NaGem

Natan Nascimento de Jesus Victor Germano Morais Marques

- 1. Descrição geral do CONTEXTO (Minimundo)
- 2. Conteúdos e Materiais de Referência
- 3. Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)
- 4. Diagrama de Casos de Uso
- 5. Descrição dos Casos de uso
- 6. Modelo de Dados Persistentes
- 7. Protótipos de interface
- 8. Repositório(s) do projeto
- 9. Planejamento

1. Descrição geral do CONTEXTO (Minimundo)

O projeto NaGem, será desenvolvido mais para área do entretenimento, buscando atender as demandas do público que se interessa por animes, games, mangás, filmes e séries no geral, será para uso em smartphones, e exigirá o mínimo de experiência com o uso de tecnologias. Atualmente, o é processo feito em fóruns de sites em que as pessoas leem os mangás e animes, tendo que fazer login por apps como o discord ou pelo email, porém uma das partes ruins que queremos corrigir na nossa aplicação é fato de que os fóruns são apagados depois de um tempo, isto é, atualmente os usuários comentam e interagem dentro de um chat, mas essa conversa depois de um tempo é excluída do servidor, o que é um problema já que a conversa não continua e os usuários ficam com raiva e chateados com o site. A faixa etária necessária para entrar em nosso app é de 16(dezesseis) anos, pois alguns assuntos que podem ser discutidos nos fóruns referentes a diferentes obras podem exigir uma mentalidade mais ampla e experiente, para que não seja nocivo e que também não compartilhe informações particulares. Outro ponto que tentaremos melhorar será nas denúncias de chats impróprios, pois o que acontece hoje em dia é que não existe nada para que esse tipo de chat não ocorra, isto é, os usuários que participam desses fóruns muitas das vezes são menores e não tem um controle de idade sobre a entrada de usuários nessas conversas +18. Assim pensaremos em alguma forma de punição como a exclusão de fóruns e de usuários por exemplo para que não ocorra mais isso, atualmente não se faz necessário o uso dessa ferramenta por que os históricos dos chats são apagados depois de algum tempo.

2. Conteúdos e Materiais de Referência

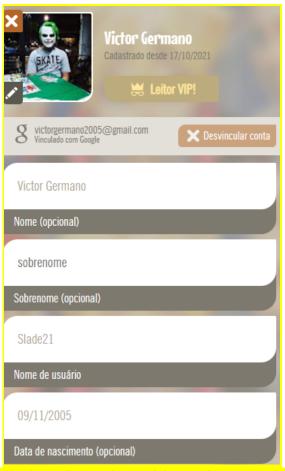


Figura 1: Exemplo de cadastro de usuário usado em no site Mangá Livre*.

* O Mangá livre é um site e aplicativo que funciona como uma biblioteca de mangás onde o usuário poderá ler tudo que quiser, desde os mangás mais antigos até os mais recentes, já que o app/site é atualizado todos os dias. Você poderá também ler seus mangás a hora que quiser e o lugar que quiser, seja em sua casa ou até mesmo na rua. A navegação do app/site é bem simples e fácil, tendo categorias para separar os mangás em estilos, como terror e suspense, mangás que estão bombando são colocados em destaques no site/app e listas de atualizações e de fechamentos. Assim, o usuário ficará informado de tudo sobre esse mundo.



Figura 2: Exemplo de menu de fóruns usado em um site



Figura 3: Exemplo de listagem de fóruns por ordem alfabética usado em um site

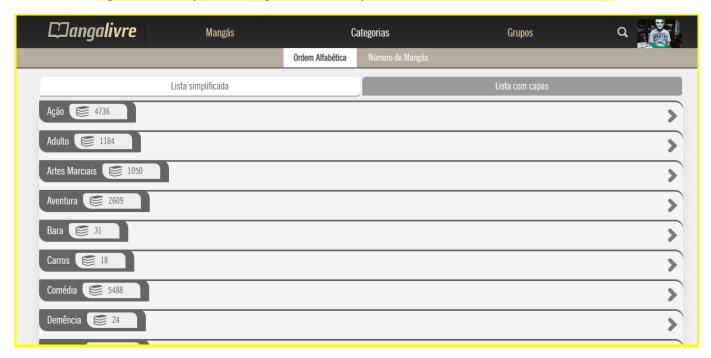


Figura 4: Exemplo de listagem de fóruns por gênero usado em um site

30 Formulários de Login HTML5 e CSS3 Gratuitos (brasilcode.com.br)

Manga Livre | Leitor Online e Host de Mangás PT-BR!

MangaLivre App 2023: Leitor Online e Host de Mangás PT-BR - Celular



3. Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)

Será modelado e implementado um sistema Mobile para atender aos usuários que buscam se entreter no mundo dos animes, games, mangás, filmes e séries no geral. Para isso, serão criados fóruns para que ocorra essa troca de ideias e de opiniões acerca de seus hobbies.

A motivação dos usuários para instalar/usar o APP proposto é a dificuldade que os apps e sites já existentes no mercado tem para atender seu público, temos como exemplo o site/app mangalivre em que seus usuários precisam ,além de se cadastrar fora do site Mangalivre em outro site de mensagens, entrar no discord, algo totalmente desnecessário e demorado para os usuários que acabaram de ler algo e querem falar e debater sobre o que aconteceu na sua série, nos seus games e nos seus mangás prediletos.

4. Diagrama de Casos de Uso



5. Descrição dos Casos de uso

| UC-001* | Cadastrar no app |
|---------|------------------|
|---------|------------------|

Cadastro de Usuário. O usuário, assim que entra no app, seleciona a opção cadastro caso não tenha uma conta. O aplicativo irá solicitar dados pessoais do usuário como o email, nome, senha e a data de nascimento, após preencher, o usuário envia seus dados e o sistema verificará se o usuário já existe e se seus dados são válidos. Se a verificação for bem sucedida, o aplicativo exibe uma mensagem de

confirmação de cadastro e redireciona o usuário para a tela de login, já se a verificação falhar, o aplicativo exibe uma mensagem de erro e solicita que o usuário corrija os dados informados e tente novamente.

UC-002* Login

O acesso ao sistema é restrito aos usuários e ex-usuários do app. Os usuários devem realizar Login para usar o sistema. Dados necessários para Login: e-mail e senha, previamente cadastrados.

UC-003* Esquecer a senha

O acesso ao sistema é restrito aos usuários e ex-usuários do app. Os usuários devem realizar Login para usar o sistema. Na hora do login, caso esqueçam a senha, ele irá clicar no botão de esqueci minha senha e assim poderá acessar o app

UC-004* Escrever código de verificação

O usuário, após seguir o curso da função esqueci minha senha, ele receberá em seu email um código, este código será digitado e assim, sua entrada será permitida no app.

UC-005* Editar dados do usuário

Consulta e Atualização dos dados dos usuários. Após a passagem pela confirmação do código, o usuário poderá editar a senha, para que ele não esqueça mais.

UC-006* Gerenciar usuário

Consulta e Atualização dos dados dos usuários. O usuário tem acesso a todas as funcionalidades do sistema. Um usuário não pode ser excluído do sistema. Ao desinstalar o app, seus dados continuam salvos, mas sua conta no sistema estará inativa. O usuário pode também atualizar seus dados e consultá-los assim que quiser, sendo assim um gerenciamento de seus dados.

UC-007* Criar fórum

Criação de fórum pelos usuários. O usuário, assim que logado no sistema, poderá criar fóruns, estes fóruns possuem dados como título, data de criação e descrição. Esse novo fórum poderá ser acessado pelos demais usuários do app.

UC-008* Apagar fórum

Apagar fóruns criados pelo usuário. O usuário só poderá pagar um fórum se ele for um dos administradores ou se ele for o criador. Para apagar, o usuário seleciona o fórum que deseja apagar, o sistema manda uma mensagem perguntando se o usuário quer realmente apagar o fórum. Se clicar sim, o fórum, seus dados, comentários e publicações serão apagados.

UC-009* Entrar em um fórum

Entrar em um fórum. O usuário, previamente cadastrado e logado, pesquisa pelo tema que deseja encontrar e ao achar o que queria como resultado da busca, o usuário entra no fórume poderá ver o que já tinha sido publicado antes e poderá passar a também participar do debate.

UC-010* Curtir publicações e comentários

Curtir as publicações e seus comentários dentro dos fóruns. O usuário, previamente cadastrado, logado e participante de um determinado fórum, poderá curtir as publicações, os comentários que acontecem dentro daquele debate e assim interagir com os demais usuários.

UC-011* tirar curtida

Tirar sua curtida de comentários e publicações. O usuário, previamente cadastrado, logado e participante de um determinado fórum, poderá procurar pelo que deseja descurtir, clicar no botão de curtir, assim o sistema envia uma mensagem perguntando para o usuário se ele quer mesmo tirar a curtida. Após a confirmação, o sistema atualiza diminuindo a quantidade de curtidas.

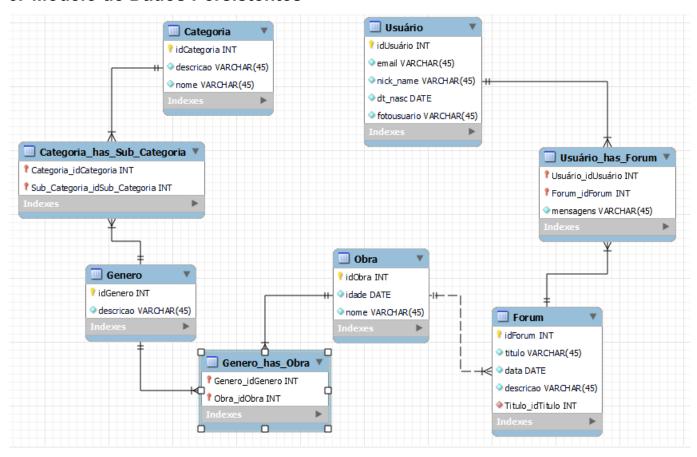
| UC-012* | Comentar |
|---------|----------|
|---------|----------|

O usuário, previamente cadastrado, logado e participante de um determinado fórum, pode comentar e enviar publicações neste fórum, assim de fato interagindo e participando do debate que ocorre no fórum.

| UC-013* |
|---------|
|---------|

O usuário, previamente cadastrado, logado e participante de um determinado fórum, pode comentar e enviar publicações neste fórum, assim de fato interagindo e participando do debate que ocorre no fórum. A partir disso, o usuário também poderá excluir seu comentário.

6. Modelo de Dados Persistentes



7. Protótipos de interface

PT-001 Tela de cadastro



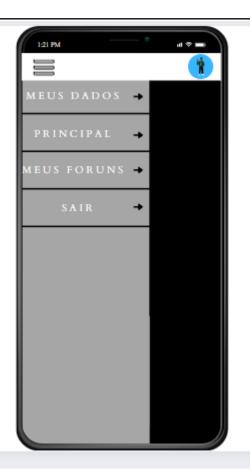
PT-002 Tela de login



| P1-003 Tela de Verificação | PT-003 | Tela de verificação | | |
|------------------------------|--------|---------------------|--|--|
|------------------------------|--------|---------------------|--|--|



PT-004 Tela do Menu



PT-005 Meus Dados



| PT-006 | Tela da Página Principal |
|--------|--------------------------|



PT-007 Tela de cadastro de fórum



PT-008 Visualização de Categoria



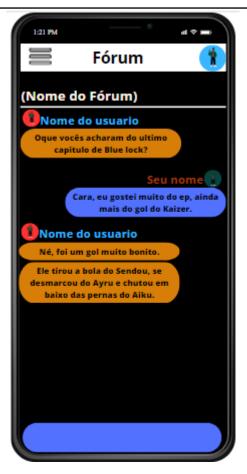
| PT-009 | Visualização de Gênero |
|--------|------------------------|
|--------|------------------------|



PT-010 Tela dos meus fóruns



PT-011 Página de um Fórum



| PT-0012 | Comentar |
|---------|----------|



PT-0013 Sair enquanto Comenta



Nagem (canva.com)

8. Repositório(s) do projeto

<Coloque aqui o(s) link(s) para o(s) repositório(s) do projeto, com uma pequena descrição quando necessário>.

9. Planejamento

<Nem sempre o Projeto Prático inclui os últimos itens da lista de atividades previstas. Apague as atividades que não estiverem previstas para o PROJETO da SUA EQUIPE>.

O projeto seguirá as seguintes etapas, distribuídas conforme a abaixo:

N°. Atividade: Tempo Previsto em horas

- 1. Entrevista com o cliente/empresa/instituição e/ou pesquisa sobre o tema:
- 2. Descrição do contexto:
- 3. Planejamento do Projeto:
- 4. Especificação dos Requisitos do sistema:
- 5. Análise do Projeto:
- 6. Projeto de dados persistentes (banco de dados):
- 7. Projeto de Interação/Prototipação de interfaces:
- 8. Criação do repositório para o projeto:
- 9. Implementação dos Cadastros Simples:
- 10. Implementação dos Demais Cadastros:
- 11. Implementação dos Relatórios:
- 12. Implementação dos Login:
- 13. Testes do sistema:
- 14. Disponibilização do sistema (Instalação/Configuração):
- 15. Treinamento (No mercado é comum estar incluído no desenvolvimento):

Carga horária semanal de dedicação da equipe a projeto: <carga horária> horas

Descrição: <carga horária. exemplo: 2> horas para reuniões e atividades com a equipe, mais <carga horária. exemplo: 5> horas para atividades a serem realizadas individualmente por cada membro da equipe.

Exemplo: Carga horária semanal de dedicação da equipe ao projeto: 12. Descrição: 2 horas para atividades em conjunto, mais 5 horas para atividades realizadas individualmente por cada membro da equipe.

Cronograma de execução das atividades (atualize os meses da tabela e represente todas as atividades previstas acima, de acordo com a carga-horária que a equipe vai se dedicar ao projeto).

| . . | | | | | | | | | | |
|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Itens\Mês | Fev | Mar | Abr | Jun | Jul | Ago | Set | Out | Nov | Dez |
| 1 | Х | | | | | | | | | |
| 2 | Х | | | | | | | | | |
| 3 | Х | | | | | | | | | |
| 4 | Х | Х | | | | | | | | |
| 5 | | Х | Х | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |

Documentação do Sistema

| 10 | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |