

**OLÁ ME CHAMO JUAN,  
TENHO 21 ANOS,  
MUITO PRAZER :)**



**SOU DESBRAVADOR E GOSTO MUITO DE  
ACAMPAR E FAZER TRILHAS.**





PROJETO

# CASTOR FAMILY



[WWW.CASTORFAMILY.COM](http://WWW.CASTORFAMILY.COM)





# CLUBE CASTOR

- SOMOS UM CLUBE DE DESBRAVADORES
- FOCADO NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS,  
JOVENS E ADOLESCENTES
- ENTREI COM 10 ANOS (LINHA DA VIDA)
- MEUS VALORES REPRESENTADOS NESTE  
DESAFIO





O CastorFamily é uma plataforma digital criada com o objetivo de mostrar, apresentar e promover o Clube de Desbravadores, com foco especial no Clube Castor. O principal propósito do CastorFamily é inspirar e conectar pessoas à missão dos Desbravadores, promovendo o engajamento e o desenvolvimento de crianças, adolescentes, jovens com propósito.

SÃO PAULO  
05 de novembro de 2025

#### 1. Contexto

##### 1.1 Desbravadores

Meninos e meninas com idades entre 10 e 15 anos, de diferentes classes sociais, cor, religião. Reúnem-se, em geral, uma vez por semana para aprender a desenvolver talentos, habilidades, percepções e o gosto pela natureza.

Vibram com atividades ao ar livre. Gostam de acampamentos, caminhadas, escaladas, explorações nas matas e cavernas. Sabem cozinhar ao ar livre, fazendo fogo sem fósforo. Demonstram habilidade com a disciplina através de ordem unida e têm a criatividade despertada pelas artes manuais. Combatem, também, o uso do fumo, álcool e drogas.

Trabalham em equipe procurando sempre serem úteis à comunidade. Prestam, também, socorro em calamidades e participam ativamente de campanhas comunitárias para ajudar pessoas carentes. Em tudo o que fazem procuram desenvolver amor a Deus e à Pátria e, além disso, fazem muitos amigos!

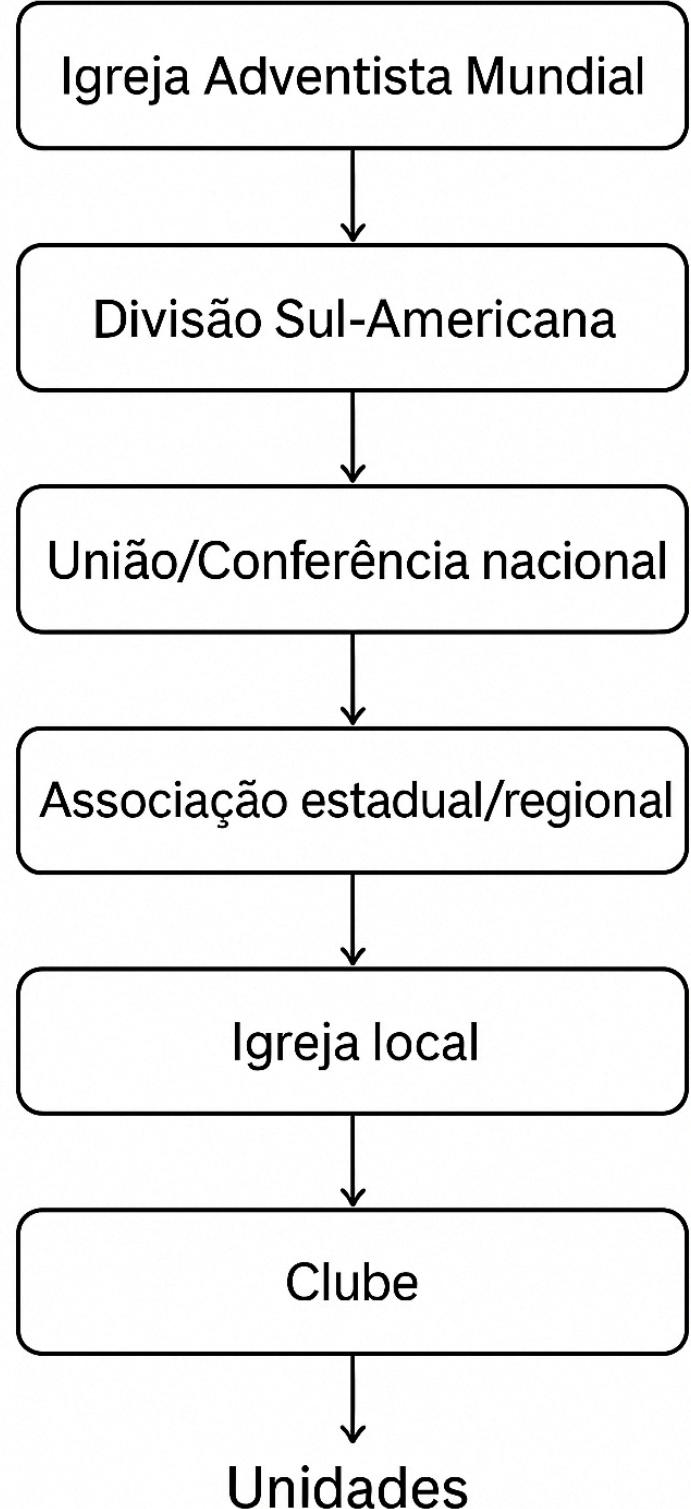
O Clube de Desbravadores está presente em mais de 160 países, com 90.000 sedes e mais de 1 milhão e meio de participantes. Existem oficialmente desde 1950, como um programa oficial da Igreja Adventista do Sétimo Dia.

##### 1.2 Clube Castor

Um Clube de Desbravadores saudável é sustentado pelos seguintes pilares: classes, Especialidades, Cantinho da Unidade, Ordem Unida, Cívismo, atividades espirituais e comunitárias e atividades campestres. Cada um deles é de extrema importância e devem estar vinculados e em perfeito equilíbrio. O programa do Clube é fixo, ou seja, essas atividades devem funcionar plenamente em todos os Clubes, independentemente das preferências pessoais dos membros da direção. Nenhum desses pilares pode ser negligenciado, sob pena de enfraquecer o Clube e prover uma formação deficitária aos Desbravadores.

##### 1.3 Classes

Todas essas atividades estão sintetizadas no programa das classes regulares e Classes Avançadas, pois dentro os requisitos propostos em cada uma delas há o desenvolvimento de atividades espirituais, sociais, comunitárias, aprendizado de



# CONTEXTO + DOCUMENTAÇÃO



## 01. ORIGEM

- SURGIU OFICIALMENTE EM 1950, POR UMA IGREJA ADVENTISTA NOS ESTADOS UNIDOS**



## 02. ORGANOGRAMA

- CLUBES NOS ESTADOS E CIDADES**



## 03. MEMBROS

- NO BRASIL SOMOS MAIS DE 291 MIL MEMBROS, E ATUALMENTE ESTAMOS DISTRIBUÍDOS EM MAIS DE 10.000 CLUBES;**

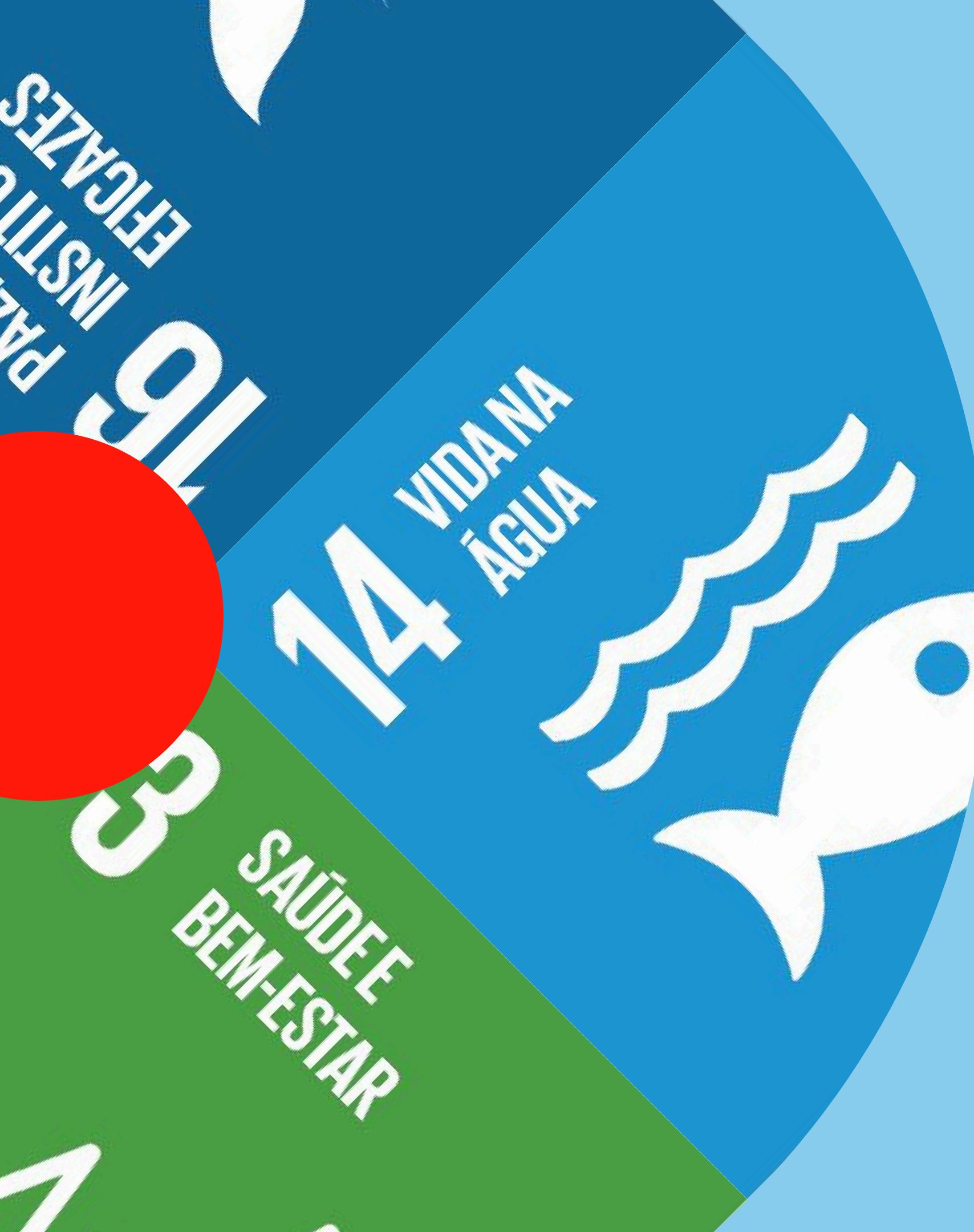


## 04. PROJETO

- TODO O CONTEXTO E ESCOPO DO PROJETO TEM COMO OBJETIVO PRINCIPAL ALCANÇAR NOVOS MEMBROS**

**ODS - ONU**

**VIDA NA ÁGUA**



# ODS - ONU

SAÚDE E BEM-ESTAR

3 SAÚDE E  
BEM-ESTAR

4 EDUCAÇÃO DE  
QUALIDADE

VIDA  
AGUA

# ODS - ONU

## EDUCAÇÃO



# ODS - ONU

## PAZ E JUSTIÇA



**BORCELLE**

Entregáveis

- Banco de Dados  
Modelagem final do Banco de Dados
- PI  
Projeto atualizado no GitHub
- PI  
PPT da apresentação individual
- PI  
Documentação final
- Dashboard
- PI  
Script na VM
- PI  
Utilização de uma VM Linux contendo somente seu BD

**PRODUCT BACKLOG**

A fazer ... Em andamento ... Concluído ... Anexos ...

+ Adicionar um cartão + Adicionar um cartão + Adicionar um cartão + Adicionar um cartão

ESSENCIAL	FUNCIONAL
✓ 4º RF - Tela Galeria	
✓ 5º RF - Tela Dev	
✓ 6º RF - Tela Cadastro	
✓ 7º RF - Tela Login	
✓ 8º RF - Tela Perfil	
✓ 9º RF - Tela Desbrava Quiz	
✓ 10º RF - Tela Desempenho	
✓ 11º RF - Modelagem banco de dados	

+ Adicionar um cartão + Adicionar um cartão + Adicionar um cartão + Adicionar um cartão

Melhorias finais no front-end de todas as telas  
Configuração de models, routs e controllers  
Ajustes no script banco de dados  
front-end dos blocos da home  
0/4  
back-end telas dashboard  
lógica do simulador  
Back-end Login e Cadastro  
Dashboard e visualização das

+ Adicionar um cartão

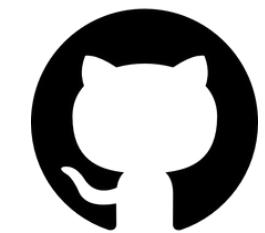
# FERRAMENTAS DE GESTÃO



TRELLO



BACKLOG



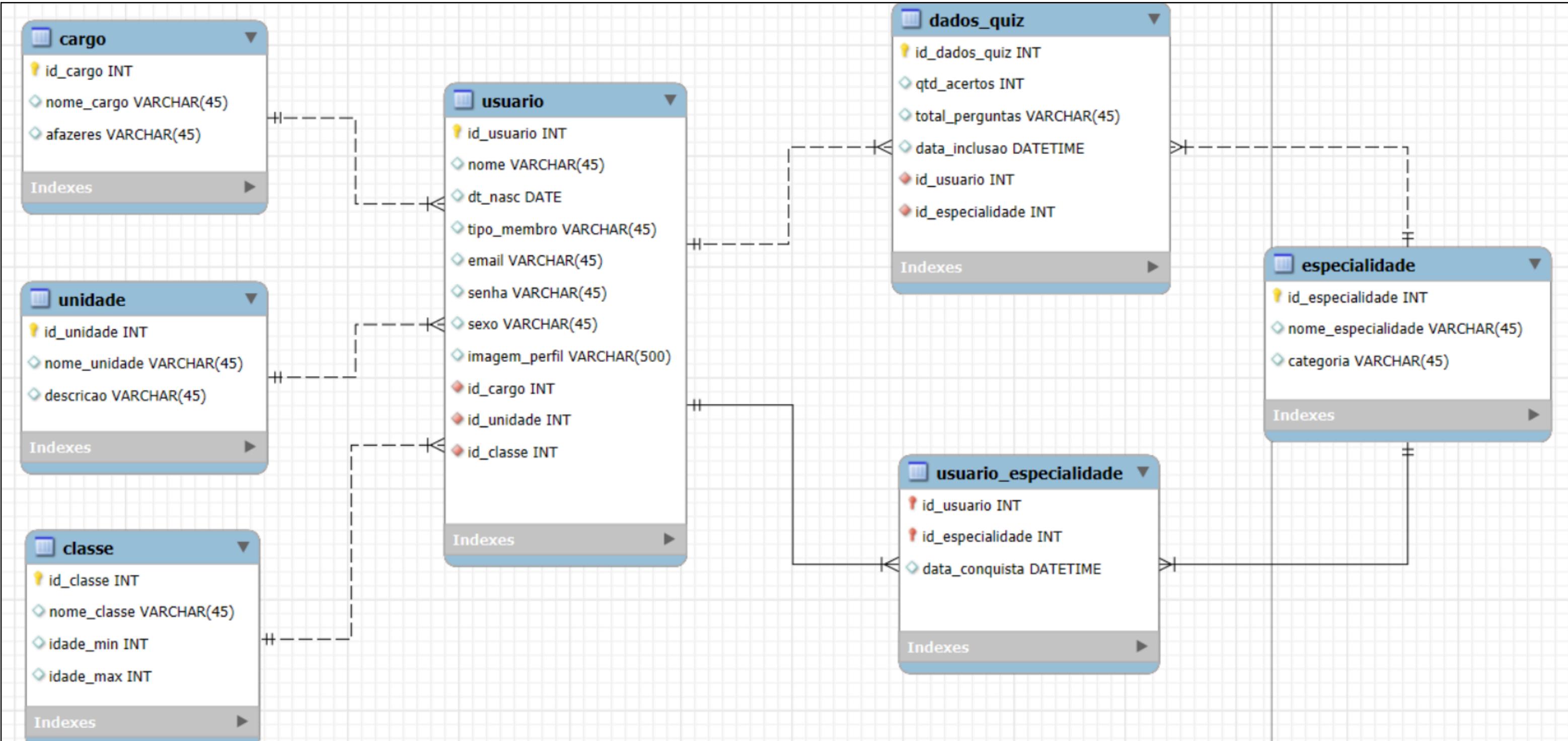
GITHUB

A	B	C	D	E	
1					
2					
3	Requisito	Descrição	Categoria	Prioridade	Tamanho
4	Navegação entre as telas	Permitir a navegação entre todas as telas da aplicação.	Essencial	1	5
5	Tela Home	Exibir informações gerais sobre o site e links para navegação.	Essencial	1	5
6	Tela Contato	Tela com o intuito de trazer novos membros	Importante	2	8
7	Tela Galeria	Seção de fotos sobre acampamentos e trilhas dos desbravadores	Importante	2	8
8	Tela Dev	Tela para contar minha historia no clube e experiencia	Essencial	2	5
9	Tela Cadastro	Tela para o membro cadastrar seus dados pessoais e dados do clube	Essencial	1	13
10	Tela Login	Tela para logar na dashboard principal	Essencial	1	5
11	Tela Perfil	Exibir os dados do usuário, suas especialides e classes	Essencial	1	8
12	Tela Desbrava Quiz	Tela para acessar um quiz e ganhar uma especialidade	Importante	2	8
13	Tela Desempenho	Tela onde será mostrado as KPIs e o grafico principal	Importante	2	13
14	Modelagem banco de dados	diagrama que irá conter toda a regra de negócio do banco de dados	Essencial	1	13
15	Script banco de dados	código onde será criado o banco, as tabelas, colunas e onde será implementado toda a regra de negócio	Essencial	1	13
16	Controllers configurados	Controllers configurados para redirecionar os dados do usuario e recuperar dados das models	Essencial	1	13
17	Routes configurados	Routes que conectam o html com o Controller	Essencial	1	5
18	Models configurados	Models configurados para receber os dados do controller e utiliza-los para inserir e selecionar dados	Essencial	1	13



MySQL™

# MODELAGEM - DER



AS IS

- **USUARIO\_ESPECIALIDADE**  
**TABELA ASSOCIATIVA N:N (FRACA)**

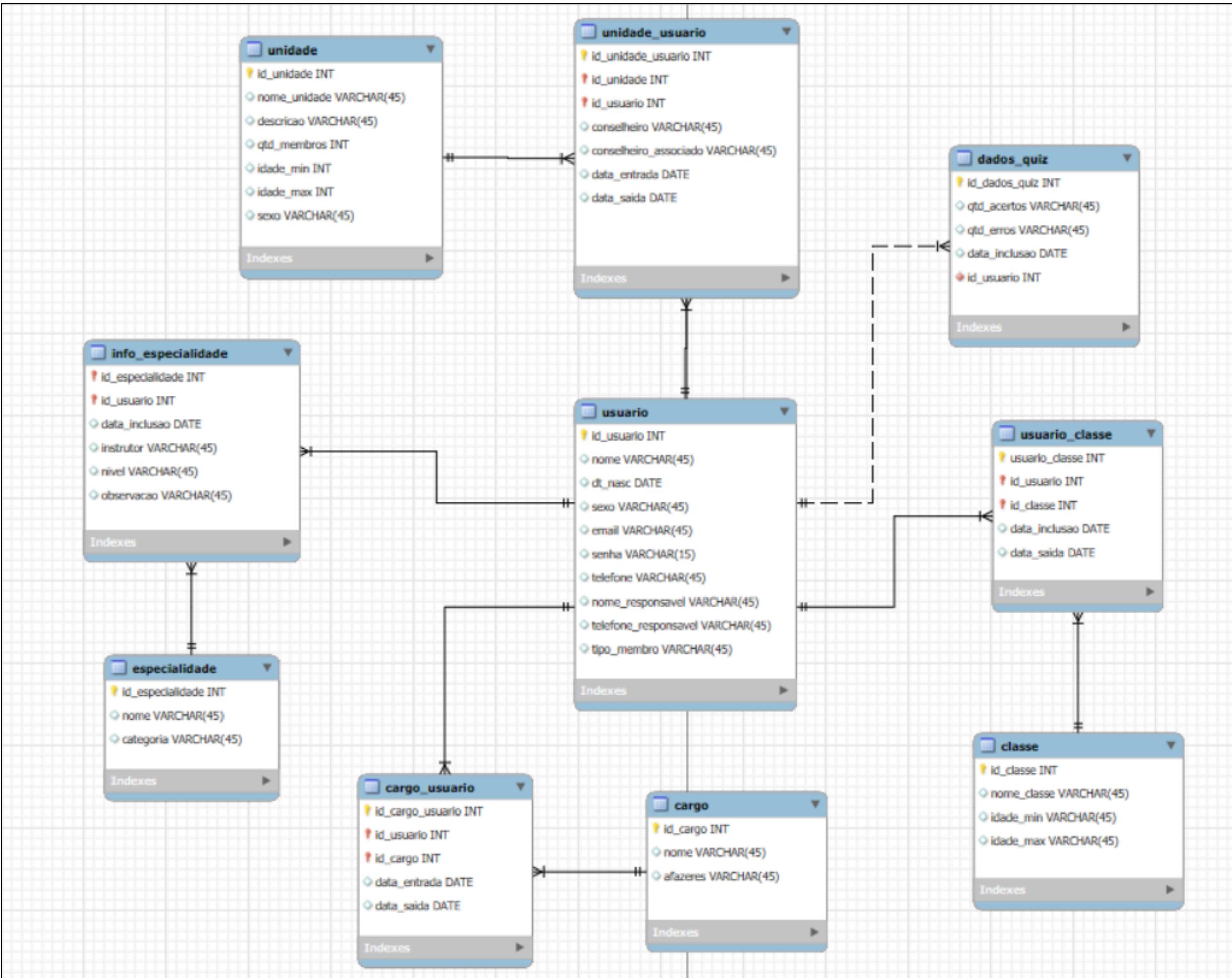
**QUAIS ESPECIALIDADES CADA  
USUÁRIO CONQUISTOU E QUANDO  
PK COMPOSTA**

- **DADOS QUIZ**  
**POSSUI FKS ID\_USUARIO,  
ID\_ESPECIALIDADE MAS ELAS NÃO  
FAZEM PARTE DA PK.**

**DADOS QUIZ É ENTIDADE FORTE  
(TABELA DE EVENTOS). ARMAZENA  
CADA TENTATIVA DE QUIZ.**



MySQL™



TO BE

- **TABELAS ASSOCIATIVAS ADICIONAIS**
- **INFORMAÇÕES REAIS NO CLUBE CASTOR**
- **REGRA DE NEGÓCIO NA VIDA REAL**

A SEGUIR VM ->

# SITE - CASTORFAMILY



The image shows a diverse group of scouts and leaders in various uniforms, including blue shirts with yellow and red neckerchiefs, orange shirts, and dark uniforms. They are standing outdoors in a park-like setting with trees and a path in the background. The group includes both young children and adults.

**BEM-VINDO AOS  
DESBRAVADORES**

[Saiba Mais](#)

CastorFamily

Home Galeria Simulador Desenvolvedor Contato

Login Cadastro

## • TÉCNICA

```
● ● ●  
1 AMBIENTE_PROCESSO=desenvolvimento  
2  
3 # Configurações de conexão com o banco de dados  
4 DB_HOST='localhost'  
5 DB_DATABASE='castor'  
6 DB_USER='castor-user'  
7 DB_PASSWORD='Foundever.25'  
8 DB_PORT='3308'  
9  
10 # Configurações do servidor de aplicação  
11 APP_PORT=3333  
12 APP_HOST=localhost  
13  
14 # importante: caso sua senha contenha caracteres especiais, insira-a entre 'aspas'  
15
```

## • PESSOAL



**MAIOR  
DIFICULDADE**

# SUPERAÇÃO





**A GRADECIMENTOS**



**ESPECIAIS**





**OBRIGADO**  
**POR SUA ATENÇÃO**

