

UNINOVE



Universidade Nove de Julho

DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA

922114940 DEISE SANTOS DA SILVA

922106810 HEBERSON GABRIEL

922114939 IZAEL ALVES DA SILVA

421108872 LUCAS MONTEIRO ISHIZAWA

2222105740 WARLLEY LIMA DE SOUSA

2222104544 JOSUÉ SILVA MELO

PROJETO PRÁTICO DE PROGRAMAÇÃO

O projeto será desenvolvido com base, um sistema elaborado na linguagem PHP, C#
ou linguagem de conhecimento

SÃO PAULO

2022

922114940 DEISE SANTOS DA SILVA
922106810 HEBERSON GABRIEL
922114939 IZABEL ALVES DA SILVA
421108872 LUCAS MONTEIRO ISHIZAWA
2222105740 WARLEY LIMA DE SOUSA
2222104544 JOSUÉ SILVA MELO

PROJETO PRÁTICO DE PROGRAMAÇÃO

O projeto será desenvolvido com base, um sistema elaborado na linguagem PHP, C# ou linguagem de conhecimento.

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto Prático de Programação, sob orientação da Professora Debora Virgilia Canne

SÃO PAULO

2022

Primeiramente dedico este trabalho a meu Deus, que foi um verdadeiro guia nesta jornada. Sem sua infinita sabedoria, jamais teria conseguido. E aos meus amigos integrantes do grupo, pela ajuda para que isso se tornasse possível.

SUMÁRIO

1.	OBJETIVO.....	5
2.	DIAGRAMA UML.....	6
3.	IMAGES DO PROJETO.....	7
3.1.	Funcionamento do projeto.....	7
3.2.	Protótipo do projeto no Figma.....	8
4.	CÓDIGO DO SISTEMA.....	10
4.1.	Tecnologias utilizadas.....	10
4.1.1.	Html.....	10
4.1.2.	Css.....	10
4.1.3.	JavaScript.....	10
4.2.	Links.....	10
4.2.1.	Códigos do projeto.....	10
5.	BANCO DE DADOS.....	11
5.1.	O que é MySql.....	11
5.2.	Criando um banco de dados.....	11
5.2.1.	Criando a tabela.....	11
5.2.2.	Inserindo dados na tabela.....	11
5.2.3.	Pegando e listando os dados da tabela.....	12
6.	CONCLUSÃO.....	13
7.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	14

1. OBJETIVO

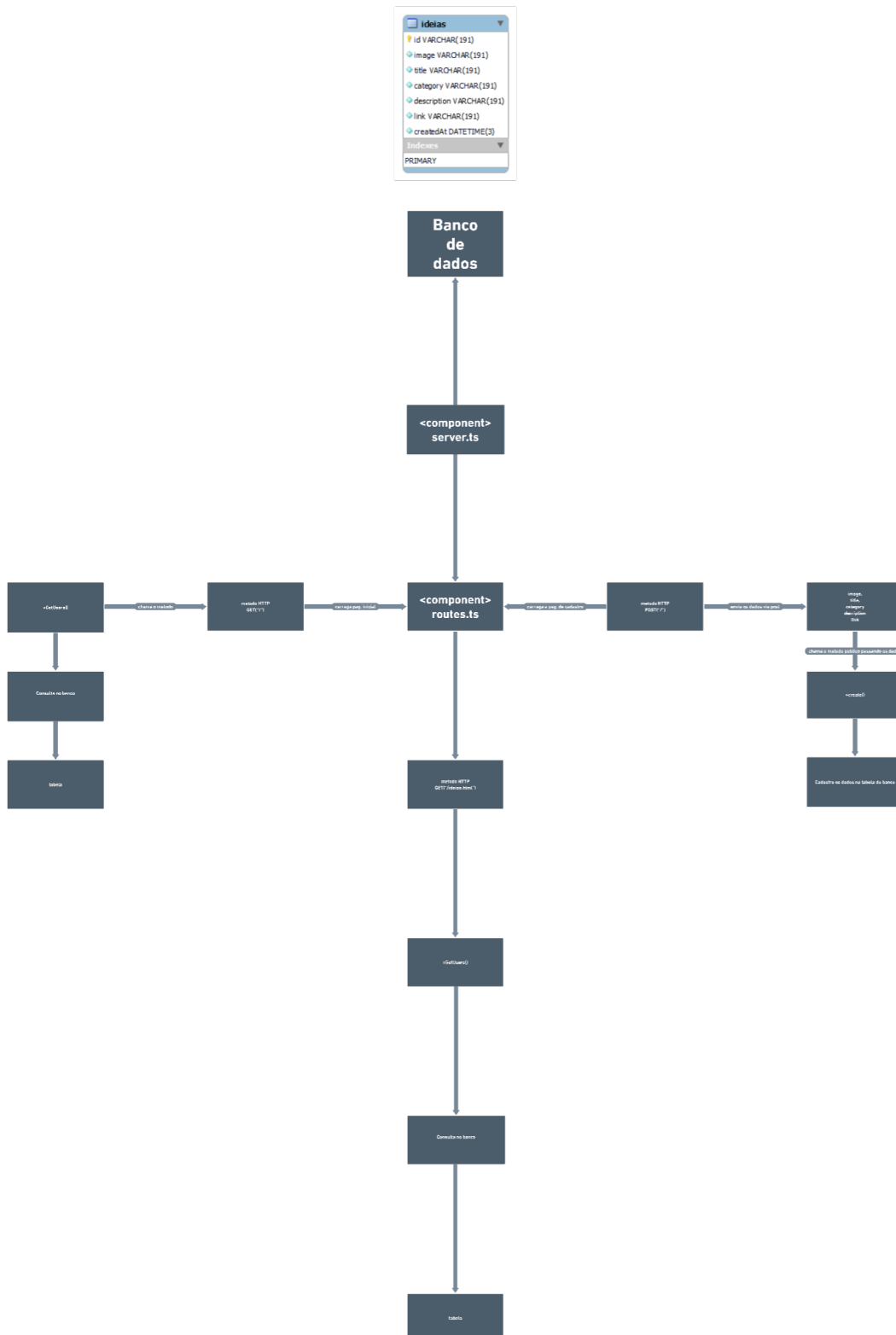
O objetivo deste trabalho de conclusão de semestre, é demonstrar o que nós universitários integrantes do grupo, somos capazes de aplicar tomando como base os conhecimentos adquiridos durante o primeiro semestre do curso de ciência da computação, e tirando proveito da situação que estamos passando, desenvolvemos um site onde é apresentado ao leitor, ideias para fazer durante o isolamento até porque a pandemia potencializou diversos problemas para a nossa sociedade, a saúde mental é um dos principais pontos afetados e pensando nisso criamos o nosso site!

O nosso objetivo com esse trabalho é tentar mostrar as pessoas que existe outras formas de se desconectar das notícias triste e procurar uma forma de ajudar os demais, pois nosso site é composto de propostas de distração para seus usuários, e com isso eles também podem deixar dicas e ajuda para combater esse mal que nos assombra.

O aplicação "Ideias Saudáveis", é como apelidamos nosso trabalho, nos proporciona um local para as pessoas trocarem experiências através de fóruns de discussão, ideias e catálogos de diversas coisas que buscam estimular tanto a saúde mental, quanto a física em um momento como esse, o usuário acessa o site, vê as ideias propostas nele e se desejar deixar dicas de se exercitar não somente o corpo, mas sim a mente pois a mente é a melhor ferramenta que temos para combater tudo isso, se deixarmos isso também entrar em nossas mentes, por isso tivemos essa ideia de site funciona meio que uma tentativa de ajuda para todos.

2. DIAGRAMA UML

- [Clique aqui](#) para ver o diagrama online

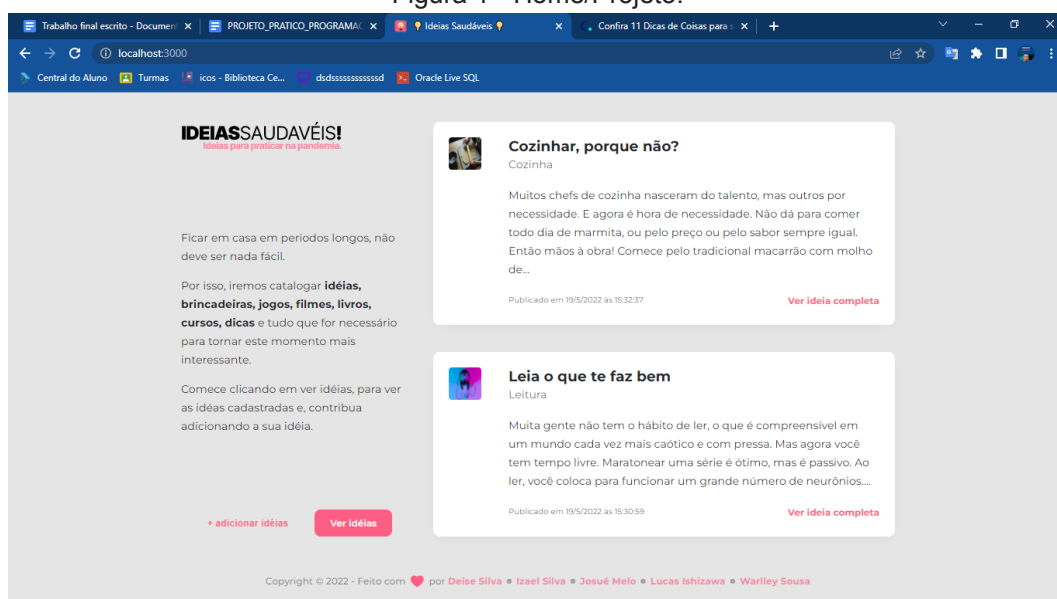


3. IMAGENS DO PROJETO

3.1. Funcionamento do projeto

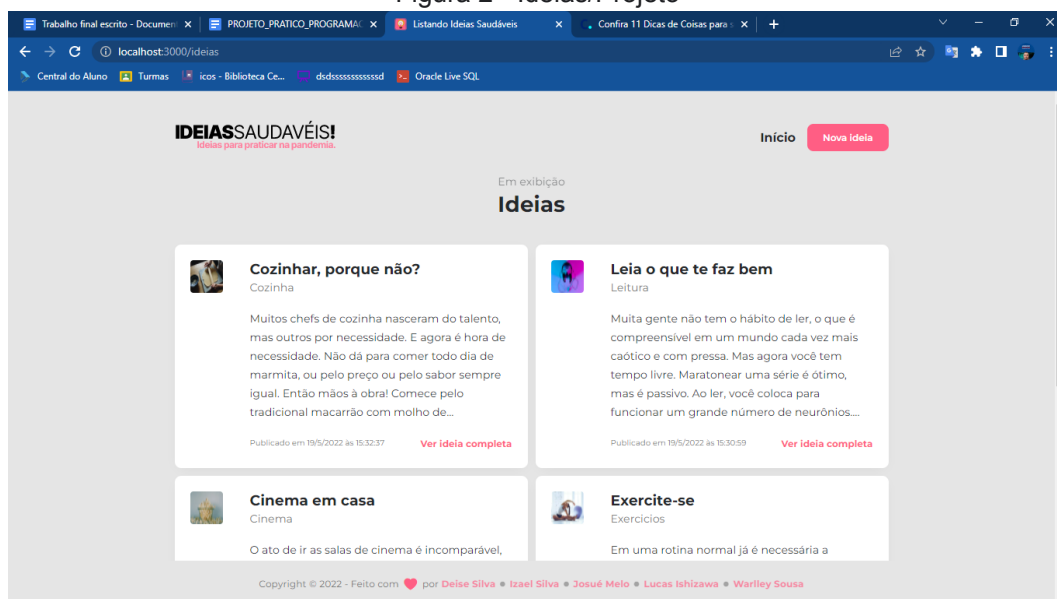
Página inicial do projeto, com descrição e as duas últimas ideias cadastradas (Figura 1). Página de ideias, onde são listadas todas as ideias cadastradas (Figura 2). Página para cadastrar novas ideias (Figura 3).

Figura 1 - Home/Projeto.



Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

Figura 2 - Ideias/Projeto



Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

Figura 3 - Cadastro/Projeto

The screenshot shows a web browser window with the URL 'localhost:3000'. The page has a pink background and is titled 'NOVA IDEIA'. It contains a form with the following fields:

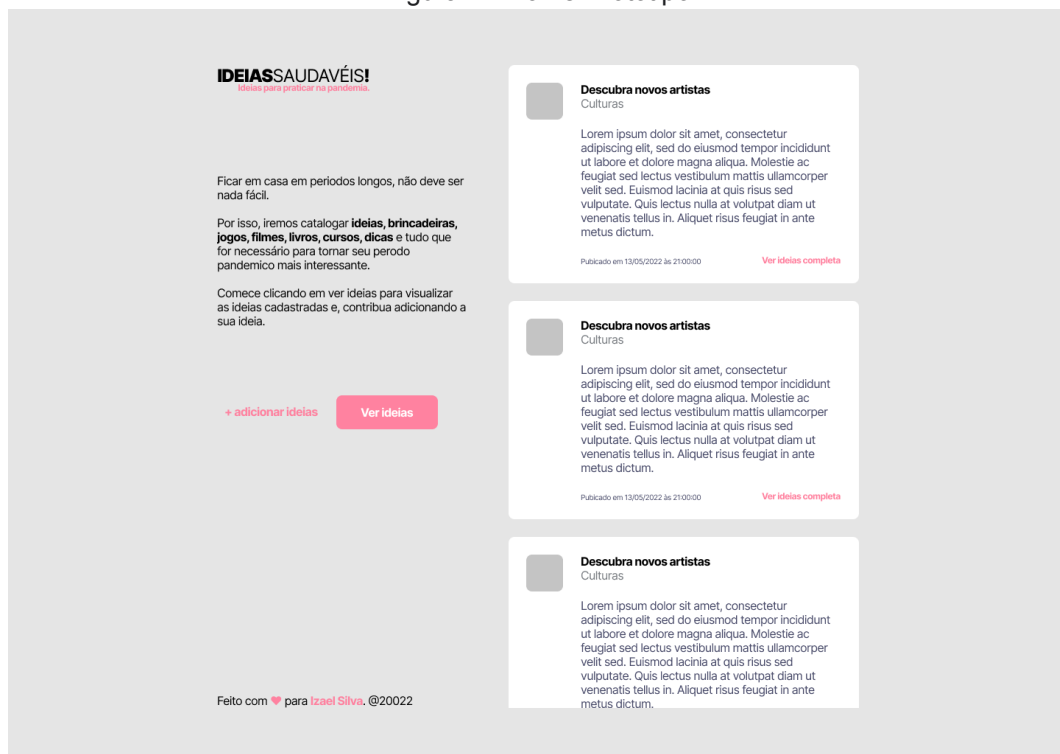
- Titulo da ideia**: A text input field.
- Categoria**: A text input field.
- Link da imagem**: A text input field.
- Digite uma descrição para esta ideia**: A large text area.
- Link da ideia**: A text input field.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Voltar' (Back) and 'Salvar' (Save).

Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

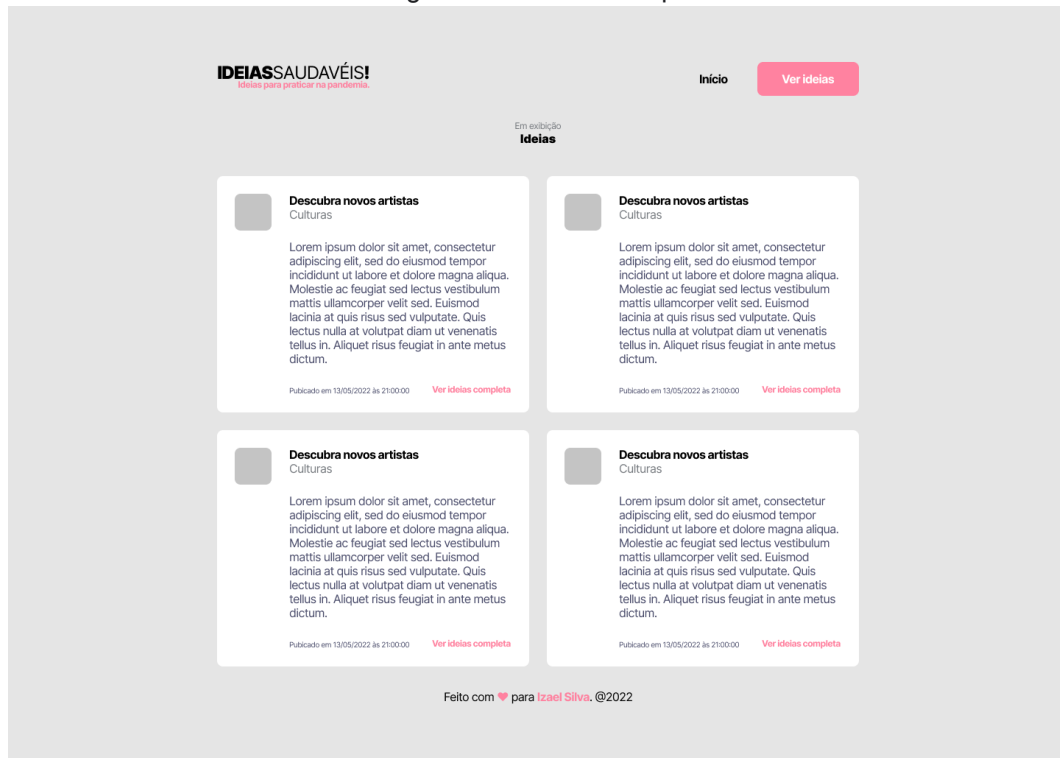
3.2. Protótipo do projeto no Figma

Figura 1 - Home/Protótipo



Fonte: Download Figma, Autoria Própria.

Figura 2 - Ideias/Protótipo



Fonte: Download Figma, Autoria Própria.

Figura 3 - Cadastro/Protótipo

O protótipo mostra uma tela de cadastro com o título "CADASTRAR NOVA IDEIA". O formulário contém os seguintes campos: "Título da ideia" e "Categoria" (campos de texto curtos), "Link da imagem" (campo de texto longo), "Digite uma descrição pra sua" (área de texto grande) e "Link da ideia" (campo de texto longo). No rodapé, há dois botões: "Voltar" e "Enviar".

Fonte: Download Figma, Autoria Própria.

4. CÓDIGO DO SISTEMA

4.1. Tecnologias utilizadas.

4.1.1. Html

HTML (Linguagem de Marcação de HiperTexto) é o bloco de construção mais básico da web. Define o significado e a estrutura do conteúdo da web. Outras tecnologias além do HTML geralmente são usadas para descrever a aparência/apresentação (CSS) ou a funcionalidade/comportamento (JavaScript) de uma página da web.

4.1.2. Css

CSS (Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de estilo (en-US) usada para descrever a apresentação de um documento escrito em HTML ou em XML (incluindo várias linguagens em XML como SVG, MathML ou XHTML). O CSS descreve como elementos são mostrados na tela, no papel, na fala ou em outras mídias.

4.1.3. JavaScript

JavaScript® é uma linguagem leve, interpretada e baseada em objetos com funções de primeira classe, mais conhecida como a linguagem de script para páginas Web, mas usada também em vários outros ambientes sem browser, tais como node.js, Apache CouchDB e Adobe Acrobat. O JavaScript é uma linguagem baseada em protótipos, multi-paradigma e dinâmica, suportando estilos de orientação a objetos, imperativos e declarativos.

4.2. Links

4.2.1. Códigos do projeto

- [Clique aqui](#) para ver o código do projeto no Github.
- [Clique aqui](#) para ver o projeto hospedado e funcionando..
- [Clique aqui](#) para ver o protótipo interativo do projeto no Figma.

5. BANCO DE DADOS

5.1. O que é MySQL.

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface. É atualmente um dos sistemas de gerenciamento de bancos de dados mais populares da Oracle Corporation, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo

5.2. Criando um banco de dados.

Para a criação do banco de dados, Utilizamos a ferramenta de gerenciamento de banco de dados (SGBD) **Workbench**, criamos a tabela (ideias) como mostra no trecho de código abaixo.

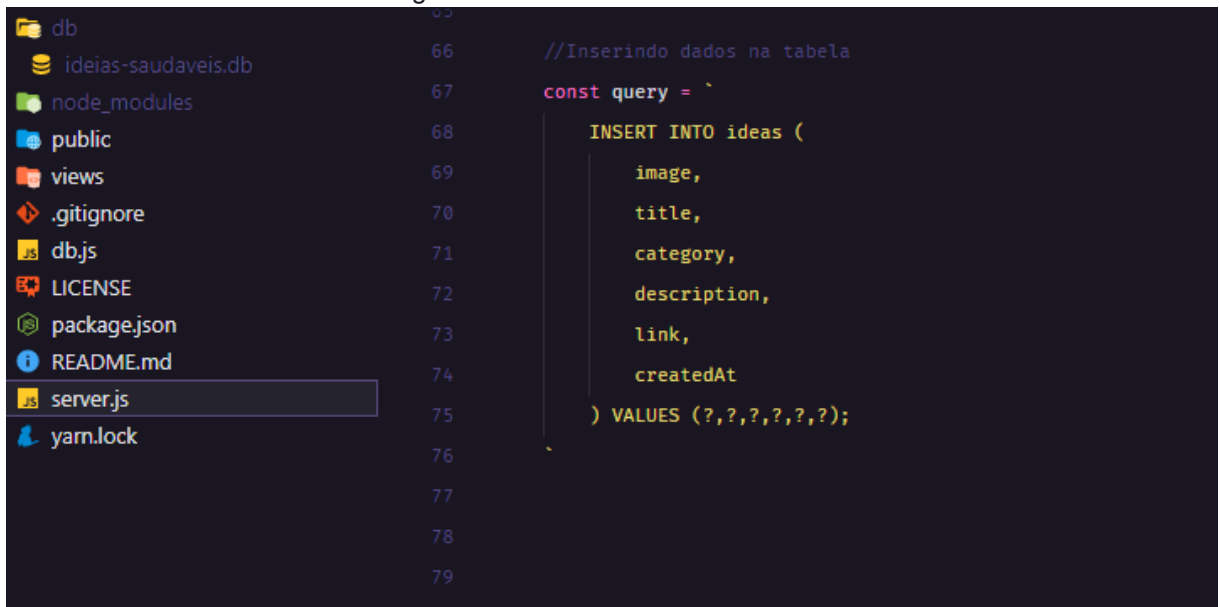
5.2.1. Criando a tabela.

```
CREATE TABLE 'ideas' (  
  `id` VARCHAR(191) NOT NULL,  
  `image` VARCHAR(191) NOT NULL,  
  `title` VARCHAR(191) NOT NULL,  
  `category` VARCHAR(191) NOT NULL,  
  `description` VARCHAR(191) NOT NULL,  
  `link` VARCHAR(191) NOT NULL,  
  `createdAt` DATETIME(3) NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP(3),  
  PRIMARY KEY (`id`)  
) DEFAULT CHARACTER SET utf8mb4 COLLATE utf8mb4_unicode_ci;
```

5.2.2. Inserindo dados na tabela

```
INSERT INTO ideas (  
  image, title, category, description, link, createdAt  
)VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?);
```

Figura 2 - Inserindo dados na tabela.



```
db
  ideias-saudaveis.db
  node_modules
  public
  views
  .gitignore
  db.js
  LICENSE
  package.json
  README.md
  server.js
  yarn.lock

66 //Inserindo dados na tabela
67 const query = `
68     INSERT INTO ideias (
69         image,
70         title,
71         category,
72         description,
73         link,
74         createdAt
75     ) VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?);
76 `
77
78
79
80
```

Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

5.2.3. Pegando e listando os dados da tabela.

SELECT image, category, description, link, createdAt FROM ideias

Figura 3 - Listando os dados da tabela.



```
PROJETO-IDEIAS-SAUD...  server.js > ...
42
43 server.get("/ideias", function (req, res) {
44     db.all('SELECT * FROM ideias', function (err, rows) {
45
46
47
48
49
50
51     })
52 })
53
54
55
```

Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

6. CONCLUSÃO

O objetivo geral deste projeto foi desenvolver um site em que o usuário compartilhasse ideias criativas durante a fase da pandemia.

Na página inicial do site encontra-se a descrição das últimas ideias cadastradas, seguido da lista de ideias, e a página de cadastro de ideias.

Com base no desenvolvimento web, utilizamos tecnologias como HTML para estruturar o conteúdo, CSS para descrever os elementos mostrado na tela e JavaScript, como a linguagem de programação assim implementando itens nas páginas, com o intuito de melhorar o desempenho escolhemos o MySql como mecanismo de banco de dados sendo rápido, independente e de alta confiabilidade.

O projeto desenvolvido atendeu as expectativas gerando resultados satisfatórios e permitindo a análise e o desenvolvimento do site, através de conteúdos publicados pelos usuários e compartilhamento de ideias. A arquitetura distribuída do protótipo demonstrou flexibilidade e escalabilidade podendo ser expandida quando necessário.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FIGMA: editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web, com ferramentas offline adicionais para aplicações desktop para GNU/Linux, macOS e Windows. Versão: 114.4.0. Figma Inc. 2022. Disponível em <https://www.figma.com/>. Acesso em: 20 de Março de 2022.

VISUAL STUDIO CODE: editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Versão: 1.67.1, Microsoft Corporation, 2022. Disponível em <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 21 de Março de 2022.

WHIMSICAL: espaço de trabalho visual para pensar e colaborar, combinando fluxogramas, wireframes, notas adesivas, mapas mentais e documentos. Disponível em <https://whimsical.com/>. Acesso em: 25 de Março de 2022.

EXPRESS.JS: framework para Node.js que fornece recursos mínimos para construção de servidores web. Versão 4.17.1. StrongLoop, Inc. 2019. Disponível em <https://expressjs.com/pt-br/>. Acesso em: 28 de Março de 2022.

NUNJUCKS.JS: Template engine para JS. Versão 3.2.3. Disponível em <https://mozilla.github.io/nunjucks/>. Acesso em: 02 de Abril de 2022.

SQLITE3: SQLite é uma biblioteca de linguagem C que implementa um mecanismo de banco de dados SQL pequeno , rápido , independente , de alta confiabilidade e com todos os recursos . SQLite é o mecanismo de banco de dados mais usado no mundo. Versão 5.0.8. Disponível em <https://www.sqlite.org/index.html>. Acesso em: 02 de Abril de 2022.

NODE.JS: software de código aberto, multiplataforma, baseado no interpretador V8 do Google e que permite a execução de códigos JavaScript fora de um navegador web. Versão: 16.15.0. OpenJS Foundation. Disponível em <https://nodejs.org/en/>. Acesso em: 02 de Abril de 2022.

SOUSA, Marco A; GOMES, Marcelo Marques; SOARES, Marcio Vieira; CONCÍLIO, Ricardo. **Algoritmos E Lógica Da Programação Capa comum – 10 janeiro 2019**, 3ª edição, 2016. 304 pág.

ROCKETSEAT: Seu ecossistema para aprender e evoluir na programação. Disponível em <https://blog.rocketseat.com.br/>. Acesso em: durante o desenvolvimento do projeto.