

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA (CEUB)**  
**CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**  
**DISCIPLINA DE PROJETO INTEGRADOR I**

**Anna Carolina Ferreira Caixeta (RA: 22052262)**

**Miguel Pereira Nascimento (RA: 22204046)**

**Gabriela Moraes Ludwig (RA: 22303154)**

**PROJETO READ WISE**

**Brasília**  
**(2025)**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
1.1. Objetivo do Projeto.....	4
1.2. Escopo.....	4
1.3. Público-alvo.....	5
<b>2. REQUISITOS DO SISTEMA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Requisitos Funcionais.....	5
2.2. Requisitos Não Funcionais.....	6
<b>3. ARQUITETURA E TECNOLOGIAS.....</b>	<b>7</b>
3.1. Diagrama de Arquitetura.....	7
3.2. Tecnologias utilizadas.....	7
<b>4. DESIGN E INTERFACE DO USUÁRIO.....</b>	<b>8</b>
4.1. Protótipo de Telas.....	8
4.2. Padrões de Design.....	9
<b>5. MODELAGEM DO SISTEMA.....</b>	<b>17</b>
5.1. Diagrama de Caso de Uso.....	17
5.2. Diagrama de Classe.....	18
5.3. Diagrama de Sequência.....	19
5.4. Diagrama Entidade-Relacionamento.....	20
<b>6. DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIA.....</b>	<b>20</b>
6.1. Metodologia de Desenvolvimento.....	21
6.2. Estrutura do Código.....	21
6.3. Repositório de Código-Fonte.....	21
<b>7. GESTÃO DE TAREFAS E KANBAN.....</b>	<b>22</b>
7.1. Uso do Kanban.....	22
7.2. Entrega do Kanban.....	23
<b>8. TESTES E VALIDAÇÃO.....</b>	<b>23</b>
8.1. Estratégias de Testes.....	23
8.2. Ferramentas de Teste.....	23
<b>9. IMPLANTAÇÃO E MANUTENÇÃO.....</b>	<b>23</b>
9.1. Processo de Implantação.....	23
9.2. Plano de Manutenção.....	23

9.3.	Versão Executável ou Deploy na Nuvem.....	23
9.4.	Documentação Técnica.....	23
9.5.	Manual do Usuário/Treinamento.....	24
<b>10.</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>24</b>
<b>11.</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>24</b>
11.1.	Termo de Abertura do Projeto.....	25

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1. Objetivo do Projeto

O objetivo deste projeto é criar uma plataforma de venda e assinatura de ebooks que ofereça uma experiência personalizada aos leitores, combinando a comercialização de livros digitais com um serviço de assinatura mensal. Por meio de um questionário de preferências literárias, o site recomendará e disponibilizará gratuitamente uma quantidade definida de ebooks por mês, de acordo com os gêneros escolhidos (como acadêmicos, romance, fantasia, ficção científica, entre outros).

### 1.2. Escopo

Read Wise é uma plataforma digital especializada na venda e acesso de eBooks em formato PDF, oferecendo aos usuários uma experiência de leitura prática, segura e totalmente online, sem necessidade de envio físico. O projeto foi concebido com o objetivo de acompanhar o crescimento acelerado do mercado editorial digital e proporcionar uma jornada de compra mais personalizada e intuitiva.

Além da funcionalidade de compra avulsa de eBooks, o sistema oferece um modelo de assinatura mensal, que utiliza um questionário inteligente de preferências literárias para sugerir planos personalizados de leitura com base nos gêneros favoritos do usuário — como romance, fantasia, ficção científica, romantasia e literatura acadêmica. Cada plano oferece uma quantidade específica de livros gratuitos por mês, acessíveis diretamente pela biblioteca do assinante.

A plataforma também conta com:

- Interface moderna, responsiva e amigável;
- Mecanismo de busca e categorização por gênero;
- Carrinho de compras integrado;
- Pagamento online seguro;
- Biblioteca virtual onde o usuário pode acessar todos os livros adquiridos e os incluídos em sua assinatura;
- Recomendação de leituras com base nas respostas do questionário inicial.

O Read Wise tem como foco proporcionar um acesso rápido, confortável e personalizado ao universo da leitura digital, atendendo tanto leitores ocasionais quanto os mais assíduos por meio de recursos pensados para diferentes perfis de consumo literário.

### **1.3. Público-alvo**

O público-alvo inclui leitores ávidos que buscam conveniência e variedade, assim como usuários que desejam acesso a obras com descontos exclusivos, mesmo sem assinatura. A plataforma também atenderá autores e editoras, proporcionando um novo canal de distribuição e visibilidade para suas obras.

## **2. REQUISITOS DO SISTEMA**

### **2.1. Requisitos Funcionais**

RF01. O sistema deve permitir o cadastro de clientes com dados pessoais e de login.

RF02. O sistema deve permitir a busca de eBooks por título, autor ou categoria.

RF03. O sistema deve permitir o cadastro de eBooks com título, autor, descrição, capa, categoria, preço e arquivo em PDF.

RF04. O sistema deve permitir que administradores adicionem novos eBooks ao catálogo.

RF05. O sistema deve exibir os dados do usuário logado na interface.

RF06. O sistema deve exibir e gerenciar um carrinho de compras.

RF07. O sistema deve enviar mensagens automáticas com promoções, descontos e novidades por e-mail.

RF08. O sistema deve permitir que o administrador exclua usuários cadastrados.

RF09. O sistema deve permitir que o administrador exclua eBooks do catálogo.

RF10. O sistema deve permitir que o administrador edite as informações dos eBooks.

RF11. O sistema deve permitir que o administrador edite os dados dos usuários.

RF12. O sistema deve gerar relatórios mensais de vendas e compras.

RF13. O sistema deve permitir a compra de eBooks por meio do site.

RF14. O sistema deve permitir a edição do carrinho de compras (remover/alterar quantidade de itens).

- RF15. O sistema deve permitir a pesquisa de eBooks disponíveis na loja.
- RF16. O sistema deve permitir ao usuário solicitar atendimento virtual (chat ou formulário de contato).
- RF17. O sistema deve aplicar automaticamente os descontos promocionais no carrinho.
- RF18. O sistema deve gerar automaticamente um número de identificação único para cada cliente.
- RF19. O sistema deve gerar automaticamente um número de identificação único para cada pedido.
- RF20. O sistema deve permitir a finalização da compra com resumo do pedido.
- RF21. O sistema deve oferecer pagamento online via métodos populares (cartão, boleto, Pix).
- RF22. O sistema deve permitir o download dos eBooks adquiridos na biblioteca do usuário.
- RF23. O sistema deve exibir o histórico de compras do usuário.
- RF24. O sistema deve enviar confirmação de compra para o e-mail do usuário.
- RF25. O sistema deve manter a sessão do usuário ativa enquanto ele estiver navegando.
- RF26. O sistema deve garantir a segurança nas transações de pagamento.
- RF27. O sistema deve garantir a proteção dos dados pessoais e sensíveis do usuário.
- RF28. O sistema deve permitir acesso à “Biblioteca do Usuário” com todos os eBooks comprados.
- RF29. O sistema deve permitir que os eBooks sejam lidos diretamente no navegador (visualizador embutido).
- RF30. O sistema deve permitir que o usuário avalie e favorite eBooks comprados.

## **2.2. Requisitos Não Funcionais**

- RNF01. O sistema deve garantir segurança com autenticação de usuário, criptografia de dados e proteção contra ataques.
- RNF02. O sistema deve ser capaz de suportar acessos simultâneos de múltiplos usuários.

RNF03. O sistema deve ser capaz de armazenar grande volume de eBooks cadastrados.

RNF04. O sistema deve ter interface intuitiva e amigável para fácil navegação, especialmente para o público infantil.

RNF05. O sistema deve ser responsivo e compatível com diferentes navegadores, dispositivos móveis e sistemas operacionais.

RNF06. O sistema deve oferecer suporte multilíngue, iniciando com Português e Inglês.

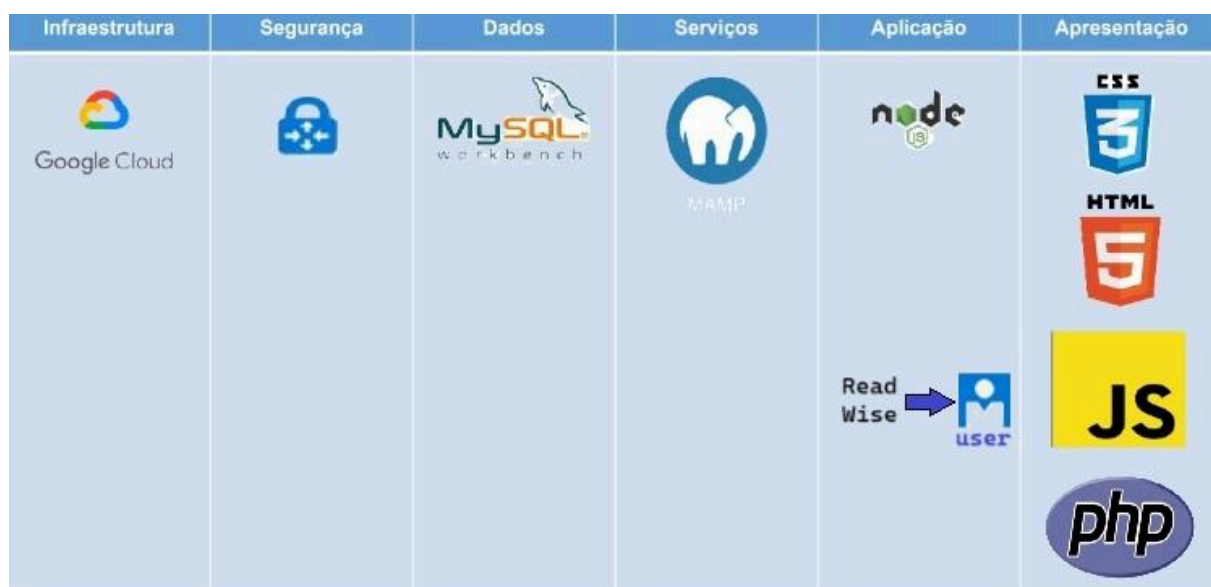
RNF07. O sistema deve ter tempo de resposta rápido, garantindo boa performance em todas as seções.

RNF08. O sistema deve ser compatível com tecnologias de acessibilidade (como leitores de tela).

RNF09. O sistema deve permitir fácil manutenção e atualização de conteúdo por parte dos administradores.

### 3. Arquitetura e Tecnologias

#### 3.1. Diagrama de Arquitetura



#### 3.2. Tecnologias utilizadas

Para o desenvolvimento do site, estão sendo utilizadas as linguagens HTML, CSS, JavaScript e PHP, que juntas proporcionam a criação de uma interface interativa,

funcional e visualmente atrativa. Como ambiente de desenvolvimento, está sendo utilizado o Visual Studio Code, que oferece uma estrutura flexível e eficiente para a codificação. A parte do banco de dados está sendo gerenciada com o MySQL Workbench, permitindo a criação e manipulação das tabelas e dados necessários para o funcionamento da aplicação. Para simular o servidor local e realizar os testes de integração entre o frontend, backend e banco de dados, está sendo utilizado o MAMP, que fornece um ambiente completo de desenvolvimento local.

## 4. DESIGN E INTERFACE DO USUÁRIO

### 4.1. Protótipo de Telas

#### 4.1.1 Tela de Login

Nesse protótipo, está a representação da tela de Login, onde o usuário pode entrar com suas credenciais para acessar sua conta, biblioteca, carrinho de compras e pedidos feitos.



#### 4.1.2 Tela de Pagamento

E nesse protótipo está a representação da tela de pagamento, onde o usuário tem acesso após finalizar o pedido, enquanto efetua sua compra.



The wireframe shows a payment interface with two main sections:

- Dados Cadastrais:** Contains input fields for 'Nome Completo:', 'Email:', 'Celular:', and 'CPF ou CNPJ:'.
- Selecionar pagamento:** Contains a row of payment method logos (VISA, Mastercard, American Express, Diners Club, Elo, Fiam/Fine, Boleto). Below this are fields for:
  - Número do Cartão:** A text input with the placeholder 'Digite somente números'.
  - Nome Impresso no Cartão:** A text input with the placeholder 'Digite o nome impresso no cartão'.
  - Validade:** Two dropdown menus for month and year, currently showing '07' and '2018'.
  - Código de Segurança:** A text input with a small card icon to its right.
  - Parcelamento:** A dropdown menu showing '1x de R\$ 97,00'.
  - Cupom de Desconto:** A text input with the placeholder 'Digite o código de cupom'.

## 4.2. Padrões de Design

### 4.2.1 - Visibilidade do Status do Sistema

Esse protótipo representa uma tela de visibilidade do sistema, mais especificamente a visibilidade do status de um pedido, onde o usuário pode ver o status do seu pedido e acompanhar o status do seu pedido e os próximos passos.

The wireframe shows an order status page with the following elements:

- PEDIDO:** The main title of the section.
- CARRINHO:** A shopping cart icon in the top right corner.
- Order Items:** Two items are listed, each with a book icon and a price:
  - Item 1: 69,90\$
  - Item 2: 56,00\$
- Status Progress:** A vertical list of three status steps, each with a checkmark icon:
  - PAGAMENTO EM ANÁLISE** (checked)
  - PAGAMENTO CONFIRMADO** (loading icon)
  - PEDIDO PRONTO PARA DOWNLOAD** (loading icon)
- Navigation:** At the bottom, there are two buttons: 'PÁGINA INICIAL' (green) and 'SAIR' (red with a door icon).

### 4.2.2 - Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real

Esse protótipo ilustra o princípio da **Correspondência entre o sistema e o mundo real**. O sistema deve falar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares. Deve seguir convenções do mundo real, tornando a informação mais natural e intuitiva. nesse protótipo está ilustrado como a Lupa no “buscar”, o ícone de saída no “sair” e etc.



#### 4.2.3 - Liberdade de Controle Fácil para o Usuário

Esse protótipo representa a heurística de usabilidade de Jakob Nielsen chamada **"Liberdade e controle do usuário"**.

Nesse protótipo o sistema deve permitir que o usuário desfça ações facilmente e sinta-se no controle das interações. Ações acidentais devem ser reversíveis.



#### 4.2.4 - Consistência e Padrões

Esse protótipo é um bom exemplo da heurística de usabilidade chamada **"Consistência e padrões"**.

O sistema deve seguir convenções da plataforma e manter consistência interna em termos de design, nomenclatura, cores, posicionamento e comportamento de elementos.



#### 4.2.5 - Prevenção de Erros

Esse protótipo representa de forma clara a heurística de usabilidade chamada

### "Prevenção de Erros".

Melhor do que mensagens de erro é um bom design que previne que o erro aconteça em primeiro lugar. Isso inclui detectar e informar erros potenciais antes que o usuário cometa um engano. Exemplo a palavra “LivrEo” que foi corrigida automaticamente para “Livro”.



#### 4.2.6 - Reconhecimento em vez de Memorização

Esse protótipo é um exemplo do **princípio de “Reconhecimento em vez de Memorização”**.

Reconhecimento em vez de Memorização sugere que a interface deve minimizar a carga de memória do usuário, tornando informações e opções visíveis, de fácil acesso e compreensão, em vez de exigir que o usuário as lembre por conta própria.

Nesse protótipo está sendo usado como a possibilidade de salvar ou não o usuário.



#### 4.2.7 - Flexibilidade e Eficiência de Uso

Esse protótipo representa o princípio de “**Flexibilidade e Eficiência de Uso**”.

**Flexibilidade e Eficiência de Uso** quer dizer que o sistema deve ser eficiente tanto para usuários iniciantes quanto para os experientes. Ou seja, deve permitir **atalhos, sugestões e personalizações** para que quem já conhece o sistema possa agir mais rápido, sem dificultar a vida dos novos usuários.

Nesse protótipo está sendo usado como sugestões de mais vendidos, para uma maior flexibilidade e eficiência.



#### 4.2.8 - Estética e Design Minimalista

Esse protótipo é um exemplo do princípio de **Estética e Design Minimalista**.

Evitar excesso de informação.

Manter o foco apenas no essencial.

Ser visualmente limpas e organizadas.

Transmitir clareza e simplicidade para melhorar a experiência do usuário.

No protótipo está sendo representado como uma tela de login intuitiva, limpa e sem muitos detalhes.



#### 4.2.9 - Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros

Esse protótipo ilustra o princípio de usabilidade “Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros”.

Informar quando ocorre um erro.

Explicar de forma clara e compreensível o que aconteceu.

Oferecer formas de resolver ou evitar o problema.

No protótipo a seguir está representado como um erro de usuário ou senha, o usuário reconhece que o erro está somente no usuário ou senha.



#### 4.2.10 - Ajuda e Documentação

Esse protótipo representa bem o princípio de usabilidade “Ajuda e Documentação”.

Mesmo que um sistema seja fácil de usar, às vezes os usuários ainda vão precisar de ajuda. Esse princípio defende que:

A documentação e ajuda devem ser fáceis de encontrar, claras e relevantes para a tarefa em execução.

A interface deve guiar o usuário em momentos de dúvida, mesmo que de forma sutil.

Nesse protótipo está ilustrado na parte de “código de segurança” onde foi colocado uma imagem de um cartão de crédito que está ilustrado aonde fica o código de segurança do cartão, para facilitar para o usuário.



### Dados Cadastrais

Nome Completo:

Email:

Celular:

CPF ou CNPJ:

### Selecionar pagamento

Número do Cartão:

Nome Impresso no Cartão:

Validade:

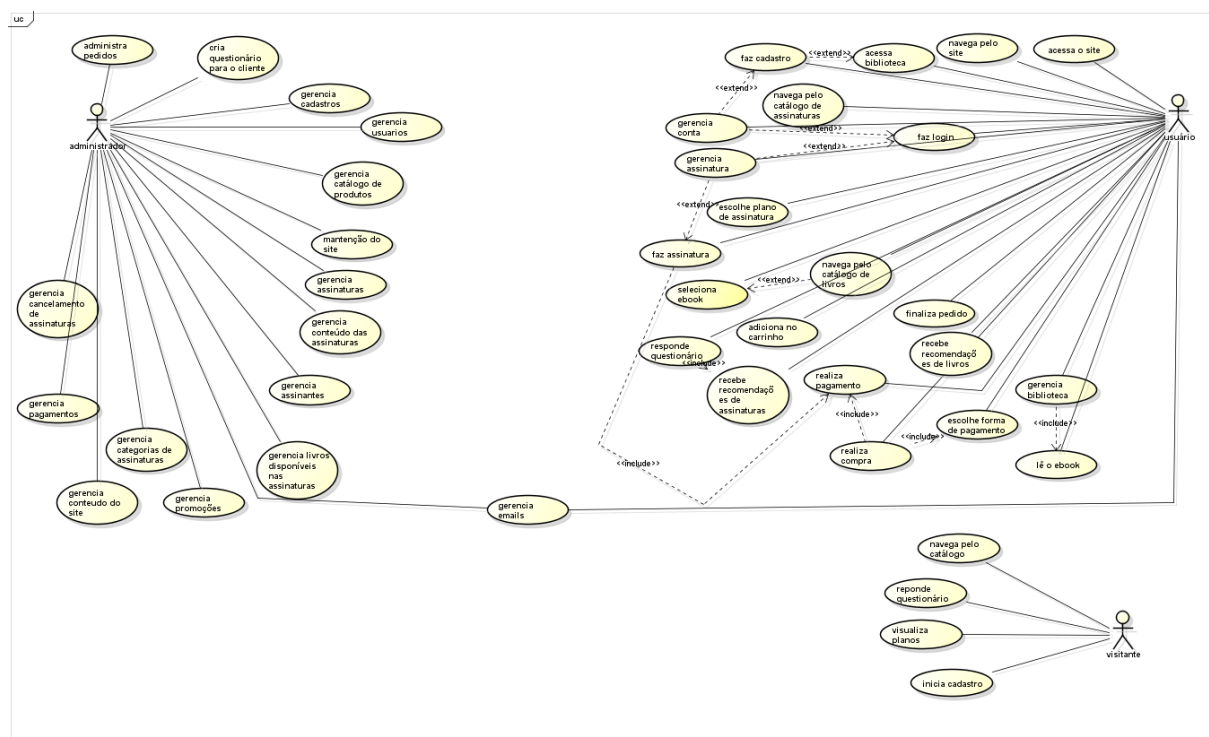
Código de Segurança:

Parcelamento:

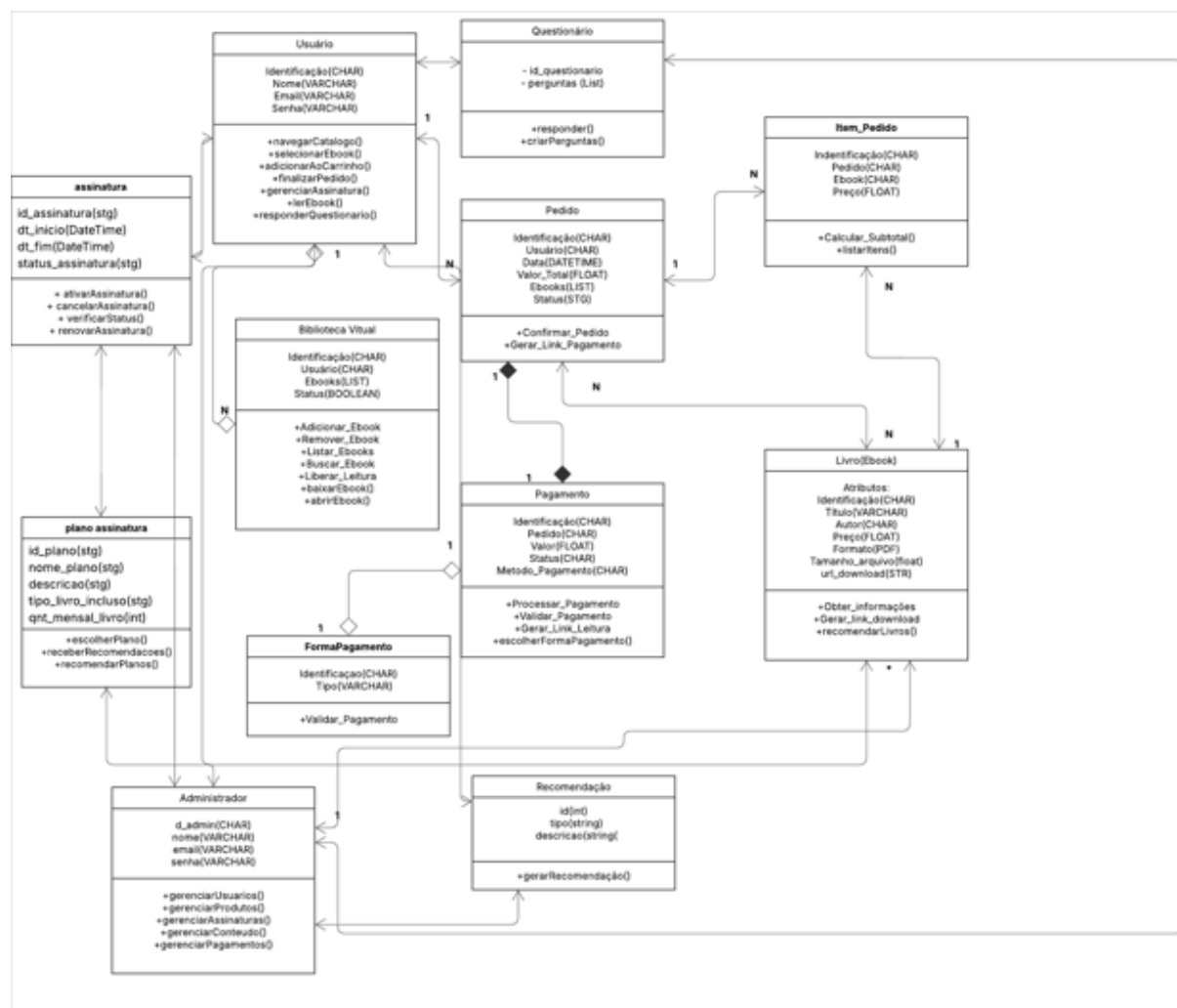
Cupom de Desconto:

## 5. MODELAGEM DO SISTEMA

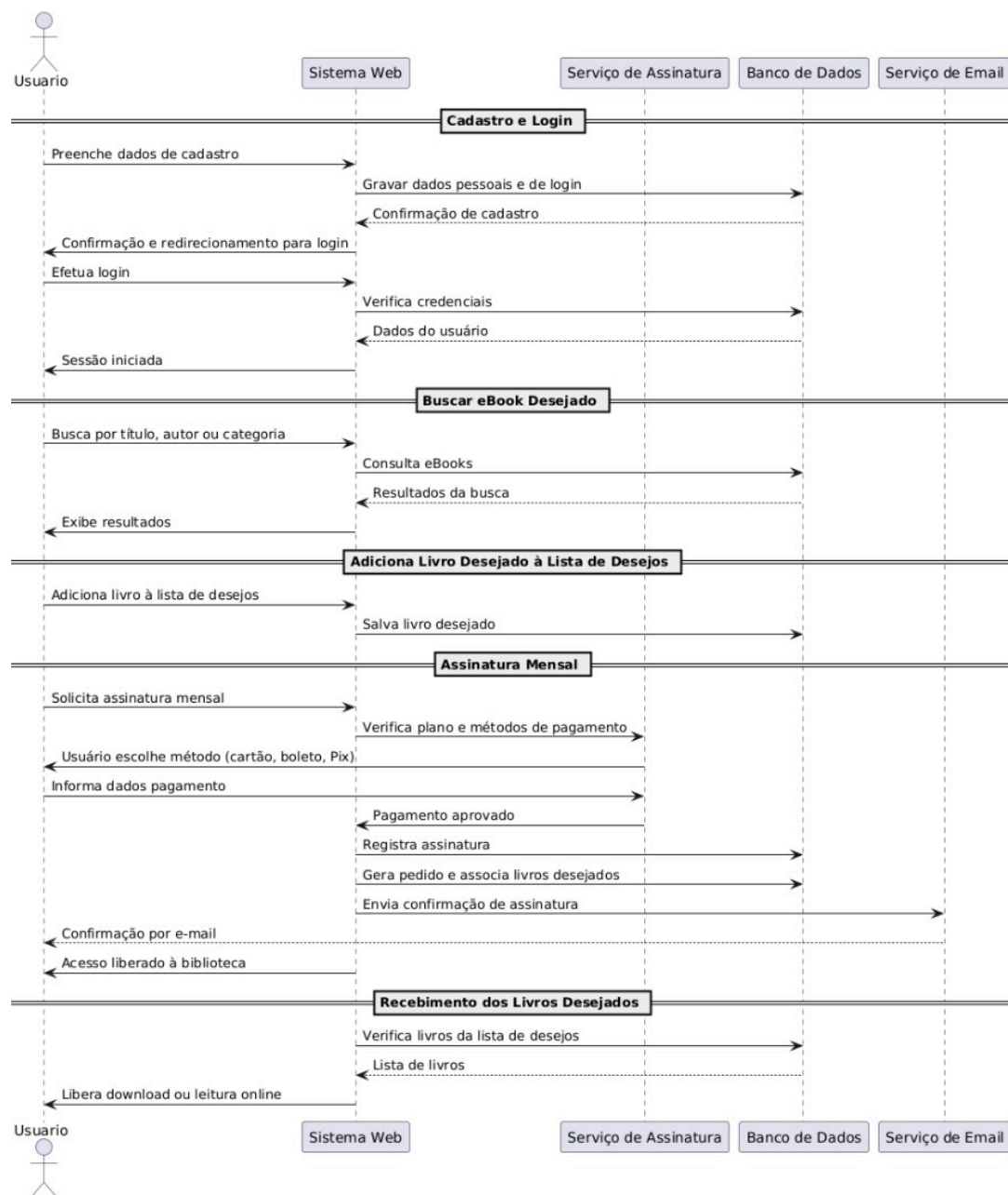
### 5.1. Diagrama de Caso de Uso



### 5.2. Diagrama de Classe



### 5.3. Diagrama de Sequência



## 5.4. Diagrama Entidade-Relacionamento



Além da organização visual, o Kanban ajudará na definição de prazos e na priorização de tarefas essenciais, permitindo ajustes conforme necessário para cumprir o cronograma estabelecido até a entrega final do projeto, em 16 de junho. Dessa forma, o grupo poderá acompanhar a evolução do site de maneira dinâmica e colaborativa, garantindo maior eficiência e alinhamento entre os integrantes.

## 6.2. Estrutura do Código

O código do site está organizado de forma modular, seguindo boas práticas de desenvolvimento para facilitar a manutenção e escalabilidade. A estrutura de pastas separa os arquivos por função: HTML e PHP para as páginas e lógica de servidor, CSS para o estilo visual e JavaScript para as interações dinâmicas do frontend. Os scripts PHP estão divididos em modelos, controladores e visualizações, respeitando o princípio da separação de responsabilidades. Além disso, há componentes reutilizáveis como cabeçalhos, rodapés e cards de livros, otimizando a reutilização de código.

A padronização inclui nomenclatura consistente com uso de camelCase para variáveis e funções, PascalCase para classes e nomes de arquivos em minúsculo com hífen. O código é comentado, especialmente nas áreas com lógica mais complexa, como o sistema de recomendação com base no questionário de preferências de leitura. O CSS é responsivo, e o layout é compatível com diferentes dispositivos e navegadores, garantindo uma boa experiência de uso tanto para assinantes quanto para usuários que apenas comprem livros avulsos.

## 6.3. Repositório de Código-Fonte

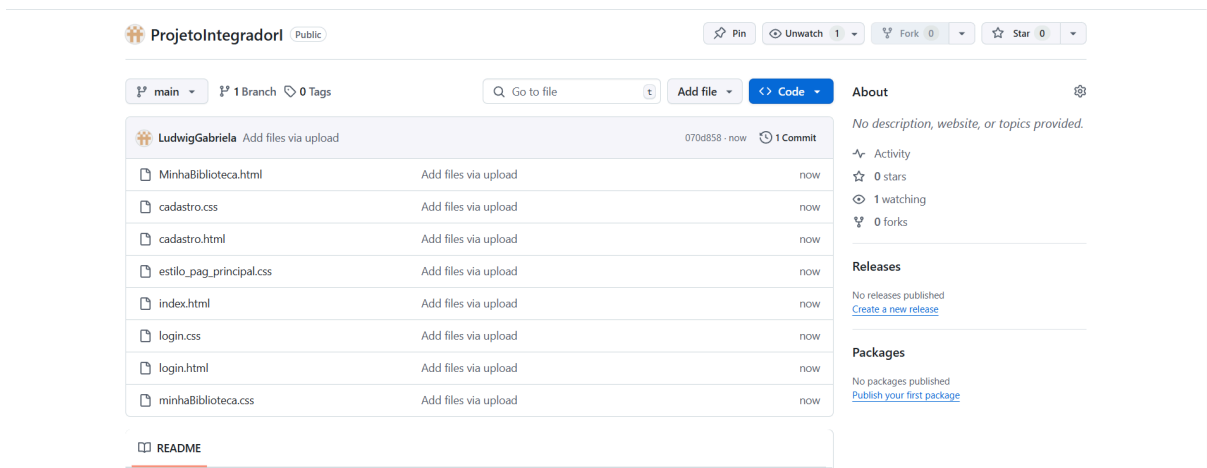
<https://github.com/AnnaCaixeta/Projeto-Integrador1>

O repositório contém os arquivos do projeto, com o objetivo principal do projeto é a criação de um site voltado para a leitura e gerenciamento de eBooks, com funcionalidades de cadastro, login e uma biblioteca personalizada para o usuário.

O repositório é composto por arquivos HTML e CSS organizados por funcionalidades específicas do sistema:

- *index.html* e *estilo\_pag\_principal.css*: Página inicial do site e seu respectivo estilo.
- *cadastro.html* e *cadastro.css*: Tela de cadastro de novos usuários e seu respectivo estilo.
- *login.html* e *login.css*: Tela de login de usuários e seu respectivo estilo.

- **MinhaBiblioteca.html** e **minhaBiblioteca.css**: Página da biblioteca do usuário, onde ele visualiza seus eBooks.



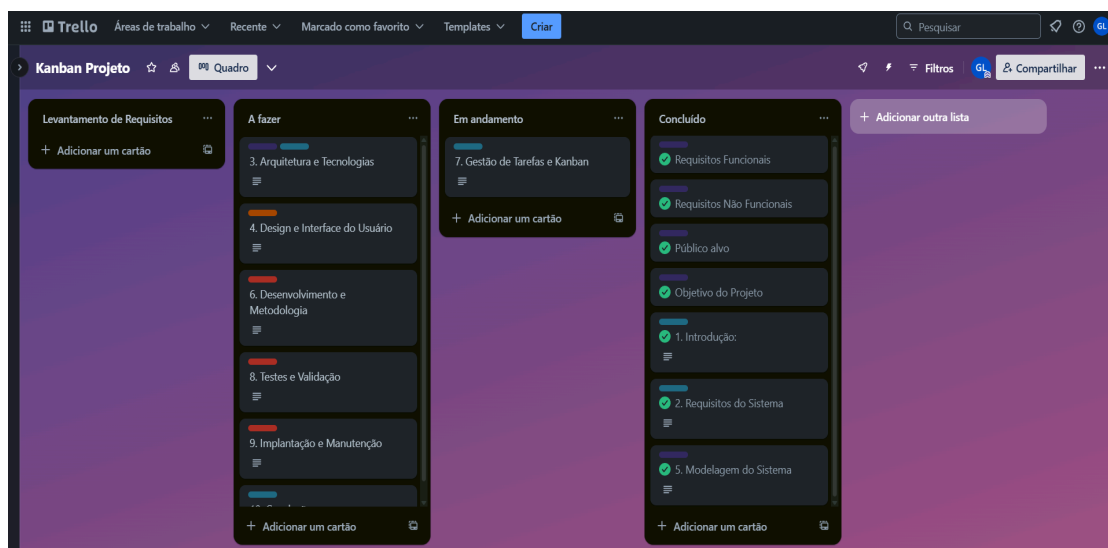
## 7. GESTÃO DE TAREFAS E KANBAN

### 7.1. Uso do Kanban

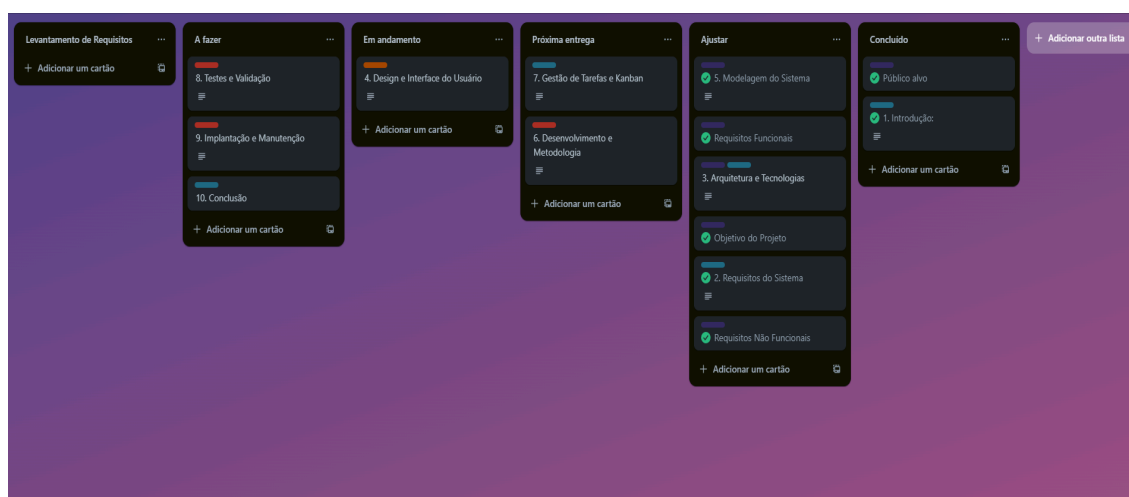
O desenvolvimento do site será gerenciado com a metodologia Kanban, que organiza visualmente as etapas do projeto por meio de colunas como "Levantamento de Requisitos", "A Fazer", "Em Andamento", "Próxima Entrega", "Ajustar" e "Concluído". Essa abordagem permite um controle claro sobre o progresso das atividades, categorizadas por áreas como modelagem, design, desenvolvimento, testes e documentação. Esse fluxo visual facilita a colaboração da equipe e assegura que o projeto evolua de forma eficiente e organizada até sua conclusão.

### 7.2. Entrega do Kanban

#### 7.2.1. 17/03/2025



### 7.2.2. 14/04/2025



## 8. TESTES E VALIDAÇÃO

### 8.1. Estratégias de Testes

### 8.2. Ferramentas de Teste

## 9. IMPLANTAÇÃO E MANUTENÇÃO

### 9.1. Processo de Implantação

### 9.2. Plano de Manutenção

### 9.3. Versão Executável ou Deploy na Nuvem

### 9.4. Documentação Técnica

### **9.5. Manual do Usuário/Treinamento**

## **10. CONCLUSÃO**

## **11. ANEXOS**

### **11.1. Termo de Abertura do Projeto**



## TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

**1. Identificação do Projeto**

<b>Nome do Projeto:</b>	Read Wise
<b>Gerente do Projeto:</b>	Anna Carolina, Gabriela Ludwig, Miguel Nascimento
<b>Patrocinador:</b>	Fundador da Read Wise
<b>Data de Início:</b>	17/02
<b>Data Prevista Conclusão:</b>	16/06

**2. Justificativa**

A criação do site se justifica pela crescente demanda por conteúdos digitais personalizados e acessíveis, aliada à popularização de modelos de assinatura na indústria cultural. Ao oferecer um serviço que combina vendas avulsas e assinaturas com benefícios como livros gratuitos e descontos, o projeto busca aumentar o engajamento dos usuários e fidelizá-los por meio de uma experiência de leitura adaptada aos seus gostos. Além disso, a plataforma incentiva a leitura ao tornar os ebooks mais acessíveis, ao mesmo tempo em que gera receita recorrente para o negócio, garantindo sustentabilidade e crescimento no mercado de livros digitais.

**3. Objetivos**

- Desenvolver uma plataforma digital que una a venda e a assinatura de eBooks, oferecendo uma experiência personalizada aos leitores. Disponibilização de livros digitais para compra direta.
- Acesso gratuito a uma quantidade definida de eBooks por mês, através do serviço de assinatura mensal.
- Utilização de um questionário para identificar os gêneros literários preferidos dos usuários.
- Recomendações automáticas de livros com base nas escolhas do leitor.
- Gêneros disponíveis incluem romance, fantasia, ficção científica, obras acadêmicas, entre outros.

**4. Escopo do Projeto**

O projeto Read Wise propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital para comercialização e leitura de eBooks em formato PDF, oferecendo uma experiência 100% online, segura e acessível. A proposta inclui a venda individual de livros e um modelo de assinatura mensal, no qual o usuário recebe sugestões personalizadas de leitura com base em suas preferências literárias, identificadas por meio de um questionário interativo.

A plataforma contará com uma interface moderna, responsiva e de fácil navegação, além de recursos como carrinho de compras, pagamento online, biblioteca virtual e recomendações automáticas por gênero. O objetivo é proporcionar uma jornada de leitura prática, confortável e personalizada, atendendo diferentes perfis de leitores e acompanhando o crescimento do mercado de livros digitais.

**5. Premissas e Restrições**

<b>Premissas:</b>	O site será desenvolvido utilizando HTML, CSS, Javascript e PHP; O banco de dados será estruturado para armazenar informações de usuários, transações e livros digitais; A plataforma contará com um sistema de autenticação para garantir que apenas usuários cadastrados possam acessar a biblioteca.
<b>Restrições:</b>	Prazo: 16/06

	Orçamento: R\$ 3.000,00 O site deverá ser responsivo para garantir boa experiência em diferentes dispositivos.
<b>6. Partes Interessadas</b>	
Donos da livraria digital Read Wise.	
<b>7. Riscos Iniciais</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet da empresa;</li> <li>• Dificuldade na implementação do sistema de leitura protegido.</li> <li>• Problemas com integração de pagamento online;</li> <li>• Mão de obra despreparada para lidar com o sistema;</li> <li>• Falhas de usabilidade que podem impactar a experiência do usuário e reduzir as vendas.</li> </ul>	
<b>8. Orçamento Estimado</b>	
R\$ 3.000,00	
<b>9. Critérios de Sucesso</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lançamento da plataforma dentro do prazo definido;</li> <li>• Funcionamento adequado do processo de compra e acesso à biblioteca de livros do usuário;</li> <li>• Ativação e operação correta do serviço de assinatura, incluindo recomendações personalizadas e liberação mensal dos eBooks;</li> <li>• Experiência satisfatória do usuário, sem dificuldades;</li> <li>• Design alinhado com a identidade visual proposta;</li> <li>• Atingir um número mínimo de vendas e cadastros nos primeiros meses.</li> </ul>	
<b>10. Aprovação do Projeto</b>	
Nome: Read Wise	
Cargo: Donos da livraria digital Read Wise	
Data: 17/02/2025	
Assinatura: _____	