

**UNINOVE**



*Universidade Nove de Julho*

**DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

922114940 DEISE SANTOS DA SILVA

922106810 HERBERSON 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 HERBERSON 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 Sqlite.	11
5.2.	Criando um banco de dados.	11
5.2.1.	Criando a tabela.	11
5.2.2.	Inserindo dados na tabela	12
5.2.3.	Pegando e listando os dados da tabela.	13
6.	CONCLUSÃO.....	14
7.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	15

## 1. OBJETIVO

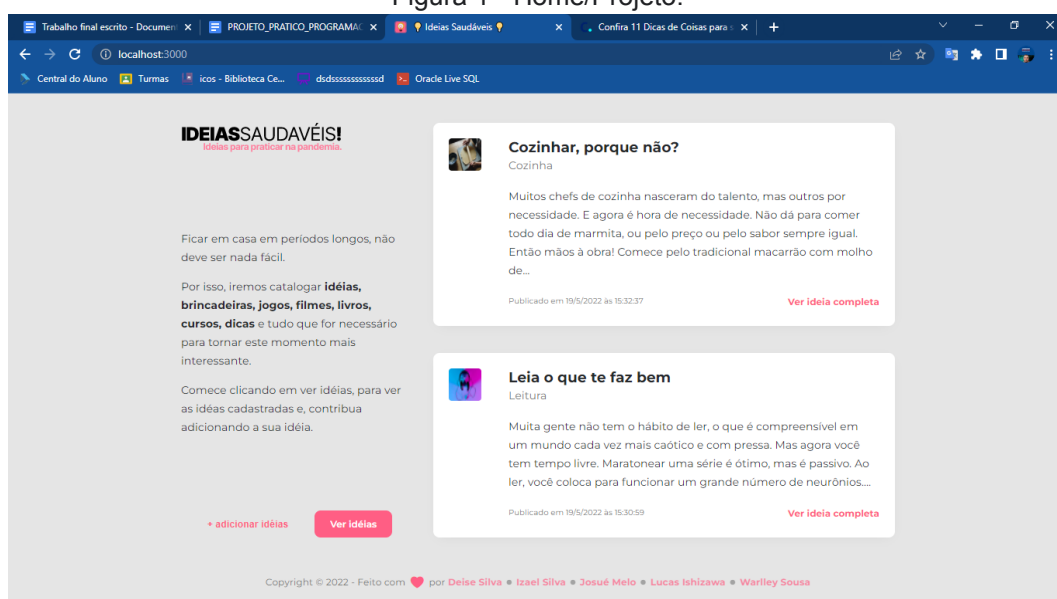
## 2. **DIAGRAMA UML**

### 3. IMAGENS DO PROJETO

#### 3.1. Funcionamento do projeto

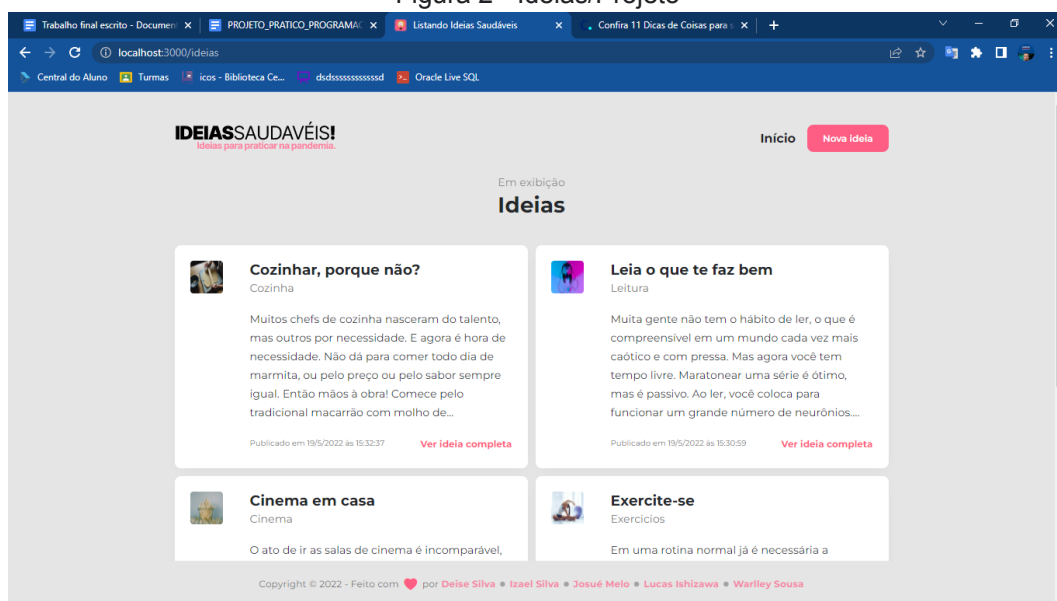
Página inicial do projeto, com descrição e as duas últimas ideias cadastradas (Figura 1). Página de ideias, onde são listadas todas as ideias cadastradas (Figura 2). Página para cadastrar novas ideias (Figura 3).

Figura 1 - Home/Projeto.



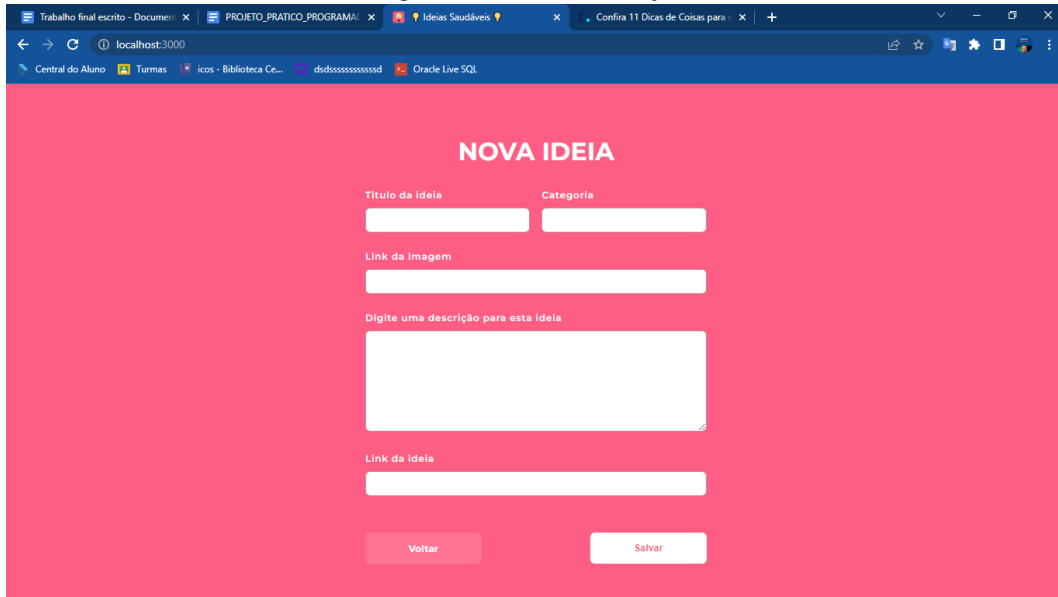
Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

Figura 2 - Ideias/Projeto



Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

Figura 3 - Cadastro/Projeto



NOVA IDEIA

Titulo da ideia

Categoria

Link da imagem

Digite uma descrição para esta ideia

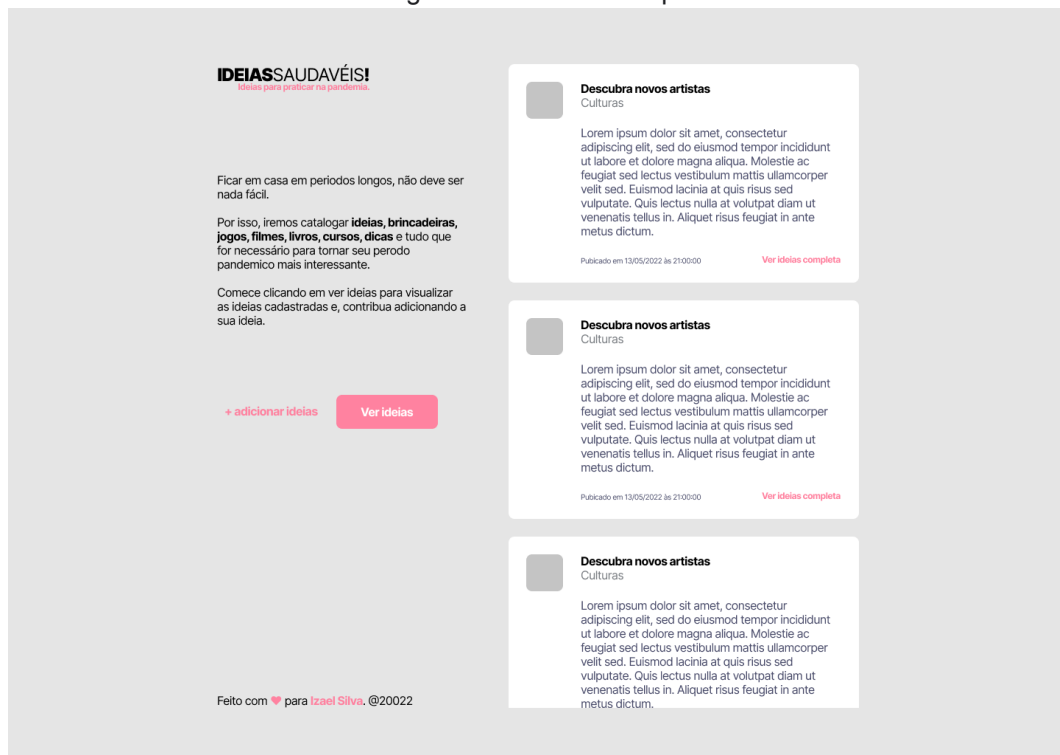
Link da ideia

Voltar Salvar

Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

### 3.2. Protótipo do projeto no Figma

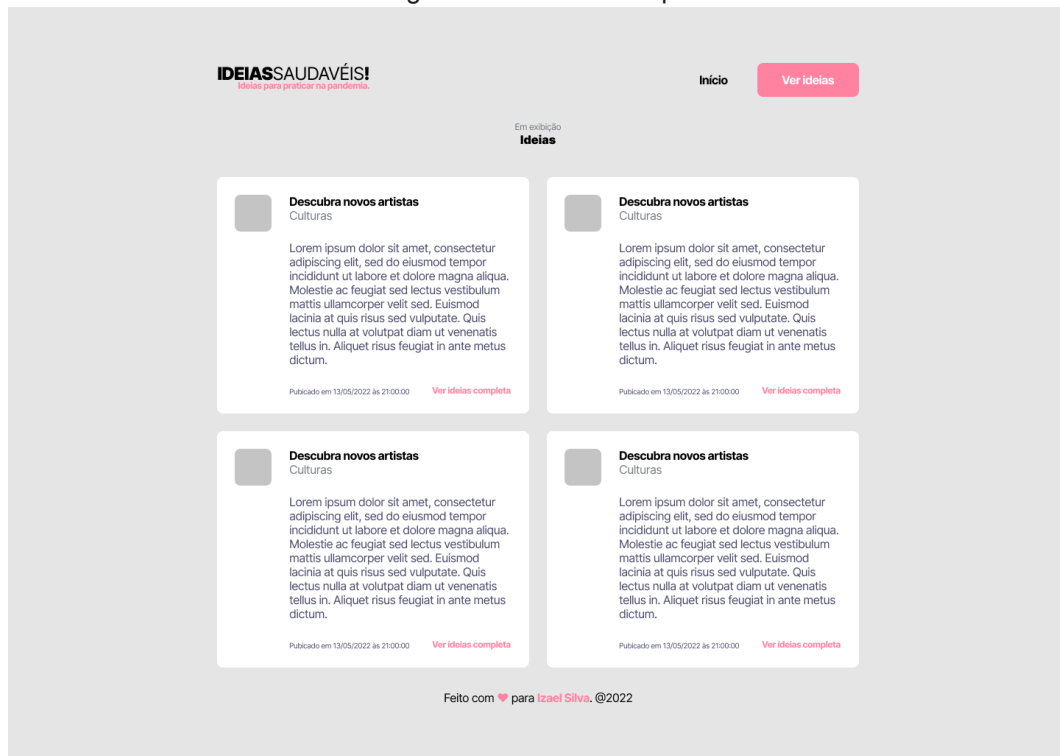
Figura 1 - Home/Protótipo



Fonte: Download Figma, Autoria Própria.

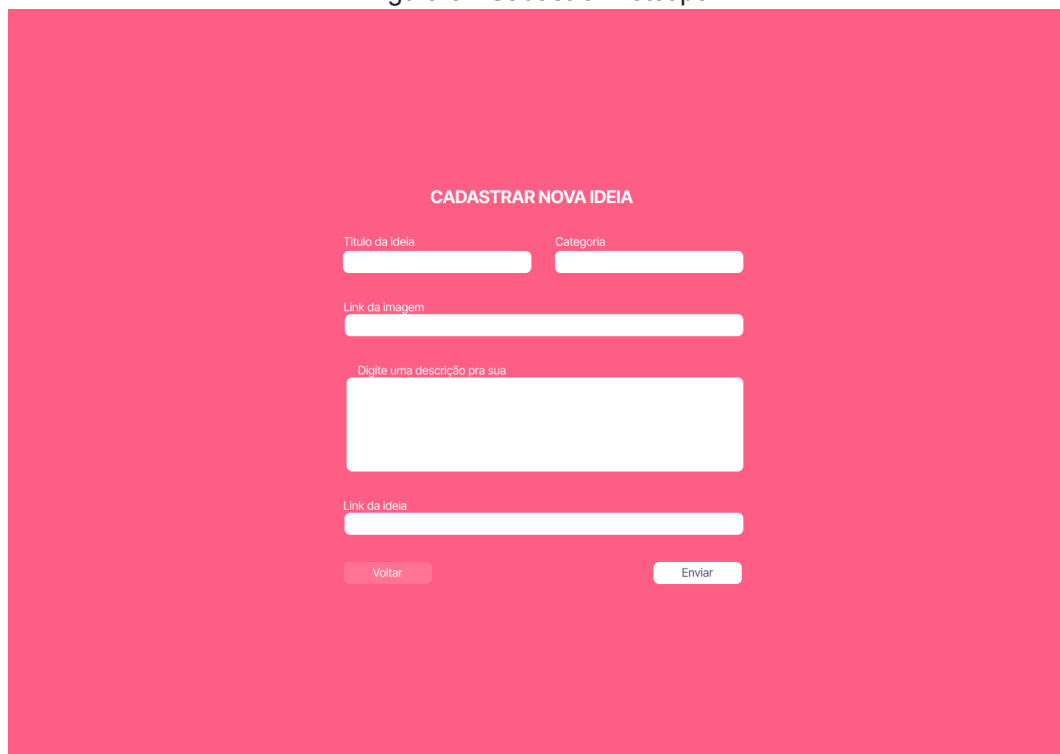


Figura 2 - Ideias/Protótipo



Fonte: Download Figma, Autoria Própria.

Figura 3 - Cadastro/Protótipo



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 do projeto no Figma.

## 5. BANCO DE DADOS

### 5.1. O que é Sqlite.

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. O SQLite está embutido em todos os telefones celulares e na maioria dos computadores e vem dentro de inúmeros outros aplicativos que as pessoas usam todos os dias.

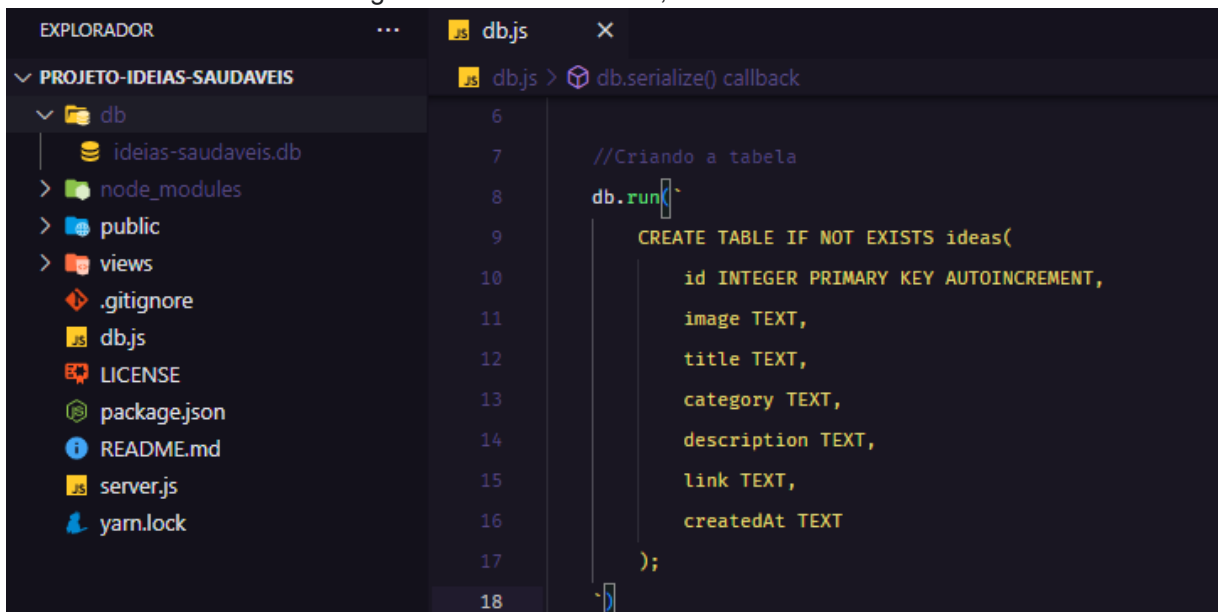
### 5.2. Criando um banco de dados.

Para a criação do banco de dados, na raiz do projeto criei uma pasta **DB**, e dentro desta, um arquivo **ideias-saudáveis.db**. Dentro deste arquivo **.db**, que será o banco de dados da aplicação, rodamos os comandos **SQL**, o **CRUD** (Create, Read, Update e Delete). Além da criação das tabelas.

#### 5.2.1. Criando a tabela.

```
CREATE TABLE
IF NOT EXISTS
ideas(
    id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
    image TEXT,
    title TEXT,
    category TEXT,
    description TEXT,
    link TEXT,
    createdAt TEXT
);
```

Figura 1 - criando a tabela, caso não exista.

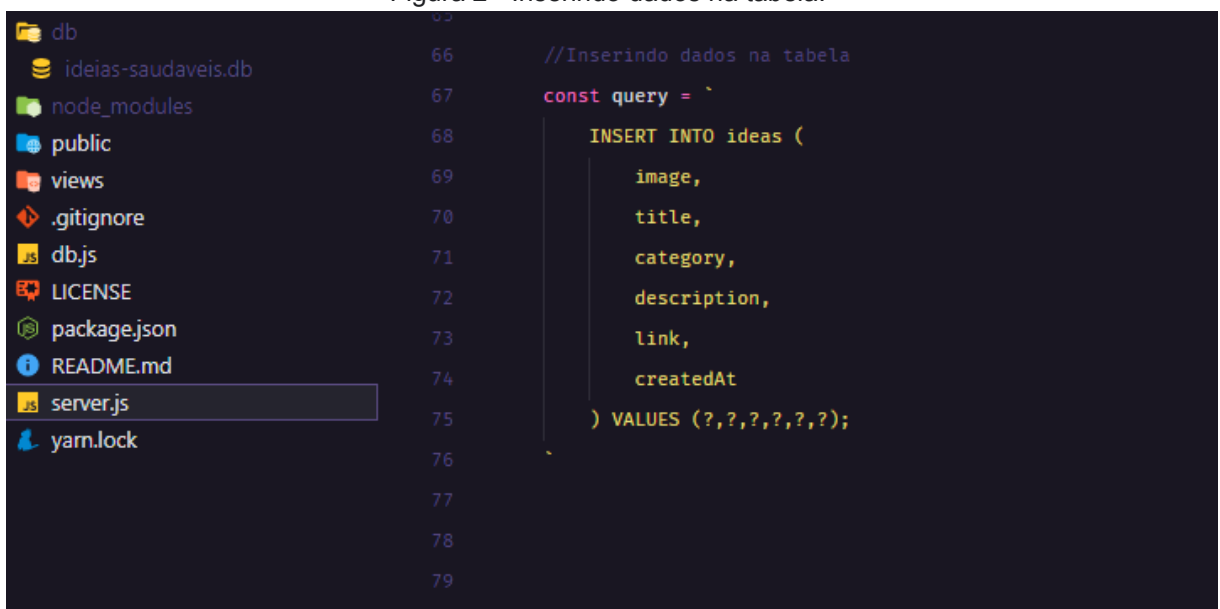


Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

### 5.2.2. Inserindo dados na tabela

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

Figura 2 - Inserindo dados na tabela.



Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

### 5.2.3. Pegando e listando os dados da tabela.

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

Figura 3 - Listando os dados da tabela.



```
PROJETO-IDEIAS-SAUD... [F] [F] [R] [E]  .js server.js > ...
✓ db
  ideias-saudaveis.db
> node_modules
> public
> views
.gitignore
db.js
LICENSE
package.json
README.md
server.js
yarn.lock

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

Fonte: Screenshot, Autoria Própria.

## 6. CONCLUSÃO

## 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.