

Informações do Projeto

TÍTULO DO PROJETO

Security Virtual Classes

CURSO

Ciência da Computação - PUC-MG

Participantes

Augusto Guerra de Lima

Eduardo Soares Castilho

Gabriel Mero de Omena

Samuel Correia Pedrosa

Vinícius Vasconcelos Vargas

Wanderson Teixeira dos Reis Junior

Estrutura do Documento

- Informações do Projeto
 - Participantes
- Estrutura do Documento
- Introdução
 - Problema
 - Objetivos
 - Justificativa
 - Público-Alvo
- Especificações do Projeto
 - Personas e Mapas de Empatia
 - Histórias de Usuários
 - Requisitos
 - * Requisitos Funcionais
 - * Requisitos não Funcionais
 - Restrições
- Projeto de Interface
 - User Flow
 - Wireframes
- Metodologia
 - Divisão de Papéis
 - Ferramentas
 - Controle de Versão
- ##### SPRINT 1 ACABA AQUI #####
- Projeto da Solução
 - Tecnologias Utilizadas
 - Arquitetura da solução

- Avaliação da Aplicação
 - Plano de Testes
 - Ferramentas de Testes (Opcional)
 - Registros de Testes
- Referências

Introdução

Problema

A facilidade que a web trouxe para todas as pessoas gera uma forte oposição com a realidade da segurança de seus dados pessoais, atualmente fazer compras pela internet, manter contato online com seu círculo social, curtir posts de assuntos que gostamos, anda de modo intrínseco com a divulgação de dados bancários, exposição de assuntos íntimos e o processo de arquitetar um perfil de usuário, representando metódicamente cada um dos membros conectados. Observando isso, pode-se concluir que os dados de pessoas nunca estiveram circulando por todos os cantos, e nunca estiveram tão inseguros, nunca foi tão fácil que eles caissem na mão de mentes desocupadas. Conclusão essa que foi potencializada, pela pesquisa realizada pelo grupo, que concluiu que a maioria das pessoas pensam estar mais seguras do que realmente estão.

Objetivos

Inicialmente, o objetivo geral é arquitetar um software com caráter informativo, para deixar os usuários mais equipados, com conhecimentos mais robustos, permitindo que eles mesmos façam um policiamento de como usam a rede e mantenham suas informações preservadas. Os objetivos específicos são trazer todas essas informações em módulos, organizados em níveis, para que os usuários tenham uma base sólida em segurança e possam evoluir constantemente. Ademais, outro objetivo específico está em criar uma rede de usuários, para discutir entre si e potencializar o caráter informativo. Outrossim, um objetivo futuro está na implementação de mecanismos de segurança no software.

Justificativa

Acreditamos que o tema segurança digital é de grande importância na modernidade, visto que as pessoas confiam cada vez mais informações à intenet, mas não se protegem devidamente, deixando esse conteúdo exposto e criando uma falsa sensação de segurança. Há ainda uma grande gama de pessoas que não se preocupam tanto com a segurança na Internet e que não sabem o valor da informação que oferecem. Além disso, alguns membros do projeto pretendem seguir com a área de segurança cada vez mais.

Público-Alvo

O público-alvo do projeto, inicialmente era bastante abrangente, no entanto ele foi filtrado para chegarmos à um público-alvo seletivo: As pessoas fundamentais para o SecurityVC são as que já têm um contato frequente com a internet, e constantemente utilizam seus dados online, essas pessoas no geral prezam por sua segurança e sabem que seus dados muitas vezes podem não estar tão seguros. Em segundo lugar, as pessoas importantes para o projeto, são as que de fato, não têm noção sobre como utilizar as redes a seu favor, não entendem nada de segurança, acreditamos que os módulos do software darão à elas uma base sólida para começarem a entender segurança, nesse ponto estão pessoas mais velhas que não estão muito familiarizadas com a tecnologia, ou pais de crianças que por muitas vezes deixam seus aparelhos nas mãos dos pequenos, tornando o dispositivo um alvo fácil sob qualquer clique descuidado. Por fim, as pessoas influentes são as que usam assiduamente o mundo online e querem entender mais de segurança, acreditamos que o forum será um local ideal para esses usuários.

Especificações do Projeto

Para identificar as Personas do projeto foram realizadas entrevistas, presenciais para ter um maior contato com o público e online para fazer estatísticas melhores e traçar o perfil dos usuários com maior facilidade.

Personas e Mapas de Empatia

As Três personas projetadas foram baseadas nos públicos alvos, fundamentais, importantes e influenciadores. Dessa forma traçamos os seguintes perfis, personas e mapas de empatia:

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME	Rogério Costa
IDADE	46
HOBBY	Conhecer lugares novos e pontos turísticos nos fins de semana e feriados
TRABALHO	Web Designer em uma empresa antiga
PERSONALIDADE	Um homem mais reservado, gosta de passar o tempo com sua família e filhos, de conhecer lugares novos. Passa o tempo quase inteiro nas redes, seja trabalhando ou em seu lazer.
SONHOS	Conhecer novos países Ter mais tempo e estabilidade para viajar com sua família Ver seus filhos crescerem bem



OBJETOS E LUGARES
Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Ele utiliza o computador principalmente para seu trabalho como web designer, utiliza serviços de hospedagem de sites, faz compras apenas em site seguros e utiliza diversos mecanismos de segurança, mesmo assim ele ainda gostaria de se sentir mais seguro, afinal sabe muito bem sobre o dilema que as redes trazem.

OBJETIVOS CHAVE
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que elas precisam deste serviço?

Principalmente para o acesso ao seu trabalho, que ocorre dentro da internet, mas também para acesso rápido à informação, conexão com pessoas e compras em sites confiáveis, ele faz isso pois otimiza o seu tempo.

CÓMO DEVEMOS TRATÁ-LA
*Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

MAPA DE EMPATIA

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Anderson Silva

IDADE 54

HOBBY Assistir jogos de futebol, notícias relacionadas a esportes e jogar sinuca com os amigos

TRABALHO Engenheiro Civil (Aposentado)

PERSONALIDADE

Um pessoa extrovertida, que gosta de conhecer novos lugares e ter mais experiências , é uma pessoa com valores tradicionais bem fortes e não passa muito tempo nas redes , pois recorre a outros tipos de entretenimento.

SONHOS

Quer o bem dos familiares próximos e busca ter mais experiências na vida

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Utiliza Celular e Computador, em casa, quando utilizando a internet, ele possui uma credibilidade alta de que não há falhas na segurança da suas contas de redes sociais e em sites de compras , porém ele não possui nenhum método de segurança em sua conta.

OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Em maior parte para entretenimento e compras, mas também à utiliza para acesso rápido a informações quando necessária.

CÓMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

MAPA DE EMPATIA

Cliente:



Importante

Pensa que ele tem uma boa ou total segurança de dados



O que ele
PENSA E SENTE?

O que ele
DIZ E FAZ?

O que ele
VÊ?

Ouve que existem ataques de hackers e golpes, porém acredita isso não ocorrerá com ele , pois não se considera um alvo

Utiliza a mesma senha para todas as suas contas.
Deixa seus sobrinhos utilizarem seu celular para acessar a internet.
Acessa links aleatórios na internet sem se questionar sobre sua veracidade

Familares passando por problemas
Ex: problemas financeiros ,divergências familiares e problemas jurídicos

DORES
ansiedades, problemas no trabalho, tristeza, desânimo

GANHOS
Também gosta de desapego de controlar suas finanças e ter mais conhecimento sobre o assunto

Por se tratar de um homem
mais estavel financeiramente
seu desejo é passar tempo
com familiares

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME	Maria Alice
IDADE	25
HOBBY	Reunir com os amigos no fim de semana
TRABALHO	Trabalha nas Casas Bahia
PERSONALIDADE	
<p>Uma pessoa extrovertida, gosta de conhecer novas pessoas e estar intérada das notícias mais novas, segue algumas celebridades nas redes sociais, e é consumidora de produtos de algumas marcas, além de comprar utensílios na Internet pra casa que ela mora de aluguel.</p>	
SONHOS	
<p>Casa própria Achar um emprego melhor Encontrar alguém especial para amar</p>	



OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Utiliza celulares e compuadores, acessando principalmente redes sociais e serviços online, como de compras. A portabilidade do celular permite o acesso de informação a qualquer momento, utilizam principalmente em seus tempos livres ex: intervalo de trabalho. Utiliza navegando pelas redes por assuntos de interesse, ou utilizando serviços de algo que deseja comprar.

OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

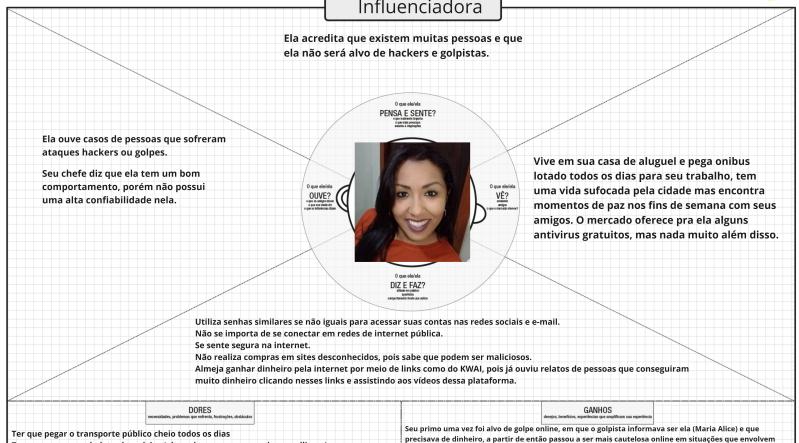
Os principais objetivos são o acesso rápido a informação e interconexão com outras pessoas e serviços online. Elas precisam desse serviço, pois eles funcionam como uma forma de otimizar o tempo da pessoa, tendo em vista que é mais rápido realizar certos serviços online como compras, ou como acessar informações específicas.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

*Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

MAPA DE EMPATIA

Cliente:
Influenciadora

DORES (Problemas que afetam, incomoda, desalenta)

- Ter que pegar o transporte público cheio todos os dias
- Ter que pagar seus boletos bancários (alto valor a pagar os serviços auxiliares)

GANHOS (Desires, benefícios, expectativas que enriquecem)

- Seu primo uma vez foi alvo de golpe online, em que o golpista informava ser ela (Maria Alice) e que precisava de dinheiro, a partir de então passou a ser mais cautelosa online em situações que envolvem finanças.

Histórias de Usuários

Aqui estão as histórias de usuário, ou seja, quem, o que e porquê:

EU COMO... PERSONA	QUERO/PRECISO ... FUNCIONALIDADE	PARA ... MOTIVO/VALOR
Maria	Aprender de forma gradual	Fazer compras e navegar com mais segurança
Maria	Aprender sobre segurança em vendas online	Poder comprar em sites e indicar sites de vendas online
Rogério	Tirar as suas duvidas sobre segurança	Rogério irá melhorar seu conhecimento em segurança
Rogério	Aprender segurança em sites	Deixar seus sites mais seguros
Anderson	Conseguir uma base sólida em segurança	Anderson vai sair do zero e poder navegar com consciência
Anderson	Suporte técnico	Ajuda o Anderson a não cometer erros
Administradores	Monitoramento de fórum	Poder avaliar a veracidade das informações

Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF-001	Módulos iniciais com base sólida	ALTA
RF-002	Módulos diversos sobre segurança	ALTA
RF-002	Discussões no fórum	MÉDIA
RF-002	Suporte técnico nos fóruns	MÉDIA
RF-005	Módulos específicos sobre assuntos específicos	BAIXO
RF-006	Mecanismo de segurança	BAIXO

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	Sistema voltado ao mobile principalmente	ALTO
RNF-002	Redirecionamento de dicas para sites seguros	ALTO
RNF-003	Usuário deve conseguir baixar os arquivos anexados	MÉDIA
RNF-004	Deve processar requisições do usuário em no máximo 3s	BAIXA

Restrições

O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir:

ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
03	Ainda não pode ser implementado um mecanismo de seguranças próprio

Projeto de Interface

No primeiro sprint foram criadas as primeira wireframes, tanto mobile quanto desktop, utilizamos o conceito de mobile first e além disso foi desenvolvido o user flow que será apresentado nessa parte:

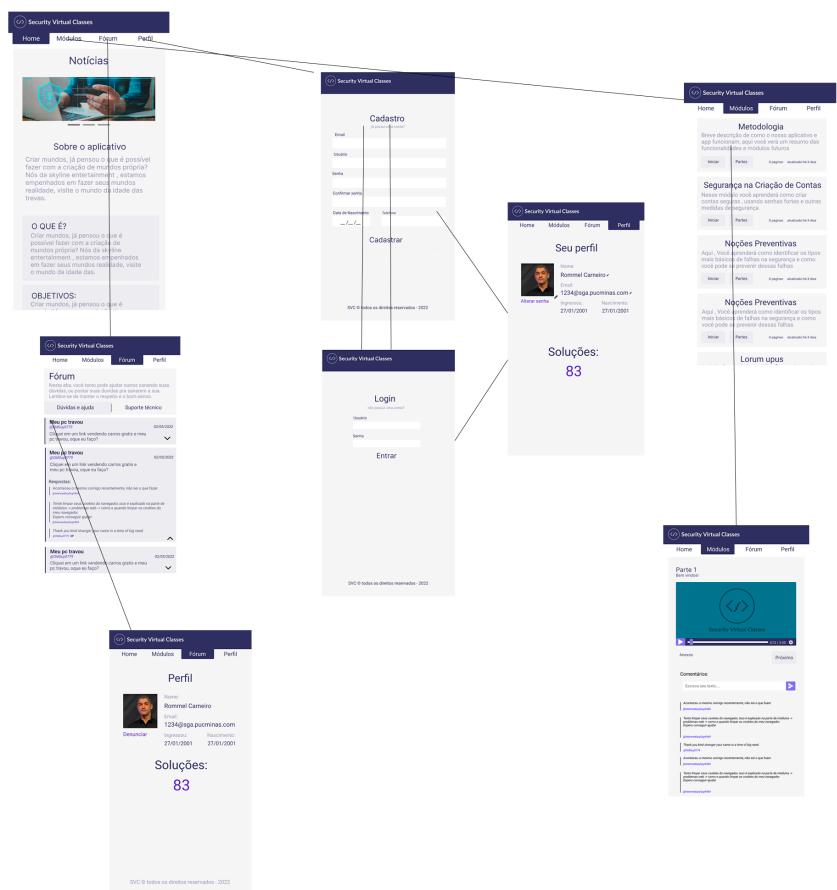


Figure 1: userflow

User Flow

Wireframes

The wireframe shows the mobile application's home screen. At the top is a dark header bar with the logo 'Security Virtual Classes' and four navigation tabs: 'Home' (highlighted in blue), 'Módulos', 'Fórum', and 'Perfil'. Below the header is a large white content area. The first section is titled 'Notícias' (News) in bold black text. It features a placeholder image of a hand interacting with a laptop screen displaying a shield icon and the word 'XPL'. Below this is a section titled 'Sobre o aplicativo' (About the app) with descriptive text. Further down are sections for 'O QUE É?' (What is it?) and 'OBJETIVOS:' (Objectives). At the bottom, there is a footer bar with the 'Security Virtual Classes' logo and three tabs: 'Home', 'Módulos', and 'Fórum'.

Wireframes Mobile:

Security Virtual Classes

Home Módulos Fórum

Notícias

Sobre o aplicativo

Criar mundos, já pensou o que é possível fazer com a criação de mundos própria? Nós da skyline entertainment , estamos empenhados em fazer seus mundos realidade, visite o mundo da idade das trevas.

O QUE É?

Criar mundos, já pensou o que é possível fazer com a criação de mundos própria? Nós da skyline entertainment , estamos empenhados em fazer seus mundos realidade, visite o mundo da idade das.

OBJETIVOS:

Criar mundos, já pensou o que é

The screenshot displays the Security Virtual Classes platform interface. At the top left is the logo and name "Security Virtual Classes". On the right, there's a navigation bar with "Home", "Módulos" (selected), and "Fórum".

Login Page:

- Header:** Security Virtual Classes
- Title:** Login
- Text:** não possui uma conta?
- Inputs:** Usuário (text input) and Senha (password input).
- Buttons:** Entrar (blue button) and links for Iniciar, Partes, and X pag.

Módulos (Modules) Section:

- Module 1:** Metodologia (Metodology)
Brief description: Breve descrição de como o no app funcionam, aqui você verá funcionalidades e módulos futuramente.
- Module 2:** Segurança na Criação (Security in Creation)
Brief description: Nesse módulo você aprenderá a criar contas seguras , usando senhas e medidas de segurança.
- Module 3:** Noções Preventivas (Preventive Knowledge)
Brief description: Aqui , Você aprenderá como identificar os mais básicos de falhas na segurança e você pode se prevenir dessas falhas.
- Module 4:** Noções Preventivas (Preventive Knowledge)
Brief description: Aqui , Você aprenderá como identificar os mais básicos de falhas na segurança e você pode se prevenir dessas falhas.

Footer:

SVC © todos os direitos reservados - 2022

Lorum upu

 Security Virtual Classes

Home Módulos Fórum Perfil

Parte 1
Bem vindos!



Anexos Próximo

Comentários:

Escreva seu texto.... 

Aconteceu o mesmo comigo recentemente, não sei o que fazer
[@IntermediaryGuy6969](#)

Tente limpar seus cookies do navegador, isso é explicado na parte de módulos -> problemas web -> como e quando limpar os cookies do meu navegador.
Espero conseguir ajudar
[@IntermediaryGuy6969](#)

Thank you kind stranger your came in a time of big need
[@OldGuy0779](#)

Aconteceu o mesmo comigo recentemente, não sei o que fazer
[@IntermediaryGuy6969](#)

Tente limpar seus cookies do navegador, isso é explicado na parte de módulos -> problemas web -> como e quando limpar os cookies do meu navegador.
Espero conseguir ajudar
[@IntermediaryGuy6969](#)

 Security Virtual Classes

Home Módulos Fórum

Seu perfil



Nome: Rommel Cardoso
Email: 1234@sga.p
Ingressou: 27/01/2001

[Alterar senha](#) 

Soluções 83

 Security Virtual Classes

Home Módulos Fórum Perfil

Perfil



Nome:
Rommel Carneiro

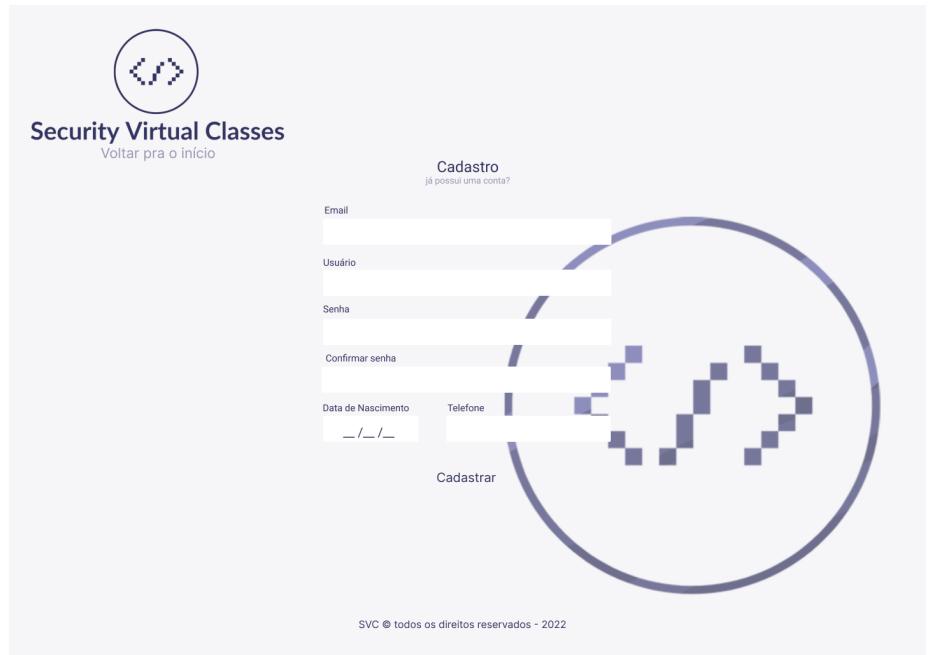
Email:
1234@sga.pucminas.com

[Denunciar](#) Ingressou: **27/01/2001** Nascimento: **27/01/2001**

Soluções:

83

SVC © todos os direitos reservados - 2022



Wireframes Desktop:

SVC © todos os direitos reservados - 2022

- [Home](#)
- [Módulos](#)
- [Fórum](#)
- [Conta](#)

Notícias

Sobre o aplicativo...

Criar mundos, já pensou o que é possível fazer com a criação de mundos própria? Nós da skyline entertainment , estamos empenhados em fazer seus mundos realidade, visite o mundo da idade das trevas.

O que é?

Criar mundos, já pensou o que é possível fazer com a criação de mundos própria? Nós da skyline entertainment , estamos empenhados em fazer seus mundos realidade, visite o mundo da idade das.

Objetivos:

Criar mundos, já pensou o que é possível fazer com a criação de mundos própria? Nós da skyline entertainment , estamos empenhados em fazer seus mundos realidade, visite o mundo da idade das.

SVC © todos os direitos reservados - 2022

Módulos

Como Funciona?

Uma breve descrição de como o nosso aplicativo e app funcionam , aqui você verá um resumo das funcionalidades e módulos futuros

[Iniciar](#) [Partes](#) X paginas Atualizado a x dias

Segurança Corretiva

Uma breve descrição de como agir no caso de sua segurança ter falhado, nesse modulo você aprenderá a recuperar dados e prevenir mais danos

[Iniciar](#) [Partes](#) X paginas Atualizado a x dias

Nocões Preventivas

Aqui , Você aprenderá como identificar os tipos mais básicos de falhas na segurança e como você pode se prevenir dessas falhas

[Iniciar](#) [Partes](#) X paginas Atualizado a x dias

Golpes e Enganações

Aqui , Você aprenderá como identificar os tipos mais comuns de golpes, enganações e outros , podendo assim se prevenir de falhas

[Iniciar](#) [Partes](#) X paginas Atualizado a x dias

[Carregar mais...](#)

SVC © todos os direitos reservados - 2022

Parte 1 - Bem Vindos !

Anexos

- PDF
- LINK

Comentários:

Aconteceu o mesmo comigo recentemente, não sei o que fazer
@rommelcarneiro1981

Tente limpar seus cookies do navegador, isso é explicado na parte de modulos > problemas web > como e quando limpar os cookies do meu navegador.
Espero consegui ajudar!
@rommelcarneiro1981

Thank you kind stranger your came in a time of big need
@dudu779

Aconteceu o mesmo comigo recentemente, não sei o que fazer
@rommelcarneiro1981

Tente limpar seus cookies do navegador, isso é explicado na parte de modulos > problemas web > como e quando limpar os cookies do meu navegador.
Espero consegui ajudar!
@rommelcarneiro1981

Thank you kind stranger your came in a time of big need
@dudu779

Aconteceu o mesmo comigo recentemente, não sei o que fazer
@rommelcarneiro1981

SVC © todos os direitos reservados - 2022

Meu perfil

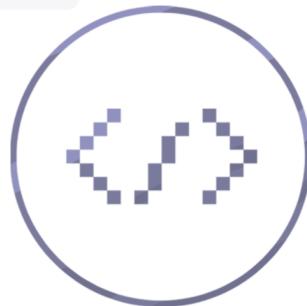
Nome:
Rommel Carneiro ✓
[Alterar senha](#)

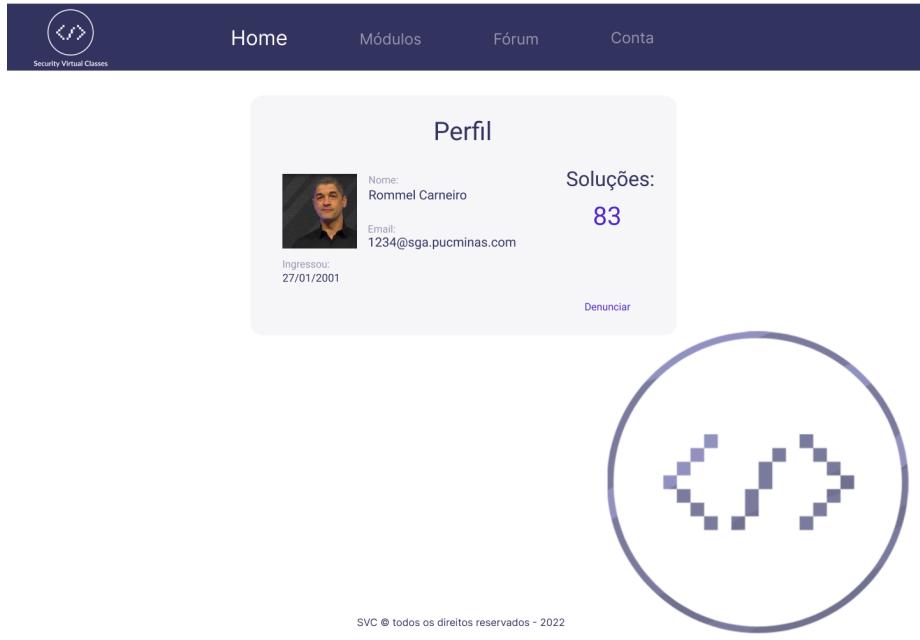
Email:
1234@sga.pucminas.com ✓

Ingressou:
27/01/2001

Soluções:
83

SVC © todos os direitos reservados - 2022





Metodologia

Durante o desenvolvimento do projeto, algumas metodologias foram aplicadas para otimizar o processo, sendo a primeira de todas, para idealizar o projeto, o brainwriting, onde todos colocaram ideias que eram cada vez mais melhoradas pelos membros do grupo. A segunda foi um processo de metodologia ágil, o scrum, onde o grupo dividiu em pequenas etapas o que seria feito, cada membro do grupo selecionou uma parte para ser responsável. Além disso, foram feitas reuniões diárias onde todos apresentavam o que foi feito e também para melhorar as criações. Portanto, a metodologia ágil foi muito importante para finalizar o primeiro sprint, onde foram feitos o design thinking (outra metodologia) e os wireframes do projeto.

Divisão de Papéis

A divisão de papéis no primeiro sprint não foi absolutamente rigorosa, já que houve atuação mutua dos membros em todas as etapas como o design thinking, as entrevistas, a construção dos primeiros wireframes e a estilização. No geral a divisão do grupo seguiu dessa forma: Todos os membros - Entrevistas presenciais e estilização de wireframes > - Augusto - Criação do formulário online, estatísticas, criação da logo, documentação parcial do projeto, design thinking e estilização dos wireframes; > - Eduardo - Entrevistas, design thinking; > - Gabriel - Entrevistas presenciais, design thinking, estruturação dos wireframes via Figma, concepção do estilo do software, estilização mobile e desktop; >

- Samuel - Concepção inicial do projeto, entrevistas, rascunho de wireframes, documentação parcial do projeto, design thinking e estilização dos wireframes;
- > - Vinícius - Entrevistas, rascunho de wireframes, estruturação dos wireframes via Figma, estilização dos wireframes;
- > - Wanderson - Entrevistas presenciais, criação do nome do projeto, design thinking, rascunho e estilização dos wireframes, slides para apresentação do pitch.

Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinkgin	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVOB3aP5E=/
Wireframe	Figma	https://www.figma.com/team_invite/redeem/P4MapzLJTu09I
Apresentação	Canva	https://www.canva.com/design/DAE94m1Gfco/31HtabSIQlP8

Controle de Versão

As versões serão atualizadas da seguinte maneira: Alpha - Versão Inicial, atualização de bugs e recursos visuais simples 1.2 - Atualização com novas features e mais otimizadas 2.0 - Atualização parcialmente estável e mais otimizada 3.0 - Versão Final, atualização final, testada e estável (master)

A ferramenta de controle de versão adotada no projeto foi o Git, sendo que o Github foi utilizado para hospedagem do repositório **upstream**.

As tags utilizadas para as atualizações seguem essa convenção:

- **master**: versão estável já testada do software
- **unstable**: versão já testada do software, porém instável
- **testing**: versão em testes do software
- **dev**: versão de desenvolvimento do software

O projeto adotará as seguintes tags para atividades:

- **bugfix**: uma funcionalidade encontra-se com problemas
- **enhancement**: uma funcionalidade precisa ser melhorada
- **feature**: uma nova funcionalidade precisa ser introduzida
- **root**: uma modificação na base do sistema

Projeto da Solução

O projeto de solução foi desenvolver um site de ensino capaz de ensinar usuários a se protegerem durante a navegação na web. Concordantemente, o software contempla uma página de módulos capaz de fornecer informações de forma gradual e uma página de fórum capaz de estabelecer a comunicação entre os usuários.

Tecnologias Utilizadas

- HTML - Para estruturação das páginas
- CSS - Para a personalização das páginas
- Java-Script - Para a dinâmica das páginas
- Bootstrap - Para facilitar a estruturação das páginas
- Visual Studio Code - Para desenvolver o projeto com as linguagens
- Github - Para repositório de códigos e versões do projeto final
- Heroku - Para a hospedagem do projeto
- Discord - Para reuniões remotas

Arquitetura da solução

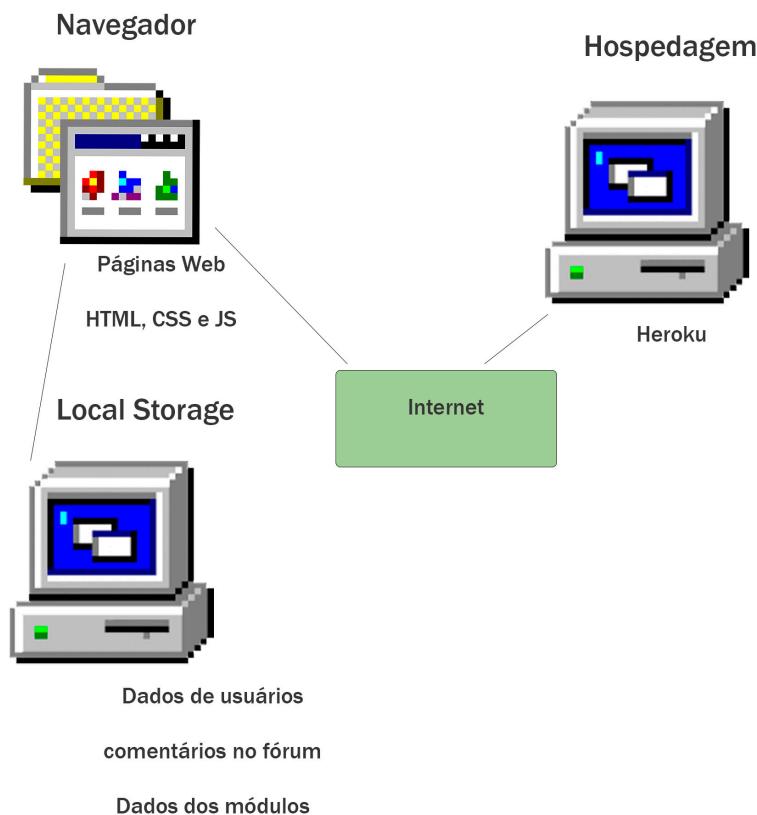


Figure 2: arq

Avaliação da Aplicação

Cenário	Aplicação
Usuário acessa por dispositivo mobile	Aplicação totalmente responsiva
Usuário entra na aplicação para aprender	Módulos com conteúdos sobre segurança
Usuário entra na aplicação para comunicação no fórum	Atentido parcialmente
Usuário deseja ver seu perfil	Página de perfil do usuário

Plano de Testes

Cenário	Grupo testado	Detalhes	Sucesso
Mobile	Usuários com mais atividade em dispositivos mobile	Aplicação totalmente responsiva	SIM
Aprendizado por módulos	Usuários iniciantes em segurança	Módulos com conteúdos sobre segurança	SIM
Comunicação por fórum	Usuários intermediários e avançados	Fórum de discussões e dúvidas sobre segurança	NÃO
Visualização de Perfil	Todos	Usuário pode visualizar seus dados	SIM
Supporte técnico	Todos	Página de suporte técnico para dúvidas	NÃO

Registros de Testes

A principal parte da solução estava no conteúdo dos módulos, que foi adicionado e está funcional, além disso é possível adicionar mais conteúdos no JSON criado, portanto essa é uma das metas da próxima iteração. O processo de cadastro, login e visualização de perfil foram completados, para tornar melhor esses eventos é desejado inserir mais opções de personalização do perfil. A página de fórum da aplicação atendeu parcialmente os requisitos, devido ao fato de apresentar uma estruturação fiel a dos wireframes e até conter uma alocação de dados, mas o desenvolvimento de um método responsável por inserir novas discussões ainda está pendente. Por fim, na iteração que se segue, é necessário otimizar a relação

e dinâmica entre as páginas, objetivando uma experiência mais orgânica aos usuários.

Referências

- BOOTSTRAP. Bootstrap.The most popular HTML,CSS and JS library in the world.Disponível em: <https://getbootstrap.com/>. Acesso em: 16 de abril de 2022;
- FLANAGAM, David, JavaScript: The Definitive Guide .Edição 2. O'Reilly & Associates. 1997;
- KALLE HALLDEN, How To Become Invisible Online.Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S4E4yAktjug>, Acesso em: 23 de junho de 2022.