

ESCOLA SENAI "A. JACOB LAFER" CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

ANA LAUREN DOURADO PEREIRA ISABELA PAIOLA LAURA ARAUJO DUTRA DOS SANTOS MARIA EDUARDA DOS SANTOS ROSA PEDRO HENRIQUE DA SILVA RODRIGUES YASMIN LOPES BORBA

PROJETO 3° TERMO - Streaming de filmes, uma aplicação web que

permita a locação de filmes, séries, novelas e desenhos; podendo se logar como administrador e usuário.

SANTO ANDRÉ

ANA LAUREN DOURADO PEREIRA ISABELA PAIOLA LAURA ARAUJO DUTRA DOS SANTOS MARIA EDUARDA DOS SANTOS ROSA PEDRO HENRIQUE DA SILVA RODRIGUES YASMIN LOPES BORBA

PROJETO 3° TERMO - Streaming de filmes uma aplicação web que

permita a locação de filmes, séries, novelas e desenhos; podendo se logar como administrador e usuário.

Trabalho apresentado ao curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da escola SENAI A. Jacob Lafer

Orientador: Professor Raul e Professora Nadja.

SANTO ANDRÉ 2025

AGRADECIMENTO

A escola SENAI, pelo fornecimento de materiais que foram fundamentais para a realização da pesquisa.

Ao Professor Raul e Professora Nadja, pela excelente orientação e ensinamentos.

Aos colegas da turma, pelo companheirismo ao longo deste trabalho.

A todos aqueles que contribuíram para a realização do trabalho.

RESUMO

O projeto visa desenvolver um sistema de locação inovador para plataformas de streaming, alinhado às novas tendências do mercado de locação digital. A proposta é criar uma solução robusta e escalável de gestão de conteúdo, que se adapte às necessidades dinâmicas dos serviços de streaming e ofereça uma experiência personalizada, eficiente e altamente interativa.

A ideia central do sistema é otimizar o processo de acesso e gerenciamento de conteúdo, permitindo que um único usuário utilize a plataforma de forma ágil e segura, por meio de métodos modernos de autenticação. Embora o registro de múltiplos usuários não esteja previsto, essa funcionalidade poderá ser implementada futuramente, caso o cliente deseje. Os administradores terão controle completo sobre o sistema, incluindo a gestão de conteúdo e a configuração da plataforma, garantindo uma experiência fluida e sem fricções para o usuário.

Palavras-chave: Streaming 1. Locação 2. Filmes 3. Usuários 4. Administrador 5.

Summary

The project aims to develop an innovative registration system for

streaming platforms, aligned with new trends in the digital rental market. The

proposal is to create a robust and scalable user and content management

solution that adapts to the dynamic needs of streaming services, offering a

personalized, efficient and highly interactive experience for customers.

The central idea of the system is to optimize the registration and management

process, allowing users to register quickly and securely, using modern

authentication methods. This flexibility will provide a frictionless onboarding

experience, allowing users to quickly access the desired content.

Keywords: streaming 1. Location 2. Movies 3. Users 4. Administrator 5.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	8
1.1 Justificativa	8
2.1 OBJETIVOS	9
3. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	10
3.2 Requisistos não Funcionais:	11
4. Desenvolvimento	12
4.1 Solução Inicial	12
4.2 Scrum e Sprint	13
5. Protótipo	13
6. Cronograma	23
7. Kanban	24
8. CONCLUSÃO	24
9. Referências	26
10. APÊNDICE	29
10.1 Protótipo Mobile	29
10.2 JSON	35
11. CÓDIGOS	37
11.1 CÓDIGO PÁGINA INICIAL	37
11.2 CÓDIGO PÁGINA LOGIN	39
11.3 CÓDIGO PÁGINA ADIMINISTRAÇÃO	40
11.4 CÓDIGO TELA USUÁRIO	44
11.5 CÓDIGO TELA HOME ALUGADOS	46
11.6 CÓDIGO TELA HOME SEMANAIS	46
12 STVI F	46

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o **CineHome**, um serviço de streaming de filmes e séries, focado na locação de conteúdos audiovisuais via plataforma online. Inspirado em grandes players do mercado, como **Amazon Prime Video** e **Netflix**, que popularizaram o consumo sob demanda de conteúdo audiovisual **SILVA**, **João**. *O impacto dos serviços de streaming no consumo audiovisual*. São Paulo: Editora Digital, 2021., o CineHome oferece uma alternativa baseada na locação individual ou por pacotes. O CineHome oferece aos usuários a possibilidade de acessar uma ampla gama de títulos, mediante o pagamento de uma locação por título ou pacote. A plataforma visa proporcionar uma experiência personalizada, com interface amigável, recomendação inteligente de conteúdo e múltiplas opções de pagamento. Este projeto busca atender às demandas de consumidores que desejam mais flexibilidade no consumo de conteúdos audiovisuais, sem a necessidade de assinatura mensal.

1.1 Justificativa

O mercado de streaming tem apresentado um crescimento exponencial nos últimos anos, impulsionado pela crescente demanda por conteúdo digital acessível a qualquer hora e em qualquer lugar. De acordo com o estudo *Inside Video 2024*, produzido pela Kantar IBOPE Media, em 2023, o consumo de vídeo em diferentes formatos alcançou 99,63% da população brasileira, evidenciando a ampla penetração desse tipo de conteúdo no país. A transformação digital e a mudança nos hábitos de consumo de mídia, especialmente nos contextos de entretenimento, educação e cultura, tornam imprescindível a criação de soluções inovadoras que atendam às necessidades de um público cada vez mais exigente e conectado. Segundo o artigo "Transformação digital: como os hábitos de consumo mudaram no Brasil", a digitalização crescente tem remodelado profundamente os hábitos de consumo

no país, com consumidores cada vez mais conectados e exigindo experiências de compra integradas e personalizadas.

Além disso, no campo educacional, a cultura digital tem revolucionado não apenas o que se aprende, mas também como se aprende, trazendo novas possibilidades para o processo de ensino-aprendizagem <u>Espaço</u> Virtual.

Essas mudanças destacam a importância de desenvolver soluções inovadoras que atendam às demandas de um público cada vez mais exigente e conectado.

Nesse cenário, o projeto de locação de streaming surge como uma resposta estratégica para atender a esse novo padrão de consumo, oferecendo uma plataforma dinâmica e escalável que permita a locação de conteúdos digitais de maneira simples, acessível e personalizada.

2.1 OBJETIVOS

O objetivo deste projeto de locação de streaming é criar (desenvolver/ proporcionar) uma plataforma digital intuitiva e eficiente para o aluguel de filmes, séries, desenhos e novelas, proporcionando uma experiência de entretenimento personalizada e acessível. O sistema visa atender tanto usuários quanto administradores, permitindo que os primeiros possam explorar e alugar conteúdo multimídia de forma prática, enquanto os administradores gerenciam o catálogo, a disponibilidade dos itens e os processos de locação. A plataforma também busca oferecer recursos como cálculo automático de preços de aluguel, gerenciamento de assinaturas e histórico de locações, criando um ambiente digital dinâmico e simplificado para o público em geral.

3. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

O levantamento de requisitos é uma fase fundamental no processo de desenvolvimento de sistemas, que tem como objetivo identificar, documentar e entender as necessidades e expectativas dos stakeholders (partes interessadas) em relação ao sistema ou produto a ser desenvolvido. Ele serve para garantir que o projeto atenda aos objetivos do cliente e aos requisitos do usuário, evitando falhas de trabalho e mal-entendidos durante a execução do projeto. O Termo de Abertura do Projeto (TAP) é essencial para garantir que o projeto atenda aos objetivos do cliente e aos requisitos do usuário, evitando falhas de trabalho e mal-entendidos durante a execução do projeto.

3.1 Requisistos Funcionais:

Um requisito funcional é uma especificação que descreve o que um sistema ou software deve fazer, ou seja, as funcionalidades que ele deve oferecer. Ele define os comportamentos, ações e operações que o sistema precisa realizar para atender às necessidades dos usuários e cumprir com os objetivos do projeto. Exemplos incluem: cadastro de usuários, processamento de pagamentos ou envio de e-mails automáticos.

- A aplicação deve permitir que usuários façam login com nome de usuário e senha.
- Usuários devem poder recuperar a senha se necessário.
- Cadastro de novos usuários deve ser permitido com validação de dados (nome, e-mail, senha).
- Página de Administradores.

Administradores devem ser autenticados para acessar a área administrativa.

Eles devem poder gerenciar filmes, séries e desenhos: cadastrar, editar e remover.

Visualização dos registros de aluguel e transações.

Página de Usuários

Usuários devem poder navegar e pesquisar conteúdos no catálogo. Aluguel de filmes, séries e desenhos com escolha de duração e pagamento.

Histórico de aluguéis e possibilidade de assistir aos conteúdos. Persistência de Dados

- Utilizar arquivos JSON (usuários.json, itens.json) para armazenar informações dos usuários e dos conteúdos Autenticação e Autorização.
- Sistema de login com autenticação básica (usuário/senha).

Validação e segurança de senhas.

Controle de acesso com base no perfil de administrador ou usuário comum.

3.2 Requisistos não Funcionais:

O levantamento de requisitos não funcionais refere-se à identificação e documentação das características e qualidades do sistema que não estão diretamente relacionadas às funcionalidades específicas que ele deve realizar, mas que são essenciais para seu desempenho, usabilidade, segurança e outros aspectos de qualidade. Enquanto os requisitos funcionais descrevem o que o sistema deve fazer, os requisitos não funcionais descrevem como o sistema deve se comportar e as condições que ele deve atender.

- Desempenho
- O sistema deve responder em até 3 segundos para qualquer requisição.
- O streaming de vídeos deve ser eficiente e não ter interrupções.
 Usabilidade
- A interface deve ser intuitiva, com navegação clara.
 O layout deve ser responsivo para funcionar bem em dispositivos móveis
 e desktops.

Segurança

As senhas devem ser criptografadas antes de serem armazenadas.
 Validação de dados de entrada para evitar injeções de SQL ou outros tipos de ataques.
 Autenticação básica (nome de usuário + senha) e controle de acesso.

Qualidade do Código

 O código deve ser bem estruturado, modular e comentado para facilitar a manutenção.
 A aplicação deve seguir boas práticas de desenvolvimento, como o uso de padrões de projeto quando necessário.

4. Desenvolvimento

A metodologia para o desenvolvimento com o levantamento de requisitos por meio de reuniões com as partes interessadas, identificando suas necessidades. Em seguida, realizamos uma análise e planejamento detalhados, priorizando funcionalidades e definindo cronogramas. Na etapa de desenho da arquitetura, estabelecemos a estrutura do banco de dados e escolhemos as tecnologias apropriadas, criando wireframes para as interfaces. O desenvolvimento ocorreu em sprints ágeis, com entregas incrementais e feedback contínuo. Essa metodologia garantiu uma solução eficaz e alinhada.

4.1 Solução Inicial

A solução inicial para o projeto de locação de streaming consiste em desenvolver uma plataforma web moderna e intuitiva, com foco na experiência do usuário e na gestão eficiente do catálogo de filmes. A plataforma será dividida em duas interfaces principais: uma para os administradores e outra para os usuários. Para os administradores, o sistema permitirá a adição, edição e gerenciamento de filmes e séries no catálogo, além de permitir o controle da disponibilidade e cálculo dos valores de locação. Para os usuários, a plataforma oferece um catálogo de fácil navegação, onde será possível buscar e filtrar

conteúdos, calcular o preço do aluguel e realizar a locação diretamente. A solução também incluirá funcionalidades para o gerenciamento de assinaturas e histórico de aluguéis.

4.2 Scrum e Sprint

O Scrum é uma estrutura ágil que ajuda equipes a organizar o trabalho em ciclos curtos de desenvolvimento, chamados de sprints. As equipes de Scrum se comprometem a lançar o trabalho no final de cada sprint e adotam práticas e estruturações para atingir esse ritmo.

Durante a Sprint 1, foram discutidas e planejadas as funcionalidades iniciais do sistema, como o cadastro de usuários, a interface de busca e a seleção de filmes e séries. Também foi feito o protótipo de alta fidelidade, utilizando o Figma.

A Sprint 2 do projeto foi focada no desenvolvimento do sistema de locadora, com ênfase na criação do frontend responsivo e interativo, baseado no protótipo definido anteriormente. Utilizando tecnologias como HTML, CSS, JavaScript (ou framework escolhido), foram implementadas as principais funcionalidades, como autenticação de usuários (com dois perfis distintos), gestão de itens (incluir, excluir, alugar e devolver), e cálculo de valor estimado do aluguel. Os dados foram armazenados em arquivos JSON, com validações de segurança aplicadas. Ao final, a aplicação foi testada para garantir o bom funcionamento.

5. Protótipo

O protótipo da aplicação web para o gerenciamento de locação de filmes facilita o aluguel de filmes, séries, desenhos e novelas, permitindo que tanto usuários quanto administradores façam login na plataforma. O administrador pode adicionar filmes ao catálogo, gerenciar a disponibilidade e calcular o valor do aluguel, enquanto o usuário pode calcular o preço do aluguel, alugar filmes e acessar uma página inicial com

suas assinaturas e histórico de aluguéis. Além disso, há uma aba de catálogo onde o usuário pode explorar filmes, séries, novelas e desenhos para locação.



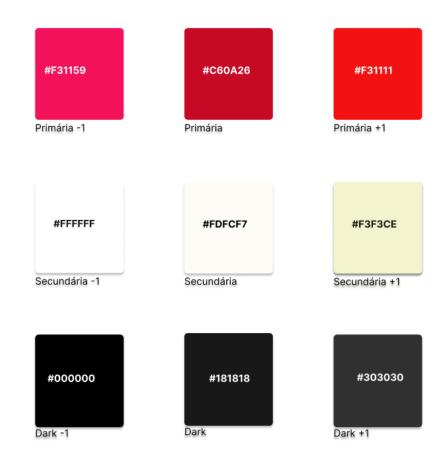
Imagem 1 - Logo

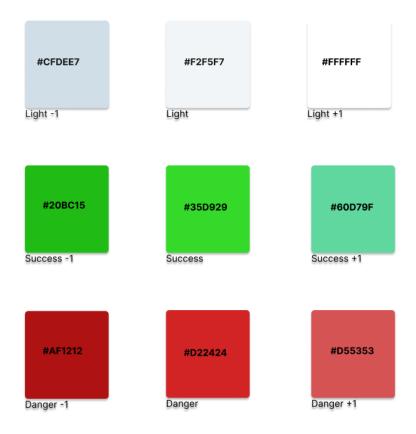
Fonte: Autoria própria (2025)

Na figura 1 a logo da CineHome foi projetada para refletir a experiência de assistir filmes em casa. O sofá foi escolhido como elemento visual, simbolizando o ambiente acolhedor e familiar. A cor vermelha foi destacada, associada ao cinema, para transmitir emoções intensas, como paixão e emoção, características comumente exploradas nas narrativas cinematográficas.Com essa logo queríamos passar a mensagem de conforto com elementos que representam o cinema em nossa casa.

Imagem 2 - Guia de cores

Cores

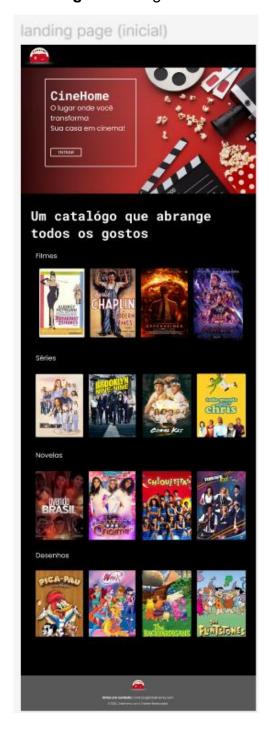




Fonte: Autoria própria (2025).

A figura 2 é a Tipografia é a arte e técnica de organizar textos de forma visualmente harmoniosa e funcional. Ela envolve a escolha e o uso adequado de fontes, tamanhos, espaçamentos, alinhamentos e hierarquias, com o objetivo de tornar a leitura mais agradável e a comunicação mais eficaz. Uma boa tipografia não apenas transmite informação, mas também reforça a identidade visual e a estética de um projeto.

Imagem 3 - Página inicial



Fonte: Autoria própria (2025).

A figura 3 apresenta um layout de login do site CineHome um site fictício criado para fins educativos. Essa página permite os usuários do site a se logarem, além de possuir um catálogo de exposição do que o site oferece.

Possui um botão que redireciona para página de login.

LOGIN

Baucric

ENTRAR

ENTRAR

DELICIONARIO

CONTRACTOR

CONTRACT

Imagem 4 - Login

Fonte: Autoria própria (2025).

A figura 4 apresenta um sistema de cadastro, que possui dois inputs para usuário e senha, também possui um botão que permite a entrada da conta logada. Redirecionando para página home do usuário ou do administrador.

tela admin ADMIN D CineHome Calcular Preço

Imagem 5 – Tela administrador

Fonte: Autoria própria (2025).

Na figura 5 os administradores cadastram os filmes, series, novelas e desenhos, com o título, sinopse, gênero, tipo e uma imagem. Após colocar todas as informações e apertar o botão cadastrar, todas as informações vai para uma tabela q armazena essas informações, os status de cada produto e ações que podem ser tomadas como deletar. Além disso, temos um formulário

que possibilita o cálculo do preço com base no tipo do produto e o dia de aluguel.

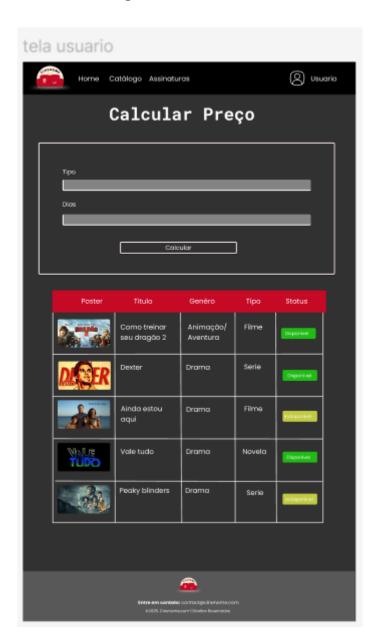
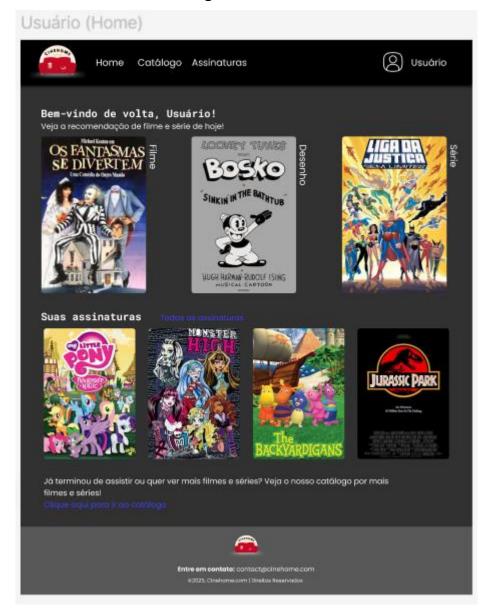


Imagem 6 - Tela usuário

Fonte: Autoria própria (2025).

Na figura 6 os usuários cadastram um formulário que possibilita o cálculo do preço com base no tipo do produto e o dia de aluguel. Tem a visão da tabela de produtos e quais estão disponíveis ou não.

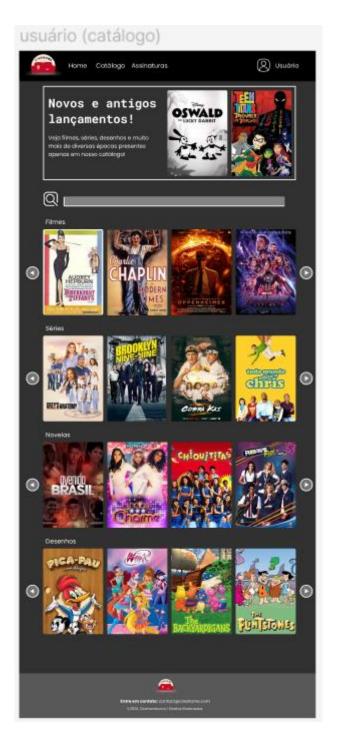
Imagem 7 - Usuário Home



Fonte: Autoria própria (2025).

Na figura 7 a página apresenta de início as novidades com base no gosto do usuário e logo abaixo os produtos em que o usuário tem uma assinatura, ou seja, produtos em uso.

Imagem 8 - Cadastro de Produto



Fonte: Autoria própria (2025)

Na figura 8 permite o usuário ver todos os produtos que o site CineHome oferece, eles são divididos em filmes, series, novelas e desenho. Possui também uma mensagem chamativa anunciando novidades e uma barra de pesquisa que visa facilitar a procura de títulos.

6. Cronograma

A figura 9 mostra um cronograma de atividades relacionadas ao desenvolvimento de um projeto.

Imagem 9 – Cronograma

Cronograma- Sprint 2
Scrum Master: Isabela Paiola

ATIVIDADE	RESPONSÁVEL	DATA DE INÍCIO	DATA FIM	STATUS
Planejamento do Cronograma de Desenvolvimento	Ana Lauren	15/04/2025	22/04/2025	Concluído
Modelagem dos Dados	Pedro Henrique	15/04/2025	22/04/2025	Em andamento
Construção do Sistema (Frontend)	Pedro Henrique	15/04/2025	22/04/2025	Em andamento
Desenvolvimento dos Slides de Apresentação	(Equipe de designers) Yasmin Lopes, Maria Eduarda.	15/04/2025	22/04/2025	Em andamento
Atualização do Kanban (organização e acompanhamento)	Laura Dutra.	15/04/2025	22/04/2025	Concluído
Documentação do Sistema (organização e acompanhamento)	Isabela Paiola, Ana Lauren.	15/04/2025	22/04/2025	Em andamento

Fonte: Autoria própria (2025).

7. Kanban

A figura 10 mostra um quadro Kanban da plataforma Trello, utilizado para o gerenciamento de tarefas do projeto **CineHome**. O quadro está dividido em três colunas, chamadas de "Corridas", que representam diferentes fases do projeto.

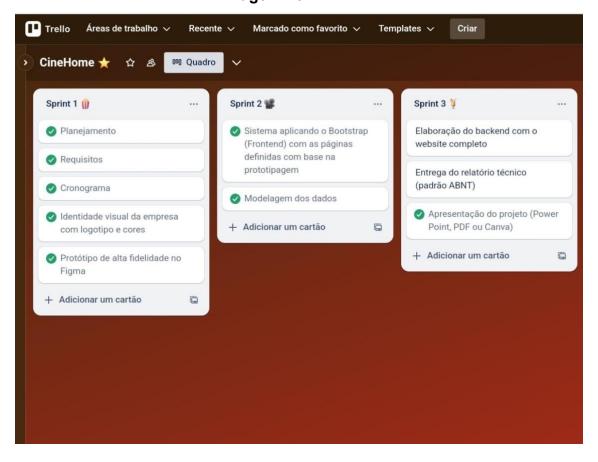


Imagem 10 - Kanban

Fonte: Autoria própria (2025).

8. CONCLUSÃO

O projeto CineHome surgiu como uma resposta às mudanças no comportamento do consumidor digital, que valoriza cada vez mais a flexibilidade, a personalização e a acessibilidade no consumo

de conteúdos audiovisuais. Com base em referências consolidadas do mercado de streaming, como Amazon Prime Video e Netflix, a proposta da plataforma se diferencia ao oferecer um modelo baseado em locação avulsa ou por pacotes, sem a obrigatoriedade de assinatura mensal.

Durante o desenvolvimento, foram levantados e organizados requisitos funcionais e não funcionais que garantem a eficiência, segurança e usabilidade do sistema. A metodologia ágil Scrum, aplicada em sprints, permitiu uma abordagem iterativa, com entregas incrementais, testes constantes e validações contínuas, promovendo uma evolução coerente do projeto. Além disso, o uso de ferramentas como protótipos em Figma, cronograma e quadro Kanban foram fundamentais para o planejamento, organização e controle das etapas do desenvolvimento.

O protótipo resultante oferece uma experiência completa, com áreas exclusivas para usuários e administradores, funcionalidades como cadastro e aluguel de conteúdos, histórico de locações, gerenciamento de catálogo e cálculo de preços. A identidade visual, composta pela logomarca e paleta de cores, reforça o conceito de conforto e entretenimento em casa, elementos centrais da proposta do CineHome.

Dessa forma, o projeto não apenas atende às necessidades do público-alvo, como também demonstra a aplicação de boas práticas em análise de requisitos, design centrado no usuário e desenvolvimento de sistemas. O CineHome representa uma solução escalável e alinhada com as tendências do mercado digital, preparada para evoluir conforme as exigências de um consumidor cada vez mais conectado e exigente.

9. Referências

- BRASIL. "Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais". Disponível em: https://www.gov.br/secretariageral/legislacao/lei-geral-de-protecao-dedados-pessoais. Acesso em: 24 mar. 2025.
- GITHUB. "GitHub Docs: Getting Started with GitHub". Disponível em: https://github.com/lsa-Paiola/Sprint 3-semestre Acesso em: 24 mar. 2025.
- TRELLO. "Trello Kanban CineHome". Disponível em: https://trello.com/b/2tX7cEz5/cinehome-%E2%AD%90 Acesso em: 24 mar. 2025.
- FIGMA. "Protótipo Figma CineHome". Disponível em: https://www.figma.com/design/5WyvWOhJNtcQC6zrnmqe1Y/Streaming-de-Filmes?node-id=0-1&p=f&t=CyJkzV593V2kGOTY-0 Acesso em: 24 mar. 2025.
- CONTÁBEIS. *Transformação digital:* como os hábitos de consumo mudaram no Brasil. 2023. Disponível em: https://www.contabeis.com.br. Acesso em: 15 abr. 2025.
- KANTAR IBOPE MEDIA. *Inside Video 2024: conteúdo em vídeo no Brasil*. 2024. Disponível em: https://kantaribopemedia.com/conteudo/conteudo-em-video-2024. Acesso em: 15 abr. 2025.
- KANTAR IBOPE MEDIA. *Inside Video 2024: conteúdo em vídeo no Brasil.* 2024. Disponível em: https://kantaribopemedia.com/conteudo/conteudo-em-video-2024. Acesso em: 15 abr. 2025.
- **ESCRITÓRIO DE PROJETOS.** Termo de abertura do projeto: o que é, como fazer, exemplo. Disponível em: https://escritoriodeprojetos.com.br/termo-de-abertura-do-projeto/. Acesso em: 15 abr. 2025.

- VISURE SOLUTIONS. O que são Requisitos Funcionais: Exemplos, Definição, Guia Completo. Disponível em: https://visuresolutions.com/pt/blog/requisitos-funcionais/. Acesso em: 15 abr. 2025.
- VISURE SOLUTIONS. O que são Requisitos Não Funcionais: Exemplos,
 Definição, Guia Completo. Disponível em:
 https://visuresolutions.com/pt/blog/requisitos-n%C3%A3o-Funcionais/. Acesso em: 15 abr. 2025.
- ATLASSIAN. Agile vs Scrum: entenda as diferenças e quando usar cada um. 2024. Disponível em: https://www.atlassian.com/br/agile/scrum/agile-vs-scrum. Acesso em: 15 abr. 2025.
- **DOMESTIKA.** *O que cada cor significa no cinema.* 2024. Disponível em: https://www.domestika.org/pt/blog/2788-o-que-cada-cor-significa-no-cinema. Acesso em: 15 abr. 2025.
- **TRELLO.** Quadro no Trello. Disponível em: https://trello.com/b/2tX7cEz5. Acesso em: 16 abr. 2025.

10. APÊNDICE

10.1 Protótipo Mobile



Login



tela admin





usuario home





Imagem 11 - JSON

```
"titulo": "como treinar seu dragao",
"tipo": "filme",
"genero": "a\u00e7ao",
"status": "disponivel",
"ano": "20011-07-23"
"titulo": "10 coisas que eu odeio em voce",
"tipo": "filmes",
"genero": "romance",
"status": "indisponivel",
"ano": "1999-04-23"
"titulo": "vale tudo",
"tipo": "novela",
"genero": "drama",
"status": "indisponivel",
"ano": "1989-10-31"
```

A figura 11 é o código JSON lista três obras com informações como título, tipo, gênero, status e data. Há erros como tipo inconsistente ("filme" e "filmes"), caractere especial mal formatado no gênero e uma data inválida ("20011-07-23").

Imagem 12 - JSON

```
{
    "nome": "duda",
    "senha": "123456"
},
{
    "nome": "ana",
    "senha": "098765"
},
{
    "nome": "yasmin",
    "senha": "122345"
}
]
```

A figura 12 mostra o código JSON representa uma lista de usuários, cada um com um nome e uma senha associados. Ele poderia ser usado para autenticação em um sistema simples.

11. CÓDIGOS

11.1 CÓDIGO PÁGINA INICIAL

Imagem 13 - Código Index

Figura 13 o código HTML define a estrutura de uma página web chamada "CineHome". Ele inclui uma barra de navegação com um logo e uma seção principal com um título ("CineHome"), uma breve descrição em português sobre transformar a casa em um cinema, e um link para a página de login estilizado como um botão. A página utiliza Bootstrap para estilos gerais e um arquivo CSS personalizado para estilos específicos.

Imagem 14 - Código Index

Na figura 14 o código HTML cria um catálogo com um título e duas seções: "Filmes" (exibindo quatro pôsteres) e "Séries" (mostrando pelo menos dois pôsteres), organizados lado a lado usando um sistema de grid responsivo.

Imagem 15 – Código Index

```
<
```

Na figura 15 o código HTML organiza a exibição de pôsteres em duas seções: "Novelas" (com dois pôsteres) e "Desenhos" (com quatro pôsteres), dispostos lado a lado de forma responsiva.

Imagem 16 – Código Index

Na figura 16 o código HTML adiciona mais quatro pôsteres à seção de "Desenhos" e cria um rodapé com um logo, informações de contato e direitos autorais.

Também inclui o link para o JavaScript do Bootstrap.

11.2 CÓDIGO PÁGINA LOGIN

Imagem 17 - Código login

```
| Company | Comp
```

Na figura 17 Esse código HTML cria uma página de login simples, com estilo usando o framework Bootstrap. No início, ele define o tipo de documento, o idioma (português do Brasil) e carrega arquivos externos de estilo (CSS), incluindo o Bootstrap, ícones do Bootstrap e um arquivo personalizado chamado style.css. O título da página é "CineHome".

No corpo da página, é definida uma imagem de fundo (foto_filmes.png). Dentro do corpo, há um título "Login" e um formulário que envia dados via método POST. O formulário tem dois campos: um para o nome de usuário e outro para a senha, além de um botão "Entrar" para enviar os dados.

No final do arquivo, há um script JavaScript do Bootstrap para ativar funcionalidades interativas como validações, botões e outras interações.

11.3 CÓDIGO PÁGINA ADIMINISTRAÇÃO

Imagem 18 - Código administração

```
| State | Stat
```

Na figura 18 o código HTML cria a página inicial do site "CineHome" com uma barra de navegação (logo e links "Home" e "Assinaturas") e um formulário de busca de filmes/séries dentro de um card. Ele também conecta

arquivos CSS para estilização.No final do arquivo, há um script JavaScript do Bootstrap para ativar funcionalidades interativas como validações, botões e outras interações.

Imagem 19 - Código administração

Na figura 19 o código HTML adiciona ao formulário da página: menus de seleção para gênero e tipo de filme/série, um botão "Adicionar ao catálogo", e uma seção para uma "Calculadora de aluguel" com menus de tipo e um campo para o tempo em dias.

Imagem 20 – Código administração

```
Source class in commonstry types should make calcular (Actionar/Josepha Color)

(Actional Color)

(Act
```

Na figura 20 o código HTML adiciona à "Calculadora de aluguel" um campo para calcular e cria uma seção de "Artigos cadastrados" com uma tabela responsiva mostrando pôster, título, gênero, tipo, status (disponível) e um botão de deletar para um item ("Como Treinar o seu Dragão 2"). Abaixo, há formulários para "Artículos cautelosos" e "Artículos devolvidos" com campos de texto e botões de alugar.

Imagem 21 - Código administração

```
| Oddo-
| Oddo
```

Na figura 21 mostra uma linha de tabela com informações da série Dexter, que está marcada como "Alugada". Há botões para e , mas o botão de está oculto por causa do status.

Imagem 22 – Código administração

```
| Comparison | Com
```

Na figura 22 exibe duas obras (e), ambas. Mostra os botões de e, com um campo para definir os dias do aluguel. O botão de está oculto.

Imagem 23 – Código administração

```
(/form)
(/dip)
```

Na figura 23 exibe duas obras (e), ambas. Mostra os botões de e, com um campo para definir os dias do aluguel. O botão de está oculto.

11.4 CÓDIGO TELA USUÁRIO

Imagem 24 - Código user

```
| Section | Sect
```

Na figura 24 o código HTML cria a página inicial do site "CineHome" com uma barra de navegação (logo e links "Home" e "Assinaturas") e um formulário para calcular a previsão de aluguel, permitindo selecionar o tipo e o tempo. Ele também conecta arquivos CSS para estilização.

Imagem 25 - Código user

```
Souther class**to community "type*sand" mase*'clicular/Sotton

(Allo)

(div class**col-l2"

(div class*col-l2"

(div class**col-l2"

(div class*col-l2"

(div cla
```

Na figura 25 o código HTML exibe uma tabela de "Artigos cadastrados" com detalhes (pôster, título, gênero, tipo, status) e ações (Deletar para "Como Treinar o seu Dragão 2", devolver para "Dexter").

Imagem 26 - Código user

```
colores isoma dolor sit met consective adapticing elit. Architecto rem, natur quos ipsa maxime quidem enim commodi labore deleniti quaerat dolores eligendi blanditiis, eius ipsam, modi volus (indicatoria) (indica
```

Na figura 26 o código HTML continua a tabela de "Artigos cadastrados" com mais dois itens ("Vale Tudo" - Disponível, "O Poderoso Chefão" - Alugado). Em seguida, define o rodapé com logo, contato e direitos autorais, e inclui o link para o JavaScript do Bootstrap.

11.5 CÓDIGO TELA HOME ALUGADOS

Imagem 27 – Código home alugados

Na figura 27 código mostra um título com "Alugados por você", exibe quatro imagens de filmes ou séries alugadas e, no final, avisa que o limite de aluguel foi atingido e é preciso devolver um item para alugar outro.

11.6 CÓDIGO TELA HOME SEMANAIS

Imagem 28 - Código home semanais

Na figura 28 código exibe um card de boas-vindas ao admin com três imagens de filmes/séries da semana, organizadas em linha e estilizadas com classes do Bootstrap.

12 STYLE

@import

 $url('\underline{https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins:ital,wght@0,100;0,200;0,300;0,400;0,5)$

```
00;0,600;0,700;0,800;0,900;1,100;1,200;1,300;1,400;1,500;1,600;1,700;1,800;1,900&family=R oboto+Mono:ital,wght@0,100..700;1,100..700&display=swap" rel="stylesheet");
```

```
*{
  font-family: 'Poppins', sans-serif;
  color: #fff !important;
  padding: 0;
  margin: 0;
  box-sizing: border-box;
}
/* fonte para títulos */
.title-font{
  font-family: 'Roboto Mono', sans-serif;
}
/* links */
a{
  color: #eee;
  text-decoration: none;
}
a:hover{
  text-decoration: underline;
}
select,
::picker(select) {
 appearance: base-select;
}
/* containers */
. common-container \{\\
  background-color: #00000020 !important;
  border: 3px solid #fff;
  border-radius: 5px;
```

```
}
. borderless \{\\
  border: none;
}
/* botões */
. common-btn \{\\
  background-color: #00000020;
  color: #fff;
  border: 3px solid #fff;
  border-radius: 5px;
  padding: 0.5rem 1rem;
  max-width: fit-content;
  align-self: center;
}
.common-btn:hover{
  background-color: #fff;
  color: #000 !important;
}
.common-btn:active{
  background-color: #ddd !important;
  color: #000000 !important;
  border: 3px solid #ddd !important;
}
.common-btn:hover .bi, .common-btn:active .bi{
  color: #000 !important;
}
/* inputs */
.common-input{
  background-color: #fffff88;
  border: none;
  border-left: 4px solid #fff;
  border-bottom: 4px solid #fff;
```

```
color: #fff;
}
.common-input:focus{
  background-color: #fffffbb;
  color: #FDFCF7;
  box-shadow: none;
  border-left: 4px solid #F31111;
  border-bottom: 4px solid #F31111;
}
option.common-input{
  background-color: #313131;
}
/* faz os posters de filmes e series ficar do tamanho correto */
.fmsr-poster{
  height: 300px;
  width: 200px;
  border: 2px dashed #fff;
  border-radius: 5px;
}
.mini-poster{
  max-height: 75px;
  max-width: 150px;
  border: 1px solid #fff;
  border-radius: 5px;
}
body{
  background-color: #313131;
}
.dropdown-menu{
  background-color: #313131;
}
.dropdown-menu .dropdown-item{
  background: none;
```

```
}
.nav-color{
  background-color: #000000;
}
.nav-logo img{
  width: 75px;
  height: 75px;
}
.cover{
  background: linear-gradient(90deg, #000000 0%, #00000000 50%), url(../img/pgn_login.jpg);
  background-size: cover;
}
.log-container{
  width: 30vw;
  height: 70vh;
}
.log-container h1{
  width: 100%;
  text-align: center;
  margin-top: .5em;
}
.log-form{
  height: 80%;
  display: flex;
  flex-direction: column;
  justify-content: space-evenly;
}
footer{
  background-color: #585858;
}
.listagem{
  background-color: #00000000 !important;
}
```

```
.listagem thead{
  border: 5px solid #fff;
  border-radius: 5px 5px 0 0;
}
.listagem tbody{
  border: 5px solid #fff;
  border-radius: 0 0 5px 5px;
}
.listagem th, .listagem td{
  background-color: #fffff10;
}
.days-input{
  color: #000 !important;
}
.limite{
  color: #D22424 !important;
  text-decoration: underline dashed;
}
@media (max-width: 768px){
  .fmsr-poster{
    max-width: 200px;
    height: 200px;
  }
}
```