Instruções para o PW

Índice

Moodle UFSC - Apoio aos Cursos Presenciais

Instruções para o PW

Livro:

INE5646-03238A (20252) - Programação para Web

Imprimir o livro todo

Marcelo Dutra Mendonça (17203357)

quinta-feira, 21 ago. 2025, 08:48

Data:

Os requisitos da aplicação do Projeto Web são enumerados a seguir. 1. Aplicação HTTPS. Disponibilização: 24/7. Server: Apenas no servidor virtual da UFSC (VPS-UFSC). Front-end: Responsive (desktop e mobile). o Back-end: BD: MongoDB (obrigatório). Padrão de projeto: MVC. Recursos de segurança: Resilência contra: Execução de código malicioso: XSS (Cross-site scripting). ■ CSRF (Cross-Site Request Forgery). etc. Exposição de dados sensíveis. Ataques de injeção de código. Tecnologias/frameworks:

Obrigatório (mínimo): ■ HTML5, CSS3, JavaScript e MongoDB. ■ Para BD, apenas o MongoDB será permitido, conforme já descrito. Livre: • Outras tecnologias e/ou frameworks podem ser implementados em back-end e front-end, e.g., Angular, Django, Electron, Ember.js, Express.Js, Flask, Flet, Flutter, GraphQL, Ionic, JQuery, Laravel, Next.js, PHP, React, React Native, Spring, TypeScript, Vite, Vue.js. 2. Interface Tabuleiro (espaço do jogo). Modos de visualização: Light Dark Imagem do usuário: Avatar, imagem ou webcam. Opção de exibir/ocultar: ■ Fila de jogadores. Vídeochat: Webcam com áudio: Apenas para os dois jogadores em partida. Áudio do Vídeochat. Áudio geral: Vídeochat. Efeitos sonoros. Chat (escrito). Selecionar: Jogadores ativos (2 jogadores em partida). • Geral (jogadores ativos e em fila de espera). Persistir: ■ *Rank* de pontuação: Nome do jogador, data/hora etc. High score. Gravação (com FFMPEG) da partida: Vídeo: Gerenciado pelo MongoDB. Compartilhável por URL. WebM: ■ Bitrate: [default: 4 Mbit/s]. ■ FPS: [default: 24]. Áudio: Bitrate: [default: 128 kbit/s]. Canais: [default: 2 (stereo)]. ■ Taxa de amostragem: [default: 44100]. Área de gravação: • Full screen [default: no]: ■ Tela completa (incluir Vídeochat, chat escrito). Default: Partida (tabuleiro, pontuação, nomes dos jogadores). Modos de jogo: ■ Bot. Humanos. Seleção de jogadores: Botão para confirmar o início da partida. Compartilhamento: Dados de partida. Vídeos de partidas gravadas. 3. Administrador CRUD. Gerenciamento: Avatares-default. Jogadores online: ■ Tempo de inatividade (em segundos): [default: 60 segundos]. • Se expirar este tempo o próximo jogador selecionado da fila. Tamanho máximo de fila de jogadores: [default: 25]. Limites:

Armazenamento de vídeo no server: ■ Tempo máximo: [default: 15 dias]. ■ Size: [default: 1 GB]. Banco de Dados: Obrigatoriamente: MongoDB. CRUD. 4. Usuário Cadastro: Nome (nickname). Idade. Local: Cidade. Estado. País. Avatar: Imagem: A partir de URL, disco, webcam etc. Senha. Atualização/modificação de dados cadastrais. Acesso autenticado. Dados armazenados: Partidas. Data/hora. Nome do oponente. Pontuação. Vídeo (gravação).

3. Temas disponíveis

4. Escrita do projeto

4.1. Sobre a escrita

em que m, representa a massa. Note que após a equação há uma vírgula (,). Na outra linha, sem espaço (continuando o parágrafo) começou com "em que". Caso não houvesse explicação de algum termo da equação, terminaria a equação com ponto final (.).

12. Cite figuras e tabelas, faça o detalhamento e as exiba. Siga esta ordem. Deve-se usar Figura 1, Tabela I, ... Observe que são maiúsculas. Exemplo: a Figura 1 apresenta o fluxo de dados que flui do Host A ao Host B, a uma taxa de 300 kbit/s em um canal sujeito a ruído

13. Não use termos como "abaixo", "acima", "ao lado"... Não é usual em trabalhos científicos. Além disso, o elemento relacionado pode mudar de posição, e.g., A Figura 1 abaixo exibe o comportamento... Neste caso, o uso destes termos poderá informar erroneamente a

5. Apresentação do projeto

6. Critérios de pontuação

As notas serão disponibilizadas após a conclusão de todas as apresentações. A pontuação de alguns itens (relacionados à estética, complexidade, organização, desempenho e implementação eficiente) será baseada na comparação entre os projetos apresentados. O PW deverá

o Trabalhos relacionados ou estado da arte são trabalhos que apresentam ideia próxima ou similar publicados em revistas científicas, em anais de congresso ou em livros. Faça a citação (referencie) os trabalhos publicados.

■ Faça um detalhamento de cada trabalho, não cite apenas. Ao fazer esse detalhamento será possível comparar com o trabalho proposto e destacar a contribuição.

4. Em Metodologia (ou Materiais e Métodos) descreva os softwares, ferramentas e métodos que serão empregados para avaliar o desempenho do trabalho ou a metodologia estatística que será abordada.

o Não faça apenas a citação de trabalhos. Opte pelo detalhamento de aspectos teóricos mais importantes, os quais estão diretamente relacionados ao trabalho proposto.

• (...) a tecnologia IoT (Internet of Things) está ampliando o acesso (...). Logo, IoT traz inúmeros benefícios, segundo aponta os autores em [2] (...).

o Observe que na primeira citação, a sigla/acrônimo foi explicitado (em itálico). No decorrer do texto, após a primeira citação, utilizou-se o acrônimo normalmente.

 Outros dados que julgar relevantes. Compartilhamento: Pontuação: Oponentes. Data/hora. Vídeo: URL, a partir do BD da partida jogada. • No link disponibilizado implemente um player simples (áudio/vídeo).

A parte escrita do Projeto Web (EP) deverá ser em formato de artigo em LET_EX OBRIGATORIAMENTE, conforme template disponibilizado, cuja estrutura deverá conter:

A seguir são descritos os temas para o desenvolvimento do Projeto Web.

1. Título.

3. Resumo (abstract).

1. Motivação.

2. Problema.

5. Fundamentação teórica

6. Materiais e Métodos.

1. Apresente

Árvore (DOM).

Estrutura do projeto.

2. Códigos de terceiros usados.

Padrão: MVC.

1. Apresente screens de tela.

2. Apresente e discuta O MVC.

3. Aponte problemas encontras.

2. Todos códigos implementados com links de repositório.

Eis algumas dicas para a elaboração da parte escrita do Projeto Web.

• Estrangeirismos grafados sem itálico ou aspas:

1. Obedeça à estrutura e estilo do template em $L T_E X$.

2. Descreva e discuta os resultados obtidos.

7. Resultados

8. Conclusão(ões).

Exemplo:

 $e=mc^2$

11. Seja objetivo, claro e preciso.

gaussiano. Na sequência, a figura é exibida.

posição de um elemento presente no texto.

16. Não represente uma tabela por meio de figura.

Estas são as condições para apresentação do Projeto Web (AP).

4. Apresente a parte teórica de forma sucinta.

3. Use de base de dados (back-end).

Frameworks:

2. Servidor online 24/7.

ser implementado (deploy) no VPS-UFSC.

Front-end

- Modo de jogo:

- Pontuação:

- Chat:

Back-End

- CRUD:

- Gerenciamento:

- Limites:

Introdução

Resultados

Apêndice/Anexo

Materiais e métodos

- Jogadores online:

- Aspectos de segurança

Requisitos do Trabalho Escrito (EP)

- Cadastro de usuários

- Leitura de dados armazenados

- Oculta/exibir:

Servidor Virtual UFSC.

Requisitos da Aplicação/Apresentação (AP)

4. Compartilhamento de dados de usuários.

https://revealjs.com.

https://quarto.org.

https://impress.js.org.

https://sli.dev.

Os critérios a seguir serão usados para compor os itens de nota EP e AP.

Website disponível 24/7 em server HTTPS (VPS UFSC) 0,500

- Autenticação..... 0,500

- Chat (usuários em fila e em partida)..... 0,500

- Fila de jogadores..... 0,500

- Gravação da sessão (screen com vídeo e áudio).. 0,500

- Layout responsivo (desktop e mobile)......... 0,500

- Convencional (jogadores humanos)........... 0,125

- Rank de pontuação (jogador, data/hora)..... 0,125

- Vídeochat (Webcam + Áudio) 0,500

- Partidas, data/hora, nome do oponente,

- Compartilhamento de dados entre jogadores

- Armazenamento de vídeo no server:

- Pontuação, data/hora, URL da gravação e

- Nome, avatar/imagem, local, senha..... 0,125

pontuação, vídeo (gravação) etc........ 0,250

outros dados que julgar relevantes..... 0,125

- Atualização de dados cadastrados..... 0,250

- Banimento/exclusão de jogadores..... 0,250

- Avatares..... 0,125

- Tempo de inatividade..... 0,125

- Tamanho máximo de fila de jogadores..... 0,125

- Tempo máximo (default: 15 dias)..... 0,125

Apresentação no server HTTPS (framework reveal.js) 1,000

Postagem dos códigos-fonte: grupo#_ap.zip..... 0,500

Título/Autores/Departamento/Instituição.......... 0,25

- Motivação..... 0,25

- Descrição da organização do trabalho..... 0,25

- Metodologia..... 0,25

- Discussão das principais partes de código..... 0,25

- Roteiro detalhado de instalação............ 0,25

- Discussão dos resultados obtidos................. 0,50

- Testes de vulnerabilidade/intrusão.......... 0,25

Conclusão (ões) 0,50

- Código completo (decorados/numerados: listings) 0,50

PDF (objeto do $L^{\mu}T_{E}X$: grupo#_te.pdf)................0,50

Código-fonte $L^{2}T_{E}X$ (grupo#_te_latex.zip)..........0,50

- Escreva o endereço (URL/link) na tarefa EP..... 0,50

Código-fonte do projeto (grupo#_deploy.zip)..... 1,00

Endereço do projeto em server HTML/CSS/JS (24/7)

• Postagem: até 25/11/2025 [20:20]

1. PDF (objeto do $L T_E X$).

Nome do arquivo:

Nome do arquivo:

Nome do arquivo:

1. Website compactado.

Nome do arquivo:

2. Não quero fazer o projeto em equipe. Posso fazer sozinho?

grupo#_ap.zip,

■ e.g., grupol ap.zip.

o Preferencialmente não. Apenas em casos muito específicos será permitido.

Indique no campo de texto da tarefa AP.

Link para o repositório.

grupo#_te.pdf,

• e.g., grupo1_te.pdf.

• e.g., grupo1__te_latex.zip.

• e.g., grupo1_deploy.zip.

• Indique na parte escrita e no campo de texto da tarefa EP.

2. Códigos-fontes (sources) do LT_EX compactado (zip).

3. Códigos-fontes da implementação (compactado em zip).

■ grupo# te latex.zip,

grupo#_deploy.zip,

- Discussão sobre aspectos de segurança

5. Apresente as principais partes do código.

1. Autenticação.

2. Cadastro.

9. Requisitos:

1. Tempo de apresentação: 20 minutos com 5 minutos de tolerância.

6. Faça a demonstração prática do projeto web com todas as funcionalidades.

7. Discuta e apresente os aspectos de segurança envolvidos no projeto.

• Integração com ET_EX .

■ Example Presentations.

https://github.com/slidevjs/slidev.

Plugins, Tools and Hardware

■ Integração com *L*T_EX, Python.

https://github.com/FormidableLabs/spectacle.

https://github.com/webpro/reveal-md.

https://github.com/webslides/WebSlides.

2. Apresentação deverá ser pensado tanto no ponto de vista de desenvolvedor quanto de usuário.

3. A nota da da apresentação serão individual, conforme desempenho do integrante do grupo.

8. Evite temas (templates para apresentação) escuros, pois dificultam a visualização em datashow.

o Antes de prosseguir com o tema escolhido, teste-o com datashow em uma sala de aula.

1. A apresentação deverá ser implementada em HTML, CSS e JavaScript em formato de slide/frame.

3. Poderão ser incorporados recursos HTML/CSS/JS na apresentação para incorporar e/ou referenciar o projeto, e.g., <embed> (menos seguro), <iframe>, links (<a>).

Pontuação Total

0,50

1,00

1,50

2,00

2,50

3,00

3,50

3,625

3,75

3,875

4,00

4,125

4,25

4,375

4,50

4,625

4,75

4,875

5,375

6**,**375

6,50

6,75

7,00

7,25

7,375

7,50

7,625

7,75

7,875

8,00

8,25

8,50

9,50

10,00

1,00

1,25

1,50

1,75

2,00

2,25

2,50

2,75

3,25

3,50

3,75

4,00

4,25

4,50

4,75

5,25

5,50

5,75

6,25

6,75

7,25

7,50

8,00

8,50

9,00

10,00

O Projeto Web (PW) é composto por duas partes: a escrita e apresentação, i.e., EP e AP, cujos percentuais de ambos os itens de nota correspondem a 20% da Nota Final (NF).

O repositório deverá ter a documentação do projeto (ao menos um arquivo README.md explicando a aplicação, como contribuir, etc.).

4. Endereço (URL/link) para a aplicação executando em um servidor (pode ser o servidor da UFSC), conforme explicado nos requisitos da aplicação.

o EP: três arquivos e escrever o endereço (URL do VPS-UFSC) do projeto em server na área de texto da tarefa.

o AP: <u>um arquivo</u> e escrever o <u>endereço</u> (URL do VPS-UFSC) da <u>apresentação em server</u> na área de texto da <u>tarefa</u>.

2. Link para a apresentação executando no server VPS-UFSC, conforme requisitos da aplicação web.

1. Tenho outra ideia de projeto, mas não cumpre com os requisitos da aplicação web. Ainda assim, posso fazer?

o Converse com o professor para verificar se sua ideia de projeto pode ser feita como projeto da disciplina.

7. Entrega

8. FAQ

Pontuação Total

9. Referências.

10. Apêndices.

11. Anexos.

3. Trabalhos relacionados.

4. Contribuição do trabalho.

5. Organização do restante do trabalho.

2. A metodologia empregada no trabalho.

1. Apresente os aspectos teóricos relacionados ao trabalho/projeto.

1. Softwares usados e códigos implementados.

4. Link do projeto disponibilizado (link da página web).

3. Apresente um roteiro de instalação e configuração detalhados.

1. Descrição de *frameworks*, tecnologias, APIs e demais recursos implementados.

4. Discuta as vulnerabilidades e soluções de segurança relaciondas à implementação do projeto.

1. Use o pacote listings (\usepackage{listings}) para decoração de código e inserção de números de linhas.

1. Use o pacote listings (\usepackage{listings}) para decoração de código e inserção de números de linhas.

o Não deixe lacunas (hiatos) ou espaços vazios entre seções, figuras, tabelas. Faça as seções de forma que o conteúdo fique contínuo.

2. Inclua trabalhos relacionados na Introdução. Descreva em detalhes o trabalho em termos do campo de conhecimento requerido.

6. Siglas: na primeira ocorrência deve-se explicitar o termo entre parênteses. Caso o termo seja estrangeiro, deve-se fazê-lo em itálico.

o Opte por: o sistema proposto apresentou um desempenho 80% superior ao trabalho proposto por Dirac e Einstein [10].

10. Toda afirmação de cunho teórico ou metodológico deve ser apoiada na literatura (referência de revista científica, livro, trabalho de congresso etc.).

7. Não utilize termos como "através", a menos que seja necessário. Ao invés de "através" opte por "por meio de/da/do".

o Uso necessário/adequado: o projétil fez uma trajetória horizontal através do crânio robótico do dummy.

• Observe que foi realizada uma comparação numérica (percentual) e não uma qualificação.

14. Ao abrir uma seção ou subseção, faça-a com parágrafo(s). Não abra uma seção com subseção, tópicos, figuras, tabelas etc.

15. Ao encerrar uma seção ou subseção, termine-a com parágrafo(s). Não conclua uma seção ou subseção com tópicos, figuras, tabelas etc.

o Exemplo: o sistema desenvolvido neste trabalho apresentou um desempenho muito bom.

• https://www12.senado.leg.br/manualdecomunicacao/verbetes-acessorio/estrangeirismos-grafados-sem-italico-ou-aspas.

3. A Fundamentação Teórica como o próprio título da seção sugere, aborda aspectos teóricos acerca do trabalho.

5. Não use primeira pessoa. Seja impessoal, e.g., ao invés de "temos" opte por "tem-se".

8. Evite usar "onde", a não ser que seja necessário. Opte por **em que**. Exemplo:

9. Não utilize termos coloquiais e expressões exageradamente qualificadoras.

4. Introdução

Jogo com dois *players*, cujos temas estão disponíveis na escolha dos grupos PW.

2. Nomes dos dois integrantes do projeto com a identificação do curso e da instituição, conforme template.