tela Livros.....	34

LISTA DE TABELAS

Tabela 1:Requisitos Funcionais.....	23
Tabela 2:Requisitos Não Funcionais.....	24
Tabela 3:Regra de Negócio 1.....	25
Tabela 4:Regra de Negócio 2.....	25
Tabela 5:Regra de Negócio 3.....	25
Tabela 6:Regra de Negócio 4.....	26
Tabela 7:Regra de Negócio 5.....	26

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HTML	Hyper Text Markup Language
CSS	Cascade Style Sheet
PHP	Hypertext Preprocessor
UML	Unified Modeling Language
SQL	Structured Query Language

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. TEMA.....	11
1.2. PROBLEMA DE PESQUISA.....	11
1.3. HIPÓTESES.....	12
1.4. JUSTIFICATIVA.....	12
2. OBJETIVOS.....	13
2.1. OBJETIVO GERAL.....	13
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
3. Referencial Teórico.....	14
3.1 FERRAMENTAS UTILIZADAS.....	14
3.1.1 Visual Studio Code.....	14
3.1.2 Xampp.....	15
3.1.3 CSS.....	15
3.1.4 PHP.....	16
3.1.5 Html.....	17
3.1.6 CANVA.....	17
3.1.7 Figma.....	18
3.1.8 MySQL.....	19
3.2 Arquitetura do Projeto.....	20
3.2.1 UML.....	20
3.2.2 Miro.....	20
3.2.3 Diagrama de Caso de Uso.....	21
3.2.4 Diagrama de Sequência.....	22
3.2.4 Diagrama Conceitual.....	21
4. Desenvolvimento.....	22
4.1 ANÁLISE DE REQUISITOS.....	23
4.1.1 Requisitos Funcionais.....	23
4.1.2 Requisitos não Funcionais.....	24
4.1.3 Regras De negócio.....	25
4.2 DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	27
4.3 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	28
4.4 DIAGRAMA CONCEITUAL.....	29
4.5 BANCO DE DADOS.....	30
4.5 TELA DE LOGIN E CADASTRO.....	30
4.6 TELA INICIAL.....	32
4.7 TELA POSTAR.....	33
4.7 TELA LIVROS.....	34
5. CONCLUSÃO.....	34

REFERÊNCIAS:	36
---------------------------	-----------

1. INTRODUÇÃO

1.1. TEMA

Este trabalho propõe a criação de um site focado na publicação e comercialização de livros educacionais, onde usuários podem não apenas compartilhar suas produções literárias, mas também vendê-las. A plataforma permitirá que escritores publiquem seus próprios livros, com opções de venda e download, proporcionando acesso fácil e intuitivo ao material educacional. Voltado para autores independentes e leitores que buscam conteúdo acadêmico ou didático, o site busca fomentar o acesso ao conhecimento, promover a autonomia dos autores e facilitar a disseminação de materiais educativos.

1.2. PROBLEMA DE PESQUISA

Como poderíamos desenvolver uma plataforma online de publicação e comercialização de livros voltada para a área educacional, que permita a autores independentes disponibilizarem seus livros para venda e download, garantindo uma experiência de usuário intuitiva e segura tanto para escritores quanto para leitores?

Além disso, como criar uma plataforma com um ambiente confiável e acessível para autores que desejam publicar e monetizar suas obras educacionais, atendendo também às necessidades dos usuários em busca de materiais educativos de qualidade

1.3. HIPÓTESES

1. Uma plataforma de publicação e comercialização de livros voltada para o público educacional pode incentivar a criação e compartilhamento de materiais educacionais de qualidade, ao facilitar que autores publiquem e vendam suas obras diretamente para leitores interessados.
2. A implementação de uma interface amigável e recursos de segurança, como controle de acesso e processamento de pagamentos seguro, contribuirá para uma experiência positiva dos usuários, aumentando a confiabilidade e a adoção da plataforma.
3. A disponibilização de uma seção de download gratuito, ao lado das opções de venda, pode fomentar o uso da plataforma por estudantes e educadores, ao proporcionar um acesso mais amplo e inclusivo aos materiais educacionais.
4. A possibilidade de monetização e a visibilidade oferecida pela plataforma motivarão autores independentes e profissionais da educação a publicar conteúdos regularmente, contribuindo para um acervo variado e atualizado.
5. Uma curadoria de conteúdo baseada em critérios de qualidade e relevância educacional pode aumentar a confiabilidade da plataforma e atrair um público-alvo mais amplo, incluindo instituições educacionais.

1.4. JUSTIFICATIVA

Este projeto surge da necessidade de oferecer um espaço onde educadores e escritores independentes possam compartilhar e dar visibilidade a seus trabalhos, especialmente em um mercado onde autores sem vínculos com grandes editoras frequentemente enfrentam barreiras para publicar e divulgar suas obras. Muitos desses profissionais têm um papel fundamental na produção de conteúdos educacionais inovadores e de qualidade, mas encontram dificuldades para conquistar o reconhecimento e a valorização que seu trabalho merece.

O merlim permitirá que esses autores publiquem suas obras diretamente, criando uma vitrine digital para que possam alcançar leitores interessados e ser reconhecidos por suas contribuições à educação. Ao oferecer um espaço onde escritores possam não apenas compartilhar, mas também monetizar seus

conteúdos, o projeto busca incentivar a produção contínua de materiais educacionais e promover o desenvolvimento de carreiras no universo literário e acadêmico.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma plataforma online de publicação e comercialização de livros educacionais que valorize e possibilite que autores independentes disponibilizem suas obras para venda e download, promovendo uma experiência intuitiva, segura e acessível para escritores e leitores

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Oferecer opções para que autores definam preços para suas obras, incentivando a valorização do trabalho criativo
- b) Projetar uma interface de usuário intuitiva e segura que facilite o acesso dos autores à publicação e aos recursos de monetização, e também que ofereça uma experiência agradável e confiável aos leitores.
- c) Desenvolver funcionalidades específicas para a venda e download de livros, incluindo opções para conteúdo gratuito e pago
- d) estabelecer mecanismos para a comunicação dos leitores com os escritores como comentários, discussões e avaliações
- e) implementar ferramentas que promovam e ajudem os autores a alcançar um público mais amplo aumentando

3. Referencial Teórico

O Referencial Teórico deste trabalho busca reunir conceitos e estudos que embasam a criação e o funcionamento da plataforma Merlim. Esta seção está organizada em tópicos para facilitar a compreensão dos principais conceitos que sustentam o projeto. A seguir, apresentamos as principais ideias e pesquisas que formam a base deste trabalho.

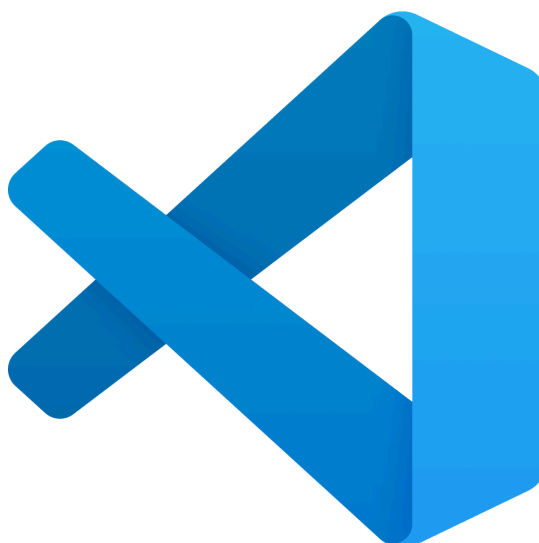
3.1 FERRAMENTAS UTILIZADAS

Neste capítulo será examinado algumas das ferramentas mais relevantes no contexto do gerenciamento de dados e desenvolvimento de software.

3.1.1 Visual Studio Code

O Visual Studio Code (VS Code) é um editor de código gratuito e multiplataforma da Microsoft, amplamente usado por desenvolvedores pela sua leveza, velocidade e flexibilidade. Ele permite instalar extensões para suportar diversas linguagens e frameworks, tornando-o adaptável como uma IDE completa. Além disso, o VS Code integra-se com o Git, facilitando o controle de versão, e oferece um terminal embutido para executar comandos diretamente no editor.

Figura 1 - Ícone Visual Studio



Fonte: Carleton University (2024)

3.1.2 Xampp

O XAMPP é um pacote de software gratuito que facilita a criação de um ambiente de servidor local para desenvolvimento web. Ele inclui o servidor Apache, o banco de dados MariaDB e suporte para as linguagens PHP e Perl, simplificando o processo de configuração para iniciantes e desenvolvedores. Com uma interface fácil de usar, o XAMPP permite gerenciar serviços e é compatível com sistemas operacionais como Windows, macOS e Linux, tornando-o ideal para testar e desenvolver websites e aplicativos localmente antes de publicá-los.

Figura 2 - Ícone Xampp



Fonte:World Vector Logo (2024)

3.1.3 CSS

CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem usada para estilizar páginas web, controlando a aparência e o layout de elementos HTML. Com o CSS, é possível definir cores, fontes, espaçamentos, tamanhos e posições de maneira flexível, criando desde designs simples até interfaces complexas e responsivas que se adaptam a diferentes dispositivos.

Figura 3 - Ícone CSS



Fonte:Wikipedia (2024)

3.1.4 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de programação amplamente usada no desenvolvimento web para criar sites dinâmicos e interativos. Executado no lado do servidor, o PHP permite gerar conteúdo dinâmico, manipular bancos de dados, gerenciar sessões de usuário e processar formulários. Sua sintaxe é fácil de aprender, e ele se integra bem com HTML, CSS e JavaScript, tornando-o uma escolha popular para sites que exigem funcionalidades como autenticação, gerenciamento de conteúdo e processamento de dados em tempo real.

Figura 4 - Ícone PHP



Fonte:Wikipedia (2024)

3.1.5 Html

HTML (HyperText Markup Language) é a linguagem padrão para a criação de páginas web. Ele estrutura o conteúdo da página usando elementos como títulos, parágrafos, links, imagens e listas, organizando o conteúdo de maneira hierárquica. HTML é essencial para criar a base de um site, e funciona em conjunto com CSS (para a estilização) e JavaScript (para a interatividade). Ele é fácil de aprender e forma o alicerce de qualquer site, permitindo que navegadores interpretem e exibam o conteúdo para os usuários.

Figura 5 - Ícone Html



Fonte:Wikipedia (2024)

3.1.6 CANVA

O Canva é uma plataforma online de design gráfico que permite a criação de materiais visuais de forma prática e intuitiva, sem a necessidade de habilidades avançadas em design. Ele oferece uma variedade de templates prontos e recursos para criar apresentações, posts para redes sociais, logotipos, banners, convites e muito mais. Com uma interface simples e arrastar-e-soltar, o Canva é acessível para iniciantes, mas também oferece ferramentas e funcionalidades avançadas para

profissionais. A plataforma possui uma versão gratuita com diversas funcionalidades e uma versão paga com recursos adicionais, como imagens premium e opções de personalização.

Figura 6 - Ícone CANVA



Fonte: Vecteezy (2024)

3.1.7 Figma

O Figma é uma ferramenta online de design e prototipagem de interfaces que permite a criação colaborativa de projetos em tempo real. Muito usada por designers de UI/UX, ela facilita o design de websites, aplicativos e outros produtos digitais. Com o Figma, é possível criar wireframes, layouts, protótipos interativos e animações, tudo em um ambiente que permite colaboração simultânea, semelhante a um Google Docs do design. A ferramenta funciona diretamente no navegador, o que elimina a necessidade de instalação e torna o acesso multiplataforma, incluindo Windows, macOS e Linux. Além disso, o Figma possui uma versão gratuita com recursos básicos e uma versão paga com funcionalidades avançadas, ideal para equipes de design.

Figura 7 - Ícone Figma



Fonte:CleanPNG (2024)

3.1.8 MySQL

MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (SGBD) de código aberto, amplamente utilizado em aplicações web para armazenar, organizar e gerenciar dados. Ele é baseado na linguagem SQL (Structured Query Language), que permite a execução de consultas, atualizações, inserções e exclusões de dados de forma eficiente. O MySQL é conhecido por sua robustez e desempenho, sendo adequado para projetos que exigem segurança e alta capacidade de processamento de dados.

Figura 8 - Ícone MySQL



Fonte:Future Solutions (2024)

3.2 Arquitetura do Projeto

3.2.1 UML

UML (Unified Modeling Language) é uma linguagem padrão usada para modelar sistemas de software por meio de diagramas. Ela ajuda a representar a estrutura, comportamento e interações do sistema. Entre os principais diagramas estão os de classes, casos de uso e sequência. A UML é usada para facilitar o planejamento, documentação e comunicação entre desenvolvedores e stakeholders, proporcionando uma visão clara da arquitetura e funcionamento de sistemas complexos.

Figura 9 - Ícone UML



Fonte:Goodea (2024)

3.2.2 Miro

Miro é uma ferramenta online de colaboração visual que permite equipes criarem, compartilharem e organizarem ideias em um espaço digital interativo. Usado principalmente para brainstorming, planejamento de projetos e design de fluxos de trabalho, o Miro oferece uma tela em branco onde é possível adicionar

notas adesivas, diagramas, imagens, e até integrar outras ferramentas. Ele facilita a colaboração em tempo real, permitindo que membros de uma equipe, mesmo em locais diferentes, trabalhem juntos de forma eficiente. É amplamente utilizado em áreas como design, desenvolvimento de software e gestão de projetos.

Figura 10 - Ícone Miro



Fonte: Miro Developers (2024)

3.2.3 Diagrama de Caso de Uso

O Diagrama de Casos de Uso é uma representação visual usada na UML para ilustrar as funcionalidades de um sistema do ponto de vista do usuário. Ele mostra como os usuários interagem com o sistema e quais ações ou processos (casos de uso) estão disponíveis para eles. Esse diagrama é utilizado para capturar e especificar os requisitos funcionais de um sistema, ajudando a entender as necessidades dos usuários e como o sistema as atende.

No diagrama, os **atores** representam as entidades externas (como usuários ou outros sistemas) que interagem com o sistema. Os **casos de uso** são as ações ou serviços que o sistema oferece para esses atores. O diagrama também pode mostrar relacionamentos entre casos de uso, como **inclusão** ou **extensão**, indicando dependências ou variações de funcionalidades.

O Diagrama de Casos de Uso é muito útil em fases iniciais de desenvolvimento, pois proporciona uma visão clara e simples das interações do sistema com seus usuários, ajudando a identificar os requisitos principais antes de se aprofundar em detalhes técnicos.

3.2.4 Diagrama de Sequência

O Diagrama de Sequência é um tipo de diagrama da UML que mostra a interação entre objetos ou componentes de um sistema ao longo do tempo. Ele ilustra como os objetos se comunicam, enviando mensagens uns aos outros em uma sequência específica, geralmente representando o fluxo de controle de um processo ou operação.

No diagrama, os **objetos** são representados por linhas verticais, e as **mensagens** são representadas por setas horizontais que conectam esses objetos, indicando a ordem em que as ações ocorrem. Ele ajuda a entender a dinâmica das interações dentro de um sistema e é útil para modelar processos complexos ou sequências de eventos.

O Diagrama de Sequência é frequentemente usado em fases de análise e design para representar o comportamento de um sistema de forma clara e detalhada.

3.2.4 Diagrama Conceitual

O Diagrama Conceitual é uma representação visual que ilustra os conceitos principais de um sistema e as relações entre eles, sem entrar em detalhes técnicos. Ele é utilizado para representar a estrutura lógica e as entidades de um domínio, geralmente em um nível mais alto de abstração, focando nos elementos-chave e em como eles se conectam.

Esse tipo de diagrama é comum em fases iniciais de projetos, como na modelagem de dados, onde se busca entender as entidades principais e suas interações sem se preocupar com a implementação. Ele ajuda a mapear os conceitos essenciais do sistema, como entidades, atributos e relações, sendo útil para facilitar a compreensão geral do sistema por stakeholders e equipes de desenvolvimento.

4. Desenvolvimento

O desenvolvimento visa estabelecer os métodos e procedimentos necessários para a criação da plataforma Merlim. Seguindo uma abordagem estruturada detalhando os principais passos para a criação do projeto

4.1 ANÁLISE DE REQUISITOS

A análise de requisitos tem como objetivo entender as funcionalidades e necessidades essenciais para o desenvolvimento de um site de publicação de livros. Essa etapa é fundamental para aplicar de maneira prática os conhecimentos adquiridos sobre as tecnologias e estudos mencionados anteriormente. A seguir, serão apresentados os requisitos analisados para o desenvolvimento da plataforma.

4.1.1 Requisitos Funcionais

Tabela 1: Requisitos Funcionais

Requisitos funcionais	
RF01 Cadastrar Usuários	Especificação: O sistema deve permitir que o usuário realize seu cadastro, informando seu nome, email, senha, data de nascimento e gênero.
RF02 Login de Usuários	Especificação: O sistema deve permitir que o usuário realize seu login, informando seu email e senha. Usuários poderão fazer login de usuários cadastrados, utilizando e-mail e senha.
RF03 Criação de Conteúdo	Especificação: Usuários devem poder escrever a descrição e o título do seu livro.
RF04 Exclusão de Conteúdo	Especificação: Usuários devem ter a capacidade de excluir suas próprias histórias publicadas.
RF05 Publicação de Conteúdo	Especificação: Após concluir o título e a descrição, os usuários devem poder publicá-la na plataforma. O sistema deve permitir a visualização das histórias publicadas a outros usuários.
RF06 Enviar Comentários	Especificação: Usuários devem poder comentar nos livros de outros usuários. As avaliações devem ser feitas por meio de uma nota.
RF07 Suporte ao Usuário	Especificação: O sistema deve disponibilizar uma seção de ajuda para que os usuários possam encontrar respostas para dúvidas comuns.
RF08 Perfil de Usuário	Especificação: Cada usuário terá um perfil individual onde poderá visualizar e editar suas informações pessoais, como nome e e-mail.

RF09 Pesquisar Conteúdo	Especificação: O sistema deve permitir que os usuários realizem pesquisas por palavras-chave. A pesquisa deve ser eficiente e exibir resultados relevantes.
RF10 Visualizar Livro	Especificação: O sistema deve permitir que os usuários logados visualizem os livros publicadas por outros usuários.
RF11 Baixar Livro	Especificação: O sistema deve permitir que os usuários logados possam estar fazendo download dos livros publicados por outros usuários.

4.1.2 Requisitos não Funcionais

Tabela 2: Requisitos Não Funcionais

Requisitos não-funcionais		
Nome	Restrição	Categoria
RNF01 Controle de acesso	A função só pode ser acessada por usuário com perfil de operador ou superior	Segurança
RNF02 Proteção de dados	Implementar Medidas de Segurança para proteger os dados pessoais dos usuários	Segurança
RNF03 Interface Intuitiva	A interface do usuário deve ser intuitiva e fácil de usar	Usabilidade
RNF04 Suporte a Navegadores	O site deve ser compatível com as versões mais recentes dos navegadores Chrome, Firefox, Safari e Edge	Compatibilidade
RNF05 Suporte a Arquivos de Grande Tamanho	O sistema deve ser capaz de lidar com o upload de arquivos PDF de grande porte	Desempenho
RNF06 Disponibilidade	O site deve estar disponível pelo menos 99,9% do tempo	Confiabilidade

RNF07 Tempo de carregamento da página	As páginas do sistema devem carregar em menos de 5 segundos	Desempenho
RNF08 Capacidade De Armazenamento	O sistema deve ser preparado para armazenar uma grande quantidade de livros e dados de usuários, suportando um crescimento constante de conteúdo.	Escalabilidade
RNF09 Criptografar a senha	O sistema deve salvar a senha digitada pelo usuário em criptografia	Segurança
RNF10 Gestão de Erros e Exceções	O sistema deve registrar erros e exceções de forma detalhada e, sempre que possível, apresentar mensagens de erro amigáveis e claras para os usuários.	Confiabilidade

4.1.3 Regras De negócio

Tabela 3: Regra De Negócio 1

Nome	RN1 Requisitos para Publicação de Livro
Descrição	Para que um livro seja publicado, o autor deve fornecer um título, uma descrição, o arquivo PDF do livro e uma imagem de capa.
Fonte	Desenvolvimento
Histórico	26/11/2024

Tabela 4: Regra De Negócio 2

Nome	RN2 Responsabilidade sobre Comentários e Avaliações
Descrição	Os usuários são responsáveis pelas avaliações e comentários que fazem.
Fonte	Suporte ao Usuário
Histórico	26/11/2024

Tabela 5: Regra De Negócio 3

Nome	RN3 Acessibilidade ao Conteúdo
Descrição	Todo o conteúdo (livros, comentários, avaliações) deve ser acessível a todos os usuários.
Fonte	Desenvolvimento
Histórico	26/11/2024

Tabela 6: Regra De Negócio 4

Nome	RN4 Campos obrigatórios no cadastro
Descrição	O cadastro de cliente deve conter os campos obrigatórios: nome, email, data de nascimento e senha.
Fonte	Norma de Cadastro
Histórico	26/11/2024

Tabela 7: Regra De Negócio 5

Nome	RN5 Comentários e Avaliações de Obras
Descrição	Somente usuários cadastrados podem comentar e avaliar histórias na plataforma.
Fonte	Termos de Uso e Política de Comentários do site
Histórico	26/11/2024

4.2 DIAGRAMA DE CASO DE USO.

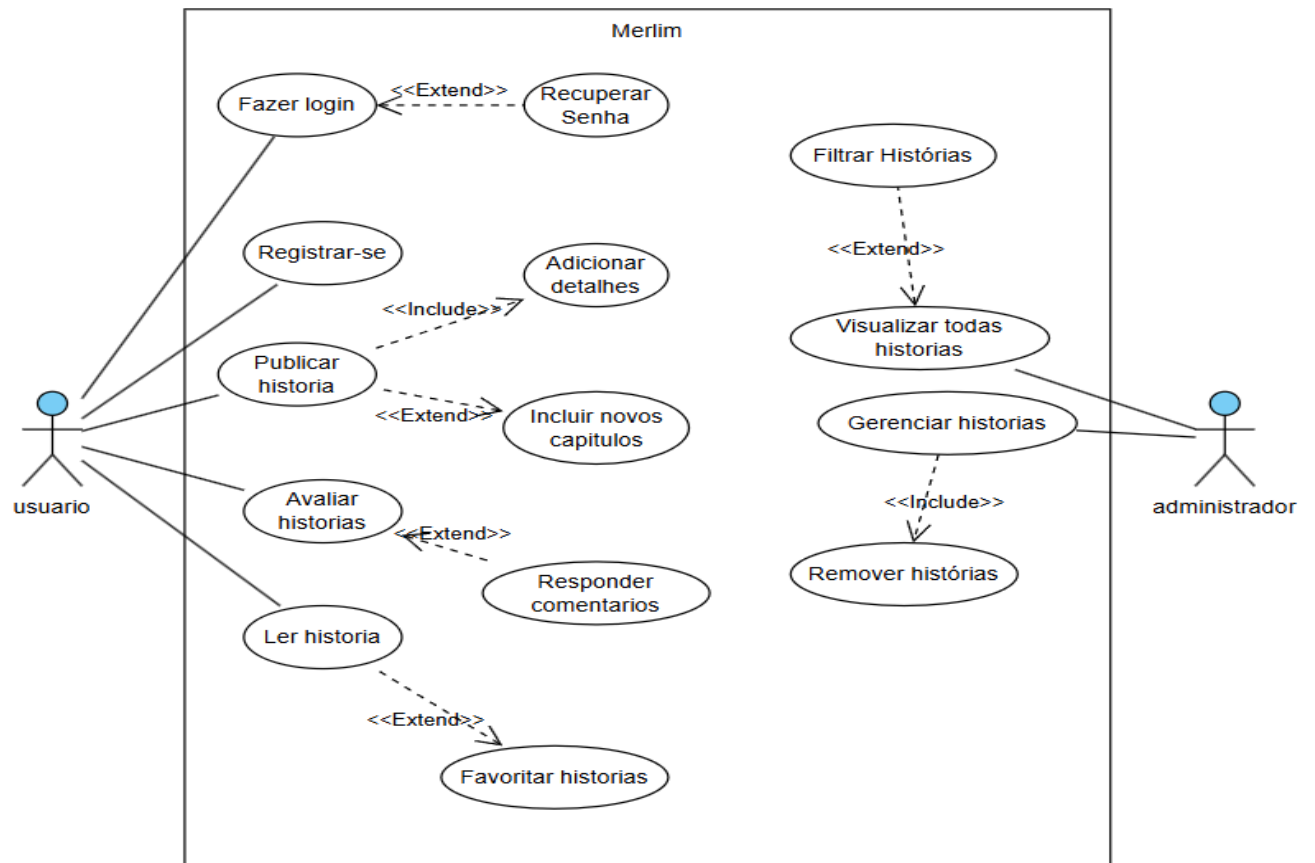
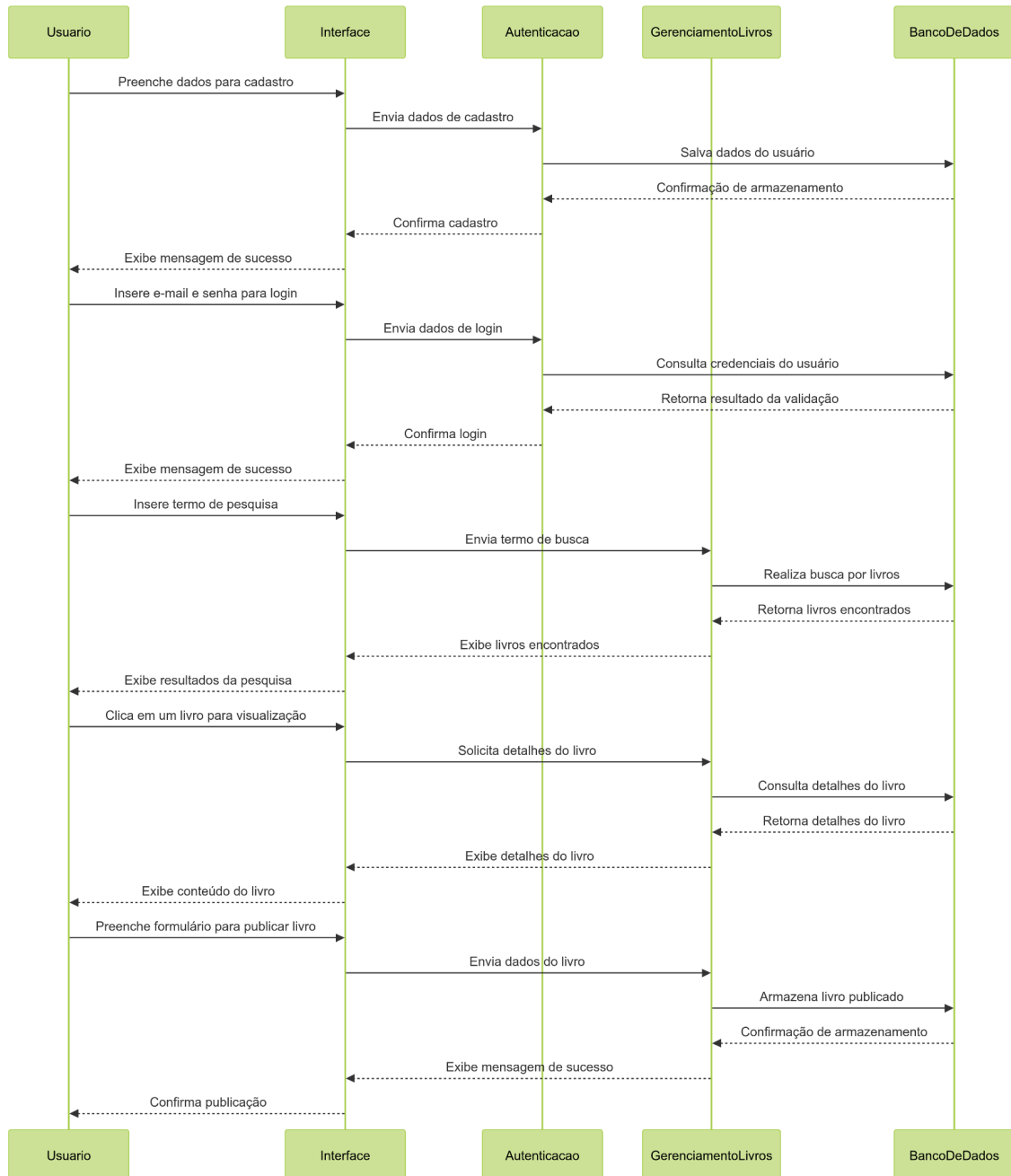


Figura 11 - Diagrama de Caso de Uso

Fonte: dos Autores (2024)

4.3 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.

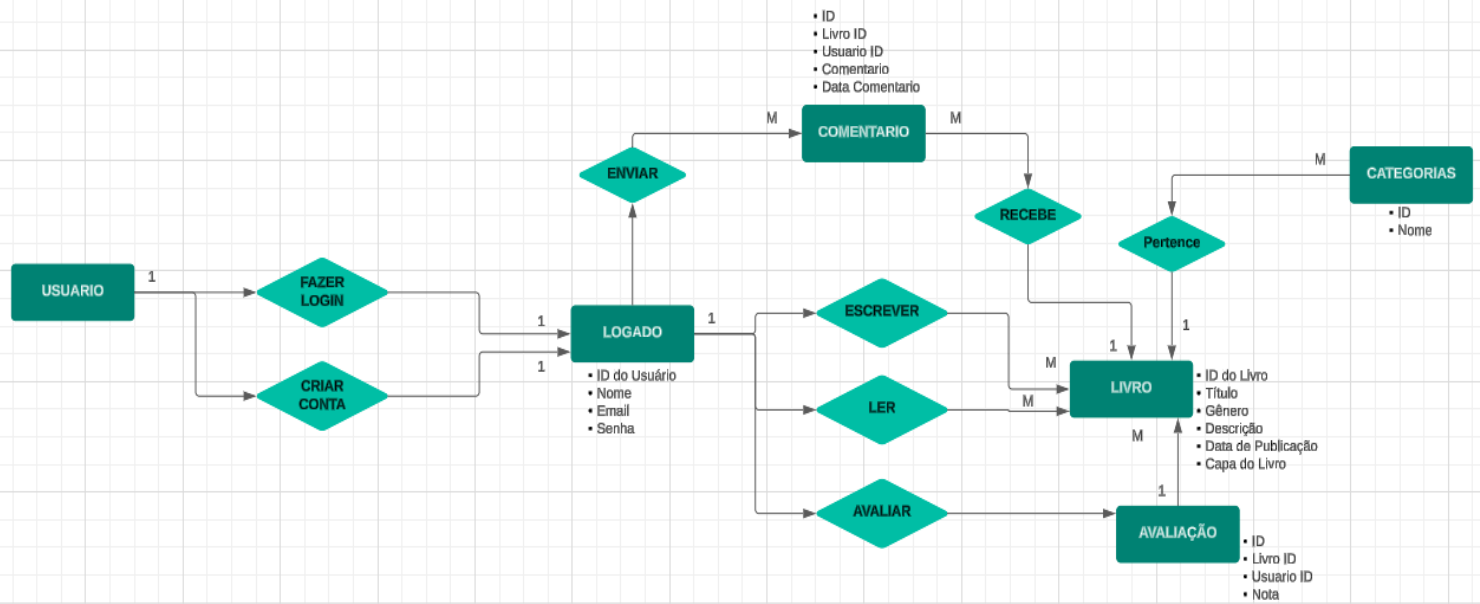
Figura 12 - Diagrama de Sequência



Fonte: dos Autores (2024)

4.3 DIAGRAMA CONCEITUAL.

Figura 13 - Diagrama Conceitual

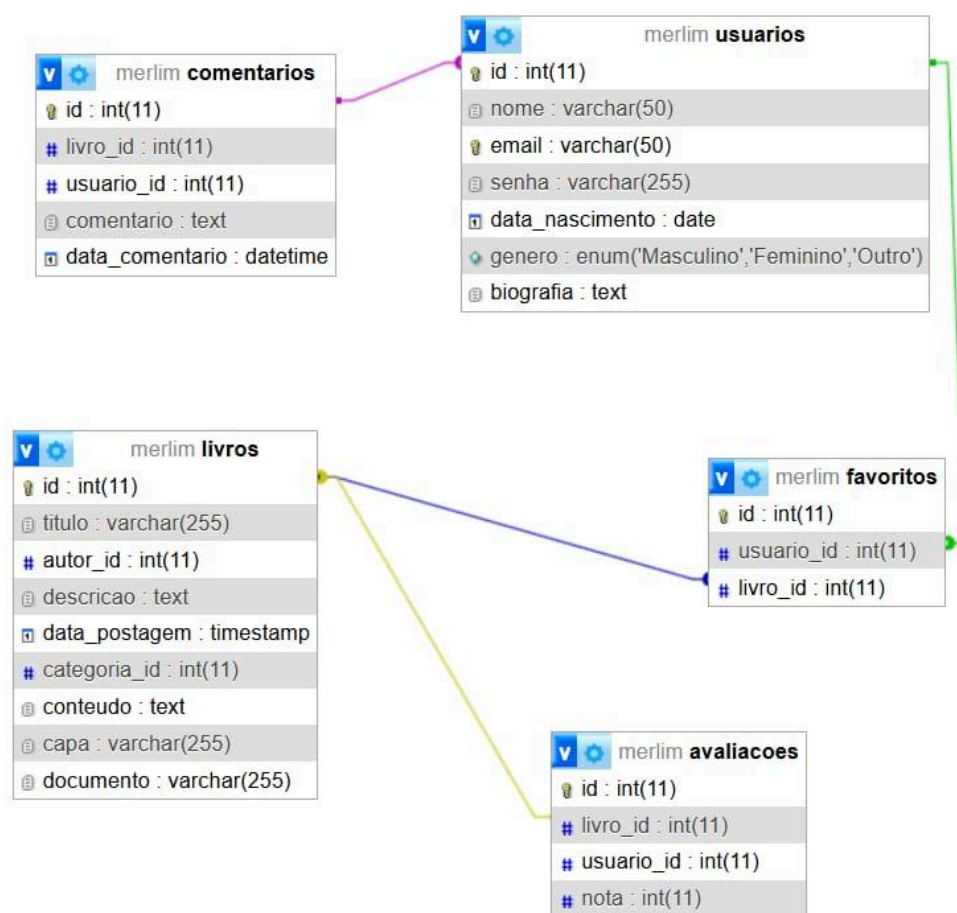


Fonte: dos Autores (2024)

4.4 Banco De Dados

Neste tópico, será apresentado o banco de dados, parte essencial que oferece uma visão de como a estrutura organizada do site funciona

Figura 14 - Banco De Dados



Fonte: dos Autores (2024)

4.5 TELA DE LOGIN E CADASTRO

A tela de login é destinada para os usuários que já possuem uma conta já criada, eles podem inserir seu e-mail e senha para realizar o login.

Para novos usuários, existe a opção "Cadastrar-se", que abre a possibilidade de criar uma conta nova. Selecionando essa opção, os usuários são redirecionados

para a tela de cadastro, onde devem preencher os campos de nome, e-mail, data de nascimento, gênero e senha. Essas informações são necessárias para criar um perfil no sistema.

Figura 15 - Tela de Cadastro

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro no sistema Merlim. No topo, uma barra de navegação escura contém o texto "Bem-vindo ao Merlim" e quatro botões: "Home", "Postar Livro", "Livros" e "Ajuda". Abaixo, o formulário "Cadastre-se" é exibido sobre um fundo cinza com uma grande letra "M" verde. O formulário possui os seguintes campos:

- Nome:** Campo de texto.
- Email:** Campo de texto.
- Senha:** Campo de texto.
- Data de Nascimento:** Campo de data com máscara "dd/mm/aaaa" e ícone de calendário.
- Gênero:** Menu suspenso com a opção "Masculino" selecionada.
- Cadastrar:** Botão verde para finalizar o cadastro.

Fonte: dos Autores (2024)

Figura 16 -Tela de Login

Merlim

Cadastrar-se Login

Bem-vindo ao Merlim

Home Postar Livro Livros Ajuda

Realize seu login

Não possui conta? [Crie aqui](#)

Email

Senha

Entrar

Fonte: dos Autores (2024)

4.6 TELA INICIAL

Ao fazer login, o usuário é redirecionado para a tela inicial do site. Na página inicial o usuário pode ler as informações de como o site funciona e o que ele entrega. No cabeçalho tem as opções de ler livro e postar seu próprio livro.

Figura 17 -Tela inicial



Fonte: dos Autores (2024)

4.7 TELA POSTAR

Na Tela Postar, o usuário logado pode compartilhar seu livro preenchendo informações como título, descrição, gênero literário, e enviando a capa e o arquivo da obra. Após completar os campos, o livro é publicado e fica disponível para a comunidade do site.

Figura 18 -Tela de Postagem

The screenshot shows the 'Postar seu Livro' form on the Merlim website. The form is titled 'Postar Livro' and contains the following fields and buttons:

- Título:** A text input field for the book title.
- Descrição:** A larger text input field for the book description.
- Escolha a Capa do Livro:** A section with a button labeled 'Escolher arquivo' and the text 'Nenhum arquivo escolhido'.
- Escolha o Documento (.doc) do Livro:** A section with a button labeled 'Escolher arquivo' and the text 'Nenhum arquivo escolhido'.
- Postar:** A large green button at the bottom of the form to submit the book.

The website header includes the Merlim logo, the user name 'Olá, Muquinha', and a 'Logout' link. Navigation buttons for 'Home', 'Postar Livro', 'Livros', and 'Ajuda' are also present.

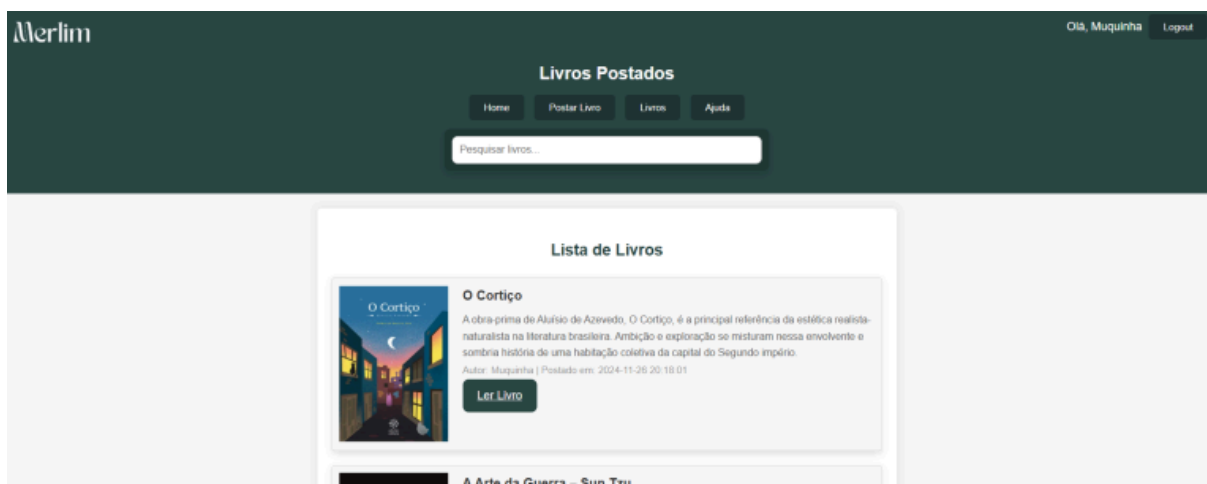
Fonte: dos Autores (2024)

4.7 TELA LIVROS

Na Tela Livros, os usuários têm acesso à lista de livros disponíveis no site. A página exibe as obras em um layout organizado, com opções de pesquisa por nome. Cada livro é apresentado com sua capa, título, breve descrição e nome do autor.

Ao selecionar um livro, o usuário é redirecionado para a página de leitura ou detalhes da obra, onde pode ler online, verificar informações completas e realizar o download. A tela facilita a navegação e descoberta de novos conteúdos, promovendo a interação entre autores e leitores.

Figura 19 - Tela Livros



Fonte: dos Autores (2024)

5. CONCLUSÃO

Este estudo buscou analisar a viabilidade de uma plataforma digital para publicação e comercialização de livros e artigos educacionais, oferecendo aos autores independentes uma forma de compartilhar e monetizar seus conteúdos. A pesquisa identificou a crescente demanda por alternativas de autopublicação e os desafios do mercado digital, destacando uma oportunidade significativa para uma plataforma que facilite a criação e distribuição de materiais educacionais.

Os objetivos foram atingidos, com a definição dos requisitos essenciais para a plataforma. Embora um protótipo completo não tenha sido desenvolvido, os resultados indicam um grande potencial para o projeto.

REFERÊNCIAS:

CASTELLS, M. (2010). The Rise of the Network Society. Wiley-Blackwell.

DevMedia. (2021). CSS Responsivo: A importância e COMO FAZER
<https://www.youtube.com/watch?v=Wtyj7-9eY3s>

DIAGRAMS.NET. Draw.io - Diagramming Tool. Disponível em:
<https://www.diagrams.net/>.

3DSNC. (2017). Como criar um site em php
<https://www.youtube.com/watch?v=AtWKBnSAdvw&list=PLmPn2MXksnkiukmwh3Y64-7h8q3sz2rm1&index=1>

MATIAS-PEREIRA, J. (2016). Manual de Metodologia da Pesquisa Científica. Grupo GEN.

MySQL Documentation. MySQL Reference Manual. Oracle.

MYSQL. (2023). MySQL Reference Manual. Oracle. Disponível em:
<https://dev.mysql.com/doc>

JOÃO OLIVEIRA, 08/2023 PHP do Zero - Criando sistemas com PHP e MySQL na prática

SHIRKY, C. (2008). Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations. Penguin Press.

SOUSA, S. R. & SILVA, F. C. (2015). Autopublicação e a valorização do autor independente. Revista de Estudos Culturais.

