

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO
Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas (PI)

Miguel Santana
Olavo Miguel Dias Silva
Pedro Henrique Dos Anjos Pereira Sanches

YUME: *site* para a listagem de animes e exibição de notícias

São José do Rio Preto

2024

Miguel Santana
Olavo Miguel Dias Silva
Pedro Henrique Dos Anjos Pereira Sanches

YUME: *síte* para a listagem de animes e exibição de notícias

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas
da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, orientado pela
Prof^a. Camila Brandão Fantozzi, como requisito
parcial para obtenção do título de Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas.

São José do Rio Preto

2024

RESUMO

Nos últimos anos, a cultura dos *animes* tem experimentado um crescimento exponencial em todo o mundo, conquistando prêmios renomados e atraindo um número cada vez maior de consumidores. Apesar desse avanço, muitos *sites* destinados a auxiliar os fãs a organizarem seus *animes* por gosto, gênero ou avaliações ainda apresentam problemas significativos de usabilidade e *design*. Com o objetivo de suprir essa lacuna, foi desenvolvido o Yume, um *site* voltado para a listagem de *animes* e exibição de notícias, oferecendo uma interface mais intuitiva e organizada.

Palavras-chave: *Anime*; Listagem de *Anime*; Exibição de notícias; Yume; consumidores; organização de *animes*.

ABSTRACT

In recent years there has been an exponential growth of *anime* culture around the world, winning renowned awards and achieving more recognition, thus obtaining more consumers. Even with this culture receiving more and more renown, the current *sites* that try to help fans organize their *anime* by taste, genre or reviews are still in terrible shape with underdeveloped usability and design. Aiming to help consumers of this culture, we, also consumers, developed Yume – a *website* for listing *anime* and displaying News about this wonderful world.

Keywords: *Anime*; *anime* listing; News display; Yume; consumers; organize your *animes*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 OBJETIVOS.....	7
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
3.1 Mercado e cenário	7
3.2 Sites semelhantes e nosso diferencial	8
4 DESENVOLVIMENTO.....	9
4.1 Linguagens usadas	9
4.2 Ambientes	10
4.3 Usabilidade de software.....	11
4.3.1 Qual é a definição de usabilidade	11
4.3.2 Por que é importante implementar usabilidade?	11
4.3.3 Como implementar a usabilidade?	12
4.3.4 Onde usar a usabilidade.....	12
4.4 Paleta de cores	12
4.5 Logo	13
4.6 Interface.....	14
4.6.1 Tela index	14
4.6.2 Tela Resultado de busca (não logado)	15
4.6.3 Tela de informações do Anime (não estando logado)	15
4.6.4 Tela de cadastro	16
4.6.5 Tela de login.....	17
4.6.6 Tela de index (estando logado).....	17
4.6.7 Tela resultado de busca (estando logado)	18
4.6.8 Resultado de busca (sem ter nada cadastrado).....	18
4.6.9 Tela editar perfil	19
4.6.10 Tela lista de anime	20

4.6.11 Tela de informações do Anime (estando logado)	20
4.6.12 Index (adm estando logado).....	21
4.6.13 Cadastro de <i>Anime</i>	22
4.6.14 Cadastro de notícia	22
4.6.15 Tela de informações do anime (adm estando logado)	23
4.6.16 Tela editar <i>anime</i>	23
4.6.17 Tela editar notícia.....	24
4.7 Projetos futuros	24
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS	25
APÊNDICE A – MODELO DER E CASO DE USO DO BANCO DE DADOS	31
APÊNDICE B – SCRIPT DO BANCO DE DADOS	33

1 INTRODUÇÃO

O Yume foi idealizado como uma plataforma para reunir os fãs da cultura japonesa, especialmente os admiradores de *animes*, possibilitando a criação de listas organizadas de suas obras favoritas, além de disponibilizar as mais recentes notícias sobre o tema. A interface foi planejada de maneira intuitiva, visando atender desde os usuários mais experientes até aqueles que estão tendo o primeiro contato com o universo dos *animes*, garantindo uma navegação fluida e agradável.

Além disso, o Yume permite que os usuários avaliem as obras que estão acompanhando, facilitando a descoberta de novos *animes* bem recomendados, evitando que o tempo seja gasto em títulos menos apreciados. O sistema também sugere *animes* com base nos gêneros preferidos dos usuários, oferecendo uma experiência personalizada e imersiva.

2 OBJETIVOS

Visamos principalmente criar algo que além de funcional seja fácil de se utilizar pois existem diversos *sites* que cumprem com a função de listar as obras, mas sua usabilidade e seu design são tão ruins que fazem com que as pessoas que tentem usufruir do *site* se sintam “perdidas” e acabem abandonando aquilo para nunca mais voltarem.

Queremos também proporcionar aos consumidores do nosso projeto todas essas funções em um só lugar, de modo que nosso trabalho seja completo e ajude as pessoas a não perderem seu tempo procurando em vários lugares por algo que deveria ter um fácil acesso

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Mercado e cenário

Desde 2002, o mercado de *animes* tem apresentado um crescimento significativo, atingindo um lucro recorde de US\$ 206 bilhões em 2024. Mesmo enfrentando uma queda temporária durante a pandemia de COVID-19, o setor conseguiu se recuperar e retomar sua trajetória de expansão. A importância cultural dos *animes* no Japão se reflete em seu uso como ferramenta de divulgação da cultura japonesa para o resto do mundo. A participação da música e dos personagens de *animes* nas Olimpíadas de Tóquio 2020 ilustra essa influência global.

Os *Animes* começaram a ser exibidos após a Segunda Guerra Mundial, com o primeiro filme, "*Mittsu no Hanashi*", estreando no Japão em 1960. O gênero tem crescido exponencialmente desde então, com o primeiro anime sendo exibido amplamente no Ocidente em 1963, marcando o início de sua influência global. Com plataformas de *streaming* como Netflix e Crunchyroll expandindo seu acesso ao redor do mundo e contribuindo para um aumento substancial de receita fora do Japão, o mercado externo tem desempenhado um papel importante. Sucessos como "*SPYxFAMILY*" e "*One Piece Film: Red*" contribuíram para esse aumento notável, que representou cerca de 20% dos lucros da indústria em 2022.

Os prêmios também refletem o sucesso mundial dos *animes*, com filmes como "*Kimitachi wa Dou ikiru ka*" ("O Menino e a Garça") e "*Sen to Chihiro no Kamikakushi*" ("A Viagem de Chihiro") ganhando o Oscar de Melhor Animação, enquanto outros filmes, como "O Castelo Animado" e "O Conto da Princesa Kaguya", receberam indicações. O aumento exponencial do mercado de *animes* é acompanhado por um aumento nas oportunidades de trabalho e inovação no setor, o que beneficia criadores e estúdios de animação. A popularidade crescente dos *animes*, combinada com a demanda global por conteúdo de qualidade, está criando um cenário vibrante e dinâmico. Isso consolida os *Animes* como um importante componente do entretenimento mundial.

3.2 Sites semelhantes e nosso diferencial

Após uma revisão de *sites* e aplicativos relacionados ao universo dos *animes*, descobrimos várias plataformas com ofertas semelhantes, mas com características diferentes e, às vezes, restrições. Entre eles está o Kitsu, que serve como um rastreador de *animes* e mangás, fornecendo informações sobre as produções em um idioma estrangeiro, o que pode exigir o uso de tradutores para aqueles que não dominam o idioma.

O *MyAnimeList* é outro exemplo, que foi lançado em 2006 e permite aos usuários catalogar e classificar *animes*. No entanto, temos um portal de notícias atualizado que contém as últimas notícias do mundo dos *animes*, além de uma interface mais fácil de usar.

A *AniList* é uma plataforma ampla que oferece recursos como classificação e personalização de listas para criar e gerenciar listas exclusivas de *animes* e mangás.

Além disso, o *Anime-Planet* permite que os usuários criem listas de interesse usando seu banco de dados de *animes* e mangás, bem como recomendações e análises.

Avaliações do público, sinopses, datas de lançamento e dubladores são coletados no *LiveChart.me*, com destaque para a catalogação de lançamentos futuros. Embora esteja disponível apenas em inglês, o *Anime News Network* oferece notícias sobre lançamentos, continuações e novos capítulos de *animes* e mangás. Por outro lado, *Comic Book Resources* se concentra em quadrinhos americanos e cultura pop em geral, não se relacionando diretamente com *animes*, e está disponível apenas em inglês.

A combinação das melhores funcionalidades desses *sites*, mas com um foco maior na catalogação de *animes*, uma interface moderna e fácil de usar e conteúdo em português, será o principal diferencial do nosso *site*. Nosso objetivo é tornar a experiência de usuário mais amigável e acessível, integrando notícias atualizadas e organizando dados sobre *animes* de forma eficiente. No entanto, muitos desses *sites* têm interfaces complicadas e problemas de navegação.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 Linguagens

A criação do Yume envolveu o uso de diversas linguagens de programação e ferramentas, cada uma desempenhando um papel crucial no desenvolvimento da plataforma. A linguagem *Java* foi escolhida por sua flexibilidade e robustez, permitindo o desenvolvimento de aplicações *web* escaláveis e seguras. Foram utilizados o HTML e o CSS para estruturar e estilizar as páginas, proporcionando uma interface amigável e visualmente atrativa. Para a criação de interações dinâmicas e responsivas, a linguagem *JavaScript* foi aplicada. A seguir será falado melhor sobre cada uma das linguagens utilizadas:

Java é uma linguagem de programação poderosa e flexível, ideal para criar aplicações *web* mais complexas. Usada principalmente no servidor, *Java* permite desenvolver *sites* que são escaláveis e seguros. Com uma estrutura orientada a objetos e muitas ferramentas prontas, *Java* é perfeita para construir sistemas que precisam de alta performance e confiabilidade. *Frameworks* como *Spring* e *Hibernate* ajudam ainda mais, tornando mais fácil criar aplicações *web* dinâmicas e interativas que podem

processar dados, gerenciar sessões de usuários e trabalhar com bancos de dados de forma eficiente.

A linguagem de marcação essencial para a criação de páginas *web* é a *HyperText Markup Language* (HTML). Usando *tags* que organizam texto, imagens, botões e *links*, ela define a estrutura e o conteúdo da página. Ainda assim, o HTML por si só não permite interações dinâmicas.

O *Cascading Style Sheets*, ou CSS, complementa o HTML fornecendo as ferramentas necessárias para estilizar e ajustar a aparência das páginas *web*. O CSS permite criar um *design* visualmente atraente e adaptado às necessidades do projeto, permitindo alterar o *layout*, formatar textos, alterar imagens e definir margens.

JavaScript é uma linguagem de programação vital para tornar *sites* mais interativos e dinâmicos. Ela permite a criação de componentes interativos, como formulários dinâmicos e carrosséis, tornando o *site* responsivo e adaptável a vários dispositivos. PHP, também conhecido como *Hypertext Preprocessor*, é uma linguagem de *script* do lado do servidor que facilita a criação de páginas *web* dinâmicas. Os usuários podem gerar conteúdo dinâmico e interagir com bancos de dados usando PHP para fornecer funcionalidades avançadas e personalizadas.

A *Structured Query Language*, ou SQL, é usada para administrar e manipular bancos de dados. Análises de dados, gerenciamento de contas e outras operações importantes que facilitam o funcionamento do *site* são possibilitadas pela SQL, que é essencial para o armazenamento e a recuperação de dados.

4.2 Ambientes

O desenvolvimento de *sites* envolve uma variedade de ambientes, o que torna mais fácil criar, alterar e gerenciar códigos e dados relacionados. A seguir será falado um pouco sobre cada um desses ambientes.

O *Visual Studio Code* é um editor de código-fonte de código aberto criado pela *Microsoft*. Devido à sua grande personalização e variedade de *plugins*, é altamente popular. É conhecido por suas capacidades avançadas, como realce de sintaxe, depuração e controle de versão *Git* incorporado, e suporta várias linguagens de programação. O *NetBeans IDE* é um ambiente de desenvolvimento integrado de código aberto que suporta linguagens de desenvolvimento como *Java*, *JavaScript*, HTML5, PHP, C/C++, Groovy e Ruby. É ideal para desenvolvedores que falam mais

de uma linguagem e precisam de uma ferramenta versátil para criar aplicações. O *MySQL Workbench* é uma IDE que permite construir, administrar e exibir bancos de dados *MySQL*. É capaz de criar e administrar bancos de dados tanto por meio de *scripts* quanto por meio de uma interface gráfica de clique e arraste. O *HeidiSQL* é uma ferramenta para gerenciamento de bancos de dados, semelhante ao *MySQL Workbench*. Ao fornecer uma interface fácil de entender para trabalhar com *MySQL* e *MariaDB*, entre outros sistemas de banco de dados, ele facilita o armazenamento e a manipulação de dados.

4.3 Usabilidade

4.3.1 Qual é a definição de usabilidade

A facilidade com que um indivíduo pode interagir com um produto digital ou físico é chamada de "usabilidade". De acordo com a norma é a capacidade de um produto ser utilizado por um determinado usuário para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação durante um determinado uso. Resumindo, um produto com boa usabilidade permite que o usuário o use sem grandes problemas, tornando o uso fácil e agradável desde o início.

Estamos na era do "cliente centrismo", em que a satisfação do usuário é o foco principal do desenvolvimento de sistemas. A filosofia atual vai além da simples satisfação do cliente, buscando atrair clientes com interfaces agradáveis e fáceis de usar (KOTLER, Philip).

4.3.2 Por que é importante implementar usabilidade?

A implementação dos princípios de usabilidade traz vários benefícios, como: Uma interface bem projetada reduz a curva de aprendizado e torna o software mais fácil de usar, os usuários que podem usar e navegar com eficiência o software tendem a ser mais produtivos e cometer menos erros, sistemas que priorizam a usabilidade geralmente têm mais sucesso e aceitação porque são mais fáceis de usar, Além disso, uma boa usabilidade do sistema pode evitar que os usuários se desanimem e optem por produtos concorrentes caso encontrem problemas significativos.

4.3.3 Como implementar a usabilidade?

Para garantir uma boa usabilidade, é imperativo seguir alguns princípios e práticas sugeridos: A interface deve ser simples de usar e não conter elementos desnecessários. A simplicidade permite que os usuários aprendam rapidamente como usar o sistema, manter formas, cores e estilos uniformes no software ajuda a criar uma experiência de uso coesa e previsível, reduzindo confusões, a estrutura do software deve ajudar as pessoas a encontrar e navegar. Comandos e menus devem ser organizados de maneira lógica e fácil de usar, é fundamental fornecer *Feedback* imediato sobre as ações dos usuários para que eles estejam cientes de que suas ações foram registradas e entendam como o processo está indo, utilizar cores e contrastes adequados torna o conteúdo mais legível e acessível, tornando os elementos visuais e o texto mais fáceis de entender, para fornecer uma experiência visual e funcional melhor, os ícones e o texto devem ser legíveis e fáceis de entender, identificar e corrigir problemas antes do lançamento final é necessário realizar testes com usuários que não têm conhecimento técnico de sistema.

4.3.4 Onde usar a usabilidade

Tomando o desenvolvimento do Yume como exemplo, utilizamos dos aspectos de usabilidade na hora de criar uma interface intuitiva, com botões autoexplicativos, caminhos fáceis de se seguir e transformando as imagens muito atrativas em algo útil para a experiência do usuário como atalhos para acessar as informações dos *animes*. Pensamos na experiência dos usuários desde a paleta de cores até a idealização das telas.

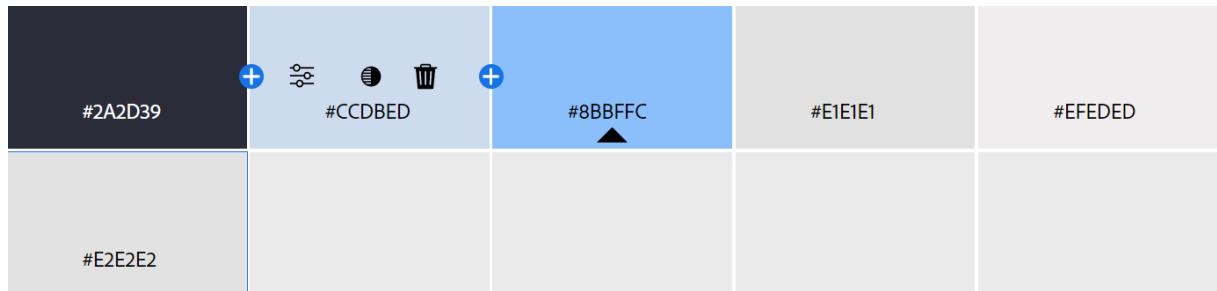
4.4 Paleta de cores

A escolha da paleta de cores (figura 1) foi feita a partir do uso do conceito de tríade de cores em um círculo monocromático (com algumas pequenas alterações, assim, chegando em algo que agradasse o grupo todo). Há a predominância da cor azul e seus tons variantes (quase utilizando-se de monocromia), visto que, levando em conta a psicologia das cores, o azul, geralmente, está associado com a criatividade, sucesso e conquista (reforçando ainda mais os conceitos anteriores). Além de, o uso de um tom mais escuro de azul, trazer um sentimento de responsabilidade, voltado a

ambientes mais corporativos, representando segurança e efetividade ao usuário na hora do uso de nosso sistema.

O uso dos tons de cinza são para trazer um melhor contraste ao azul, focando sempre na simplicidade para que não existam poluições visuais nas interfaces.

Figura 1: Paleta de cores



Fonte: Dos autores, 2024

4.5 Logo

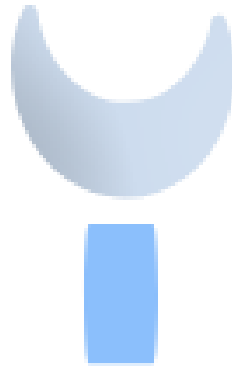
Vamos usar apenas o tom azul da nossa paleta de cores para criar o logotipo (figuras 2 e 3), criando um design monocromático que confere uma identidade visual única e sofisticada. O significado do nome na arte final do logotipo é refletido pela lua na parte superior da letra "Y", que simboliza a imaginação e os sonhos.

Figura 2: Logo



Fonte: Dos autores, 2024

Figura 3: Logo Simplificada



Fonte: Dos autores, 2024

4.6 Interface

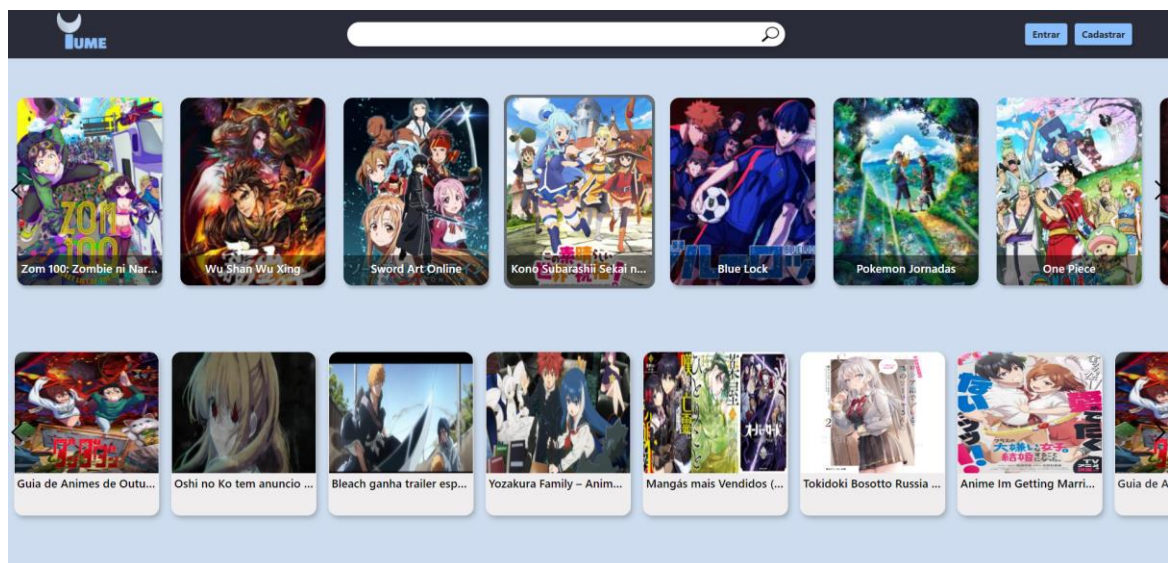
4.6.1 Tela index

Index (figura 4) é a página inicial do Yume, ao acessar o *site* já está a mostra um carrossel com as capas identificadoras de cada *Anime* servindo como um botão para acessar as informações de descrição, avaliação, etc. Há também um carrossel de exibição para as notícias recentes.

No canto superior direito estão os botões de cadastrar um novo usuário e, caso você já possua um cadastro, o botão de entrar.

No topo do *site* se encontra a barra para pesquisar os *Animes*.

Figura 4: Index

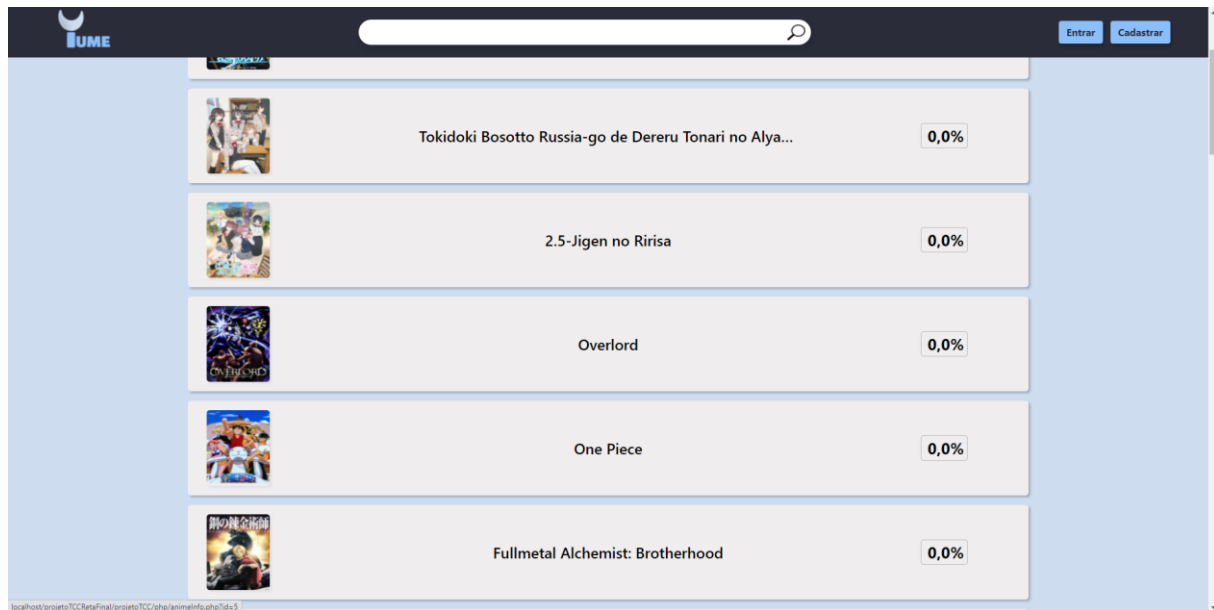


Fonte: Dos autores, 2024

4.6.2 Tela Resultado de busca (não logado)

A tela resultado de busca não estando logado (figura 5) foi feita para exibir todas as buscas relacionadas ao título escrito na barra de pesquisa. Estão exibidas informações básicas como a capa da obra, seu nome e a média de avaliação do público

Figura 5: Resultado de busca (não logado)



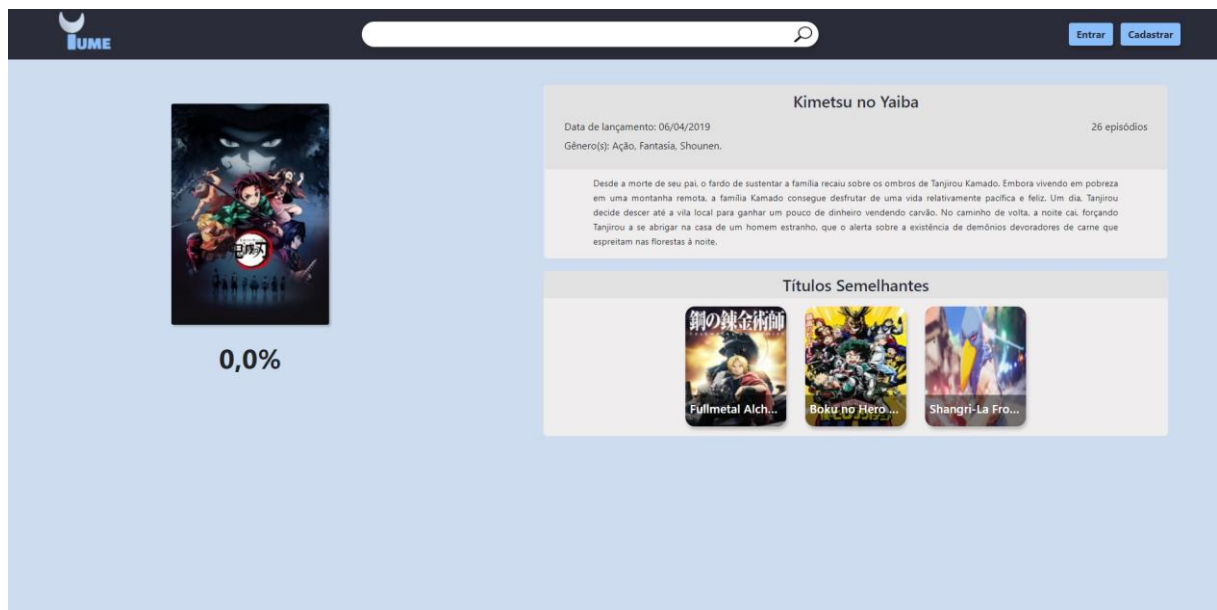
Fonte: Dos autores, 2024

4.6.3 Tela de informações do Anime (não estando logado)

Clicando em um dos *animes* a pessoa será encaminhada para uma nova tela (figura 6) que irá conter as informações da obra escolhida. As informações disponibilizadas são: Título, data de lançamento, quantidade de episódios, gênero, percentual de avaliação do público e uma sinopse detalhada.

A tela também conta com uma área de títulos semelhantes contendo botões para acessar outros *animes* com gêneros ou histórias parecidas ao primeiro título escolhido.

Figura 6: Tela de informações do *Anime* (não estando logado)



Fonte: Dos autores, 2024

4.6.4 Tela de cadastro

A tela de cadastro (figura 7) conta com apenas dois botões o voltar, levando o usuário de volta a tela inicial, e o cadastrar, cadastrando as informações do usuário no banco e permitindo a ele possuir uma conta no *site*.

Conta também com apenas quatro (4) campos de informação do usuário. Sendo eles: Nome, E-mail, Senha e Confirmar Senha.

Figura 7: Tela de cadastro



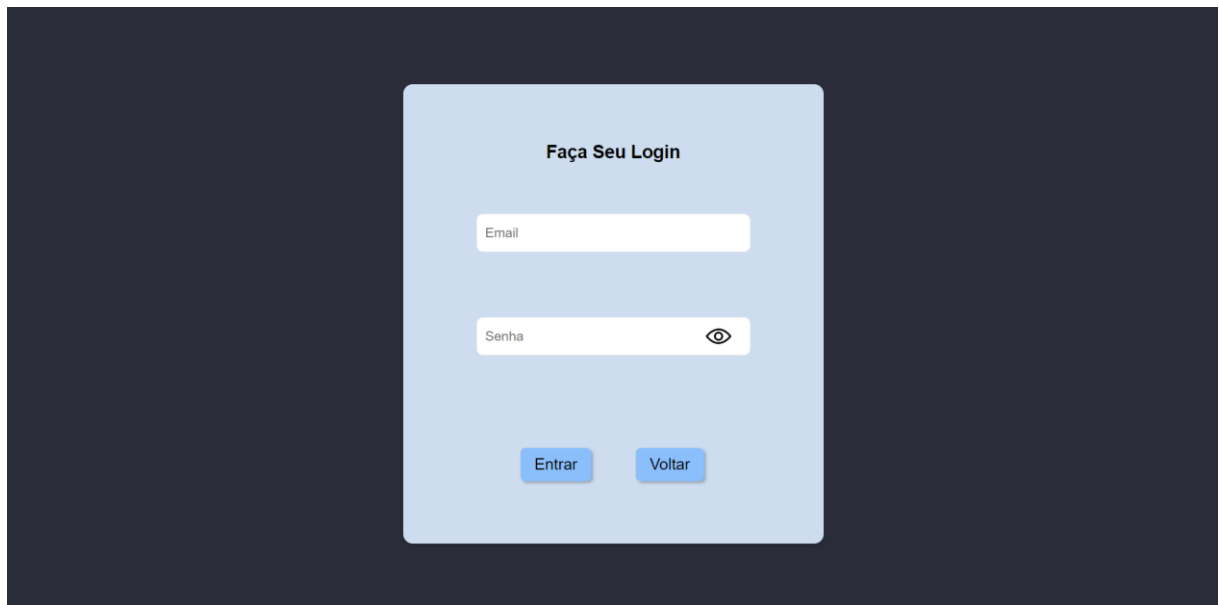
Fonte: Dos autores, 2024

4.6.5 Tela de login

Caso o usuário já possua uma conta ele pode acessar a tela login (figura 8). Ela conta com o anteriormente falado botão voltar e com o botão entrar, possibilitando ao usuário acessar suas informações salvas e continuar sua experiência no Yume.

A tela login só possui dois campos de informação, exigindo apenas o E-mail e a Senha.

Figura 8: Tela de login

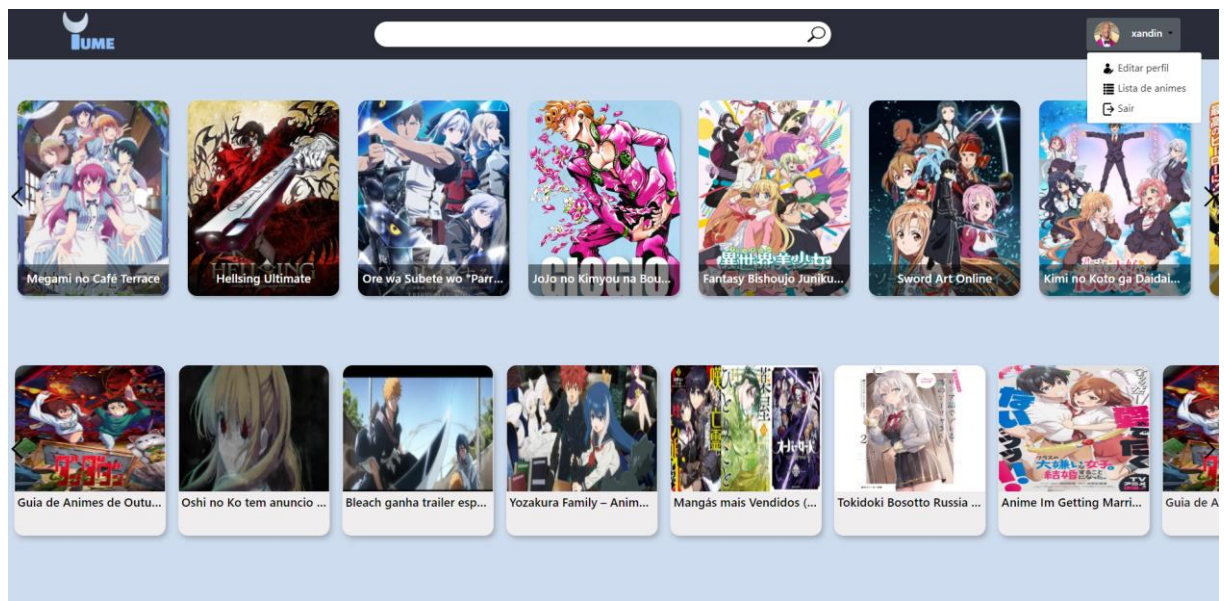


Fonte: Dos autores, 2024

4.6.6 Tela de index (estando logado)

A tela index estando logado (figura 9) possui as mesmas funcionalidades da tela index normal, contendo como diferencial a área do usuário logado. Essa área contém as informações do usuário como seu nome e sua foto de perfil, ela contém também botões que levam o usuário para a tela de editar usuário, a tela lista de *animes* e um botão para sair ou “deslogar” do *site*.

Figura 9: Index (estando logado)



Fonte: Dos autores, 2024

4.6.7 Tela resultado de busca (estando logado)

Nessa tela (figura 10) estão presentes as mesmas funcionalidades da tela Resultado de Pesquisa anterior, com o diferencial que agora estão presentes a área do usuário na parte superior e um novo botão que serve para salvar a obra na sua lista pessoal.

Figura 10: Resultado de busca (estando logado)

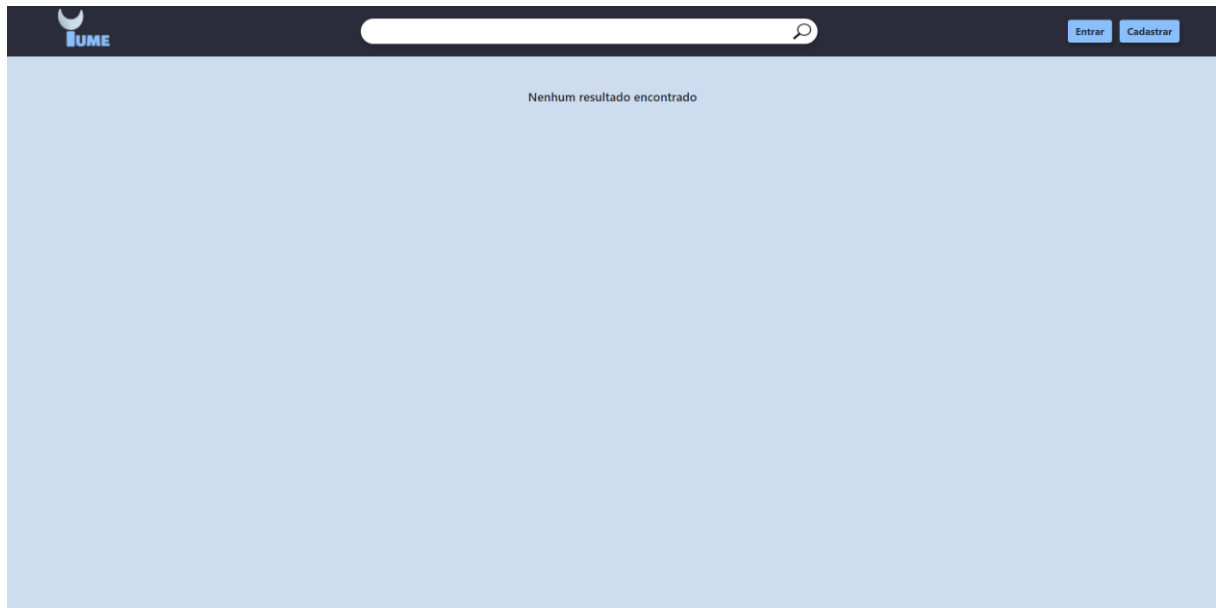


Fonte: Dos autores, 2024

4.6.8 Resultado de busca (sem ter nada cadastrado)

Essa tela (figura 11) serve para todas as telas de busca de *anime* caso não tenha nada cadastrado no banco de dados.

Figura 11: Resultado de busca (sem ter nada cadastrado)

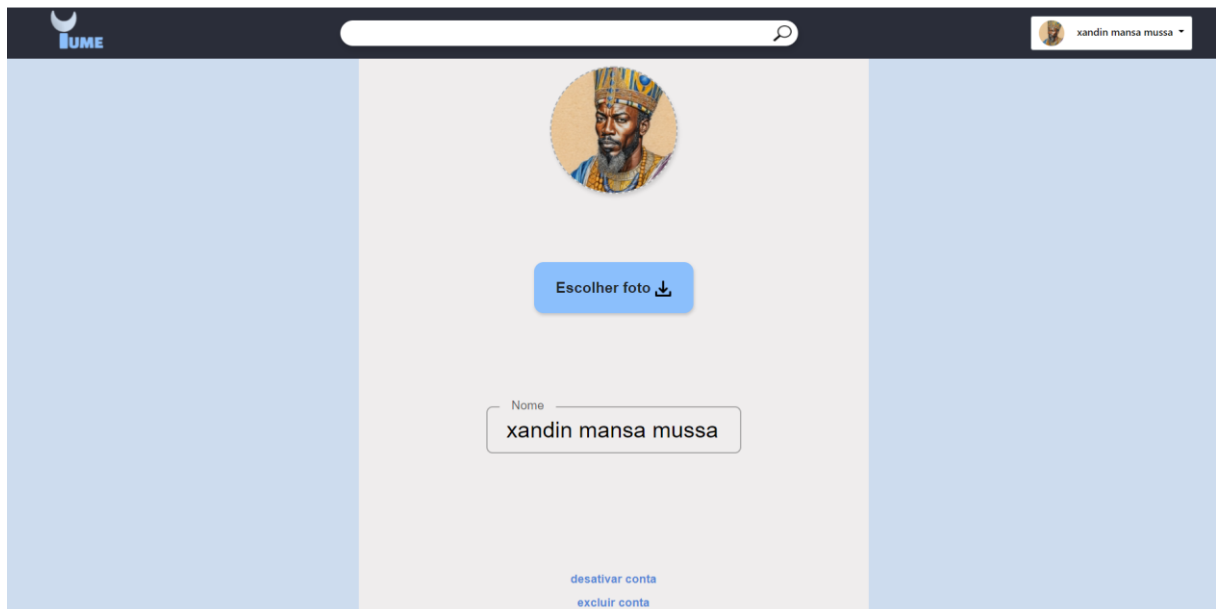


Fonte: Dos autores, 2024

4.6.9 Tela editar perfil

A tela editar perfil (figura 12) foi feita para que o usuário possa alterar seu nome, sua foto de perfil ou o status de sua conta para desativado. Caso queira pode também excluir sua conta dos registros.

Figura 12: Tela editar perfil

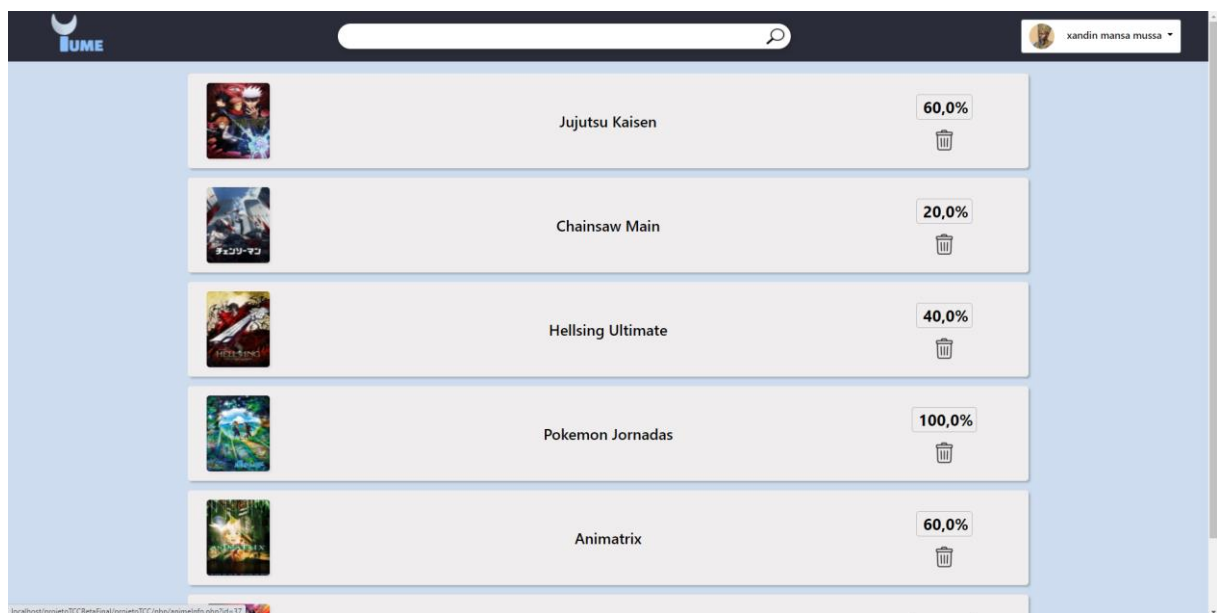


Fonte: Dos autores, 2024

4.6.10 Tela lista de anime

Na tela lista de anime (figura 13) quando o usuário cria uma conta no *site* e entra com ela, ele recebe a função de criar uma lista de seus *Animes* que podem ser organizados conforme seu gosto. Essa lista é feita em uma nova tela semelhante a tela de resultado de busca, mas com o diferencial de possuir um botão com ícone de lixeira que serve para retirar os *Animes* da lista do usuário.

Figura 13: Lista de *Anime*

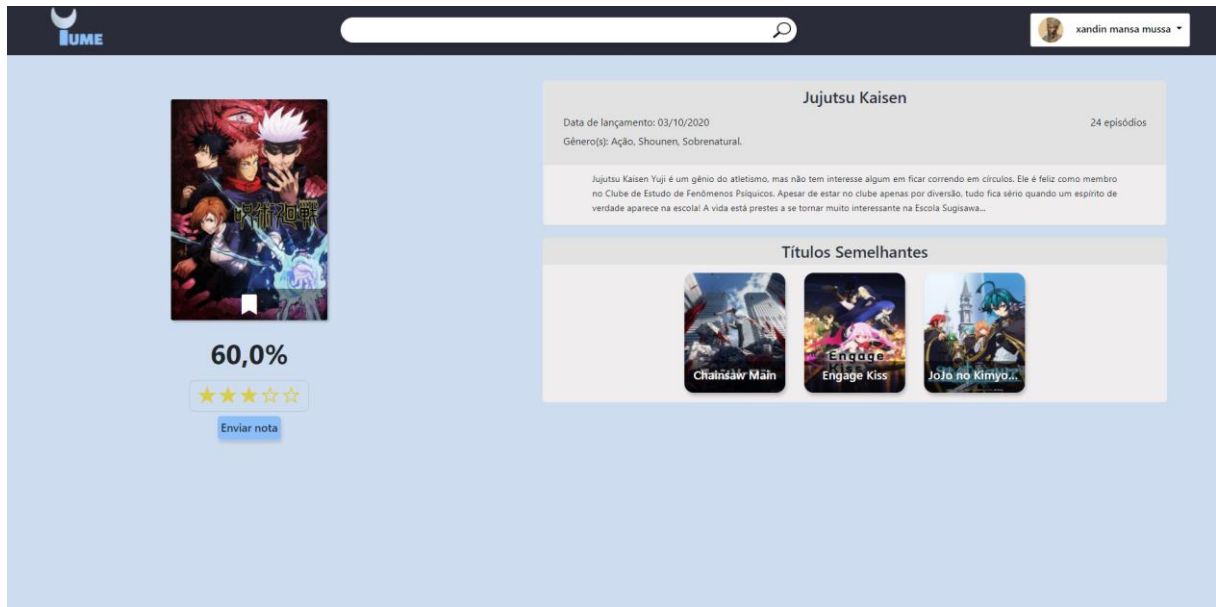


Fonte: Dos autores, 2024

4.6.11 Tela de informações do Anime (estando logado)

As funcionalidades dessa tela (figura 14) são as mesmas que a tela de informações de anime normal, contendo apenas dois diferenciais que são: o botão de salvar *anime* na lista, presente na capa, e um sistema para avaliar obra representado por estrelas de 1 a 5 junto de seu botão de enviar nota.

Figura 14: Tela de informações do *Anime* (estando logado)

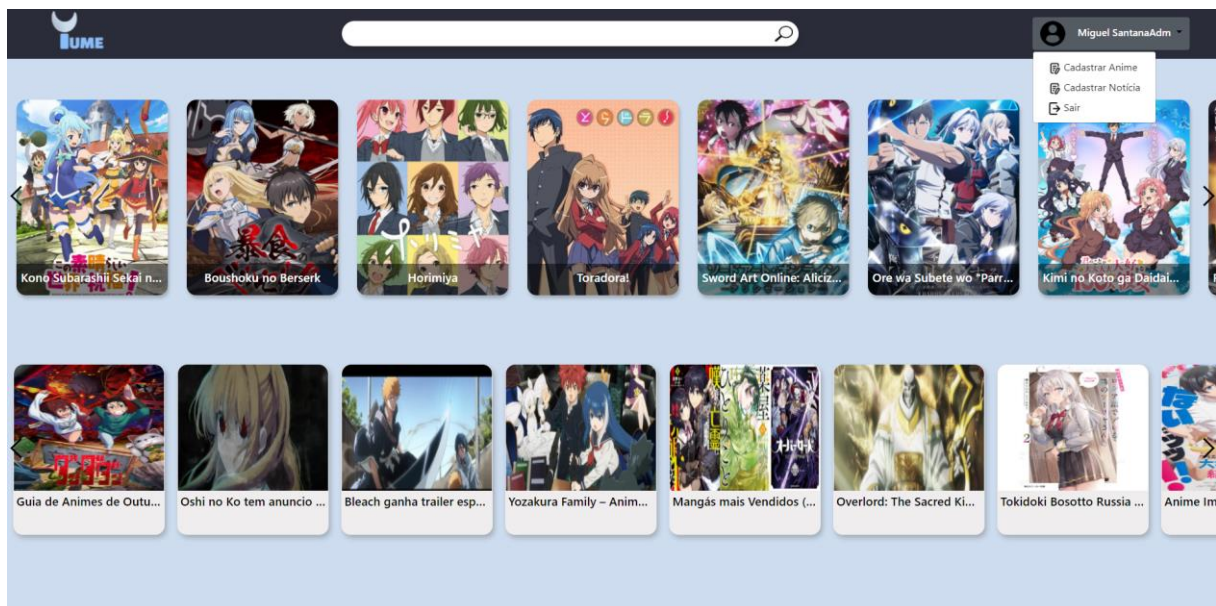


Fonte: Dos autores, 2024

4.6.12 Index (adm estando logado)

Essa tela (figura 15) possui as mesmas funcionalidades da primeira tela index, contendo como diferencial a área do usuário adm. logado. Essa área contém as informações do administrador como seu nome e sua foto de perfil, contém também botões que levam o administrador para a tela cadastrar *anime*, a tela cadastrar notícias e o mesmo botão para sair ou “deslogar” do *site*.

Figura 15: Index (adm estando logado)



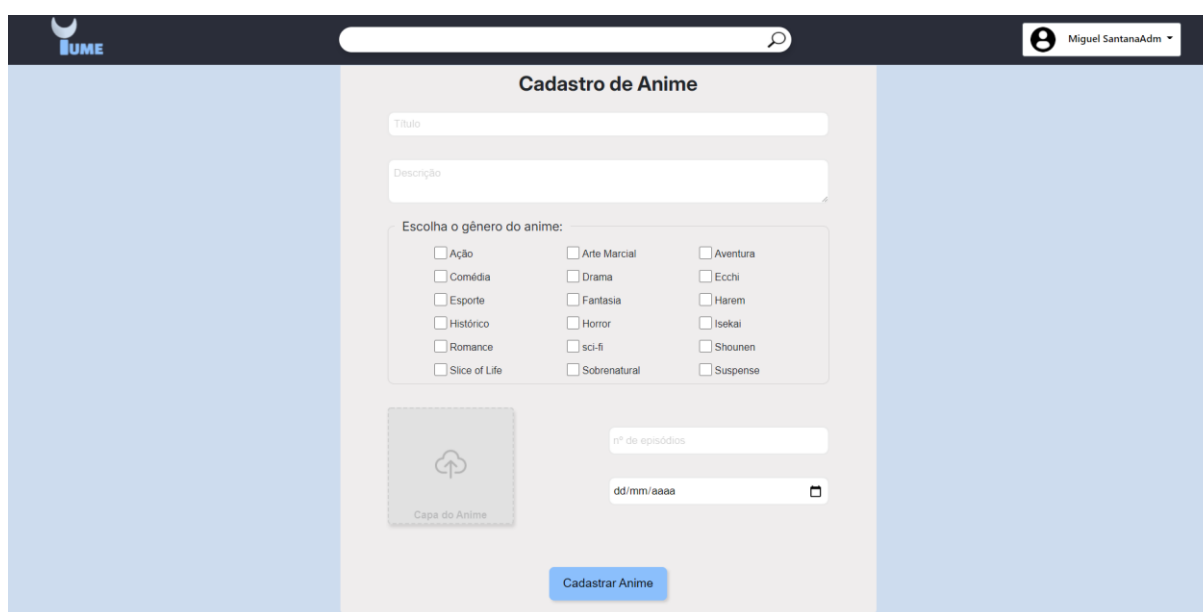
Fonte: Dos autores, 2024

4.6.13 Cadastro de *Anime*

A tela cadastro de *anime* (figura 16) só pode ser acessada e utilizada pelos administradores do *site*. Sua função é a de cadastrar os *animes* e seus atributos no Yume.

Os campos de descrição apresentados são o título, a descrição, a quantidade de episódios, a data de publicação, os gêneros disponíveis e a capa do *anime* que pode ser cadastrada através de um botão que acessa o armazenamento da máquina. Conta obviamente com o botão responsável pelo cadastro do *anime*.

Figura 16: Cadastro de *Anime*



A interface de cadastro de anime apresenta o seguinte layout:

- Barra superior: Logo do YUME, barra de busca e perfil de Miguel SantanaAdm.
- Formulário centralizado com o título "Cadastro de Anime".
- Campos de entrada: "Título" e "Descrição".
- Seção "Escolha o gênero do anime:" com uma grade de checkboxes para: Ação, Arte Marcial, Aventura, Comédia, Drama, Ecchi, Esporte, Fantasia, Harem, Histórico, Horror, Isekai, Romance, sci-fi, Shounen, Slice of Life, Sobrenatural e Suspense.
- Área de upload: "Capa do Anime" com ícone de upload.
- Campos adicionais: "nº de episódios" e "dd/mm/aaaa" com ícone de calendário.
- Botão "Cadastrar Anime" na base do formulário.

Fonte: Dos autores, 2024

4.6.14 Cadastro de notícia

A tela cadastro de notícia (figura 17) também só pode ser acessada e utilizada pelos administradores do *site* semelhantemente a tela cadastro de *anime*. Sua função é a de cadastrar as notícias no Yume.

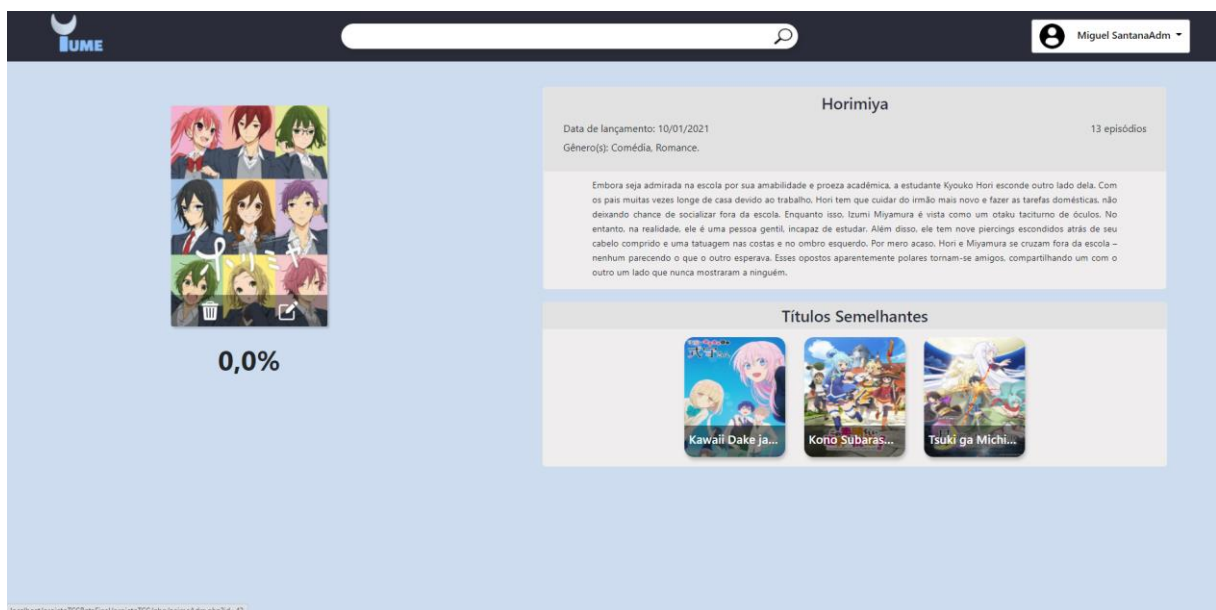
Os campos de descrição apresentados são a manchete, o subtítulo da mesma, a url de acesso da notícia, a data de publicação e a capa utilizada na postagem que pode ser cadastrada através de um botão que acessa o armazenamento da máquina. Conta obviamente com o botão responsável pelo cadastro da notícia.

Figura 17: Cadastro de notícia

Fonte: Dos autores, 2024

4.6.15 Tela de informações do anime (adm estando logado)

As funcionalidades dessa tela (figura 18) são as mesmas que as telas de informações de *anime* anteriores, contendo apenas dois diferenciais que são: o botão de deletar *anime* para excluir todo o cadastro existente do mesmo e o botão de editar, que leva o adm a uma tela feita para realizar a edição de qualquer informação da obra.

Figura 18: Tela de informações do *Anime* (adm estando logado)

Fonte: Dos autores, 2024

4.6.16 Tela editar *anime*

A tela editar *anime* (figura 19) tem funcionalidades semelhantes a tela cadastro de *anime* e o único diferencial é que os dados cadastrados anteriormente já vêm carregados para a edição.

Figura 19: Tela editar *anime*


Editar Anime

Horimiya

Embora seja admirada na escola por sua amabilidade e proeza acadêmica, a estudante Kyouko Hori esconde outro lado dela. Com os pais muitas vezes longe de casa devido

Escolha o gênero do anime:

<input type="checkbox"/> Ação	<input type="checkbox"/> Arte Marcial	<input type="checkbox"/> Aventura
<input checked="" type="checkbox"/> Comédia	<input type="checkbox"/> Drama	<input type="checkbox"/> Ecchi
<input type="checkbox"/> Esporte	<input type="checkbox"/> Fantasia	<input type="checkbox"/> Harem
<input type="checkbox"/> Histórico	<input type="checkbox"/> Horror	<input type="checkbox"/> Isekai
<input checked="" type="checkbox"/> Romance	<input type="checkbox"/> sci-fi	<input type="checkbox"/> Shounen
<input type="checkbox"/> Slice of Life	<input type="checkbox"/> Sobrenatural	<input type="checkbox"/> Suspense



13

10/01/2021

Editar Anime

Fonte: Dos autores, 2024

4.6.17 Tela editar notícia


Essa tela (figura 20) Faz as mesmas coisas que a tela editar *anime* só que para as notícias.

Figura 20: Tela editar notícia

Editar Notícia

Bleach ganha trailer especial em comemoração ao 10º aniversário

<https://www.intoxanime.com/2024/10/bleach-ganha-trailer-especial-em-comemoracao-ao-10o-aniversario/>



06/10/2024

Editar Notícia **Deletar Notícia**

Fonte: Dos autores, 2024

4.7 Projetos futuros

Para o futuro estão previstas melhorias como que incluem a implementação de um canal de comentários, a criação de uma função que celebra o aniversário de entrada no *site* do usuário, uma área focada apenas nas pesquisas de títulos de notícias, *input* de *tag* para cadastrar os gêneros de uma forma dinamizada e uma possível melhora

na segurança tendo em base uma API do Google. Excetuando-se a última função, todas as melhorias visam otimizar a experiência do usuário, com foco constante em aperfeiçoar a usabilidade da plataforma para que mantenha boas avaliações e continue atraindo novos usuários.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se que a cultura dos animes e o número de fãs têm crescido de maneira exponencial e seguem em expansão contínua, tanto no Brasil quanto globalmente. Com base nessa tendência e visando aproveitar as oportunidades desse mercado, foi desenvolvido o site Yume, uma plataforma projetada especificamente para consumidores desse universo, que permite a organização personalizada de animes favoritos e mantém os usuários informados sobre as novidades mais recentes de suas obras.

O desenvolvimento do site teve como principal objetivo proporcionar a melhor experiência possível aos usuários, com foco contínuo na usabilidade e no design das interfaces, de modo a garantir que nenhuma funcionalidade se tornasse complexa a ponto de comprometer a satisfação dos usuários.

Durante a criação, os desenvolvedores enfrentaram alguns desafios, como ocorre em grande parte dos empreendimentos tecnológicos. No entanto, o resultado final manteve-se alinhado às ideias principais, e as atualizações realizadas ao longo do processo aproximaram a criação da visão original estabelecida.

Com o apoio do corpo docente qualificado da escola técnica ETEC Philadelpho Gouvêa Netto, os estudantes responsáveis pelo desenvolvimento do site alcançaram as metas e objetivos definidos inicialmente, concluindo o trabalho com êxito.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AniList. “**AniList**”. Disponível em: <<https://AniList.com/>>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

Anime News Network. “**Anime News Network**”. Disponível em: <<https://www.Animenewsnetwork.com/>>. Acesso em 15 abr. 2024

Anime-Planet. “**Anime planet**”. Disponível em: <<https://www.Anime-planet.com/>>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

ApacheNetBeans. “**NetBeans**”. Disponível em: <<https://netbeans.apache.org/front/main/index.html>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Awari. “**Interface do Usuário: Projetando interfaces intuitivas e visualmente atraentes para os usuários**”, 2023. Disponível em: <https://awari.com.br/interface-do-usuario-projetando-interfaces-intuitivas-e-visualmente-atraentes-para-os-usuarios/?utm_source=blog&utm_campaign=projeto+blog&utm_medium=Interface%20do%20Usu%C3%A1rio:%20Projetando%20interfaces%20intuitivas%20e%20visualmente%20atraentes%20para%20os%20usu%C3%A1rios>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

BARRETO, Dennis. “**36 Tipos de Sites: Veja a Lista Completa**”, 2023. Disponível em: <<https://sitebemfeito.com.br/blog/tipos-de-sites/>>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

CAPELLETE, Janceler. “**8 Dicas de Como Criar um Site de Notícias de Sucesso**”. Disponível em: <<https://aspin.com.br/dicas-criar-site-noticias/#:~:text=Um%20site%20o%20portal%20de,%C3%A9tnicos%2C%20culturais%20e%20muitos%20outros>> Acesso em: 01 abr. 2024

CARDOSO, Rodrigo. “**Linguagens de programação web que você deve ficar de olho**”. Disponível em: <<https://www.locaweb.com.br/blog/te,mas/codigo-aberto/linguagens-de-programacao-web/>>. Acesso em 09 abr. 2024

CARVALHO, Seiva. “**Os 13 melhores sites para assistir animes online e grátis em 2024**” Disponível em: <<https://www.movavi.com/pt/learning-portal/sites-para-assistir-Animes.html>>. Acesso em 01 abr. 2024

CLEMENTE, Matheus. “**Entenda o que é Psicologia das Cores e descubra o significado de cada cor**”, 2020. Disponível em: <<https://roclckontent.com.br/blog/psicologia-das-cores/#:~:text=Significado%20da%20cor%20Azul,s%C3%A7%C3%A3o%20de%20sucesso%20e%20conquista.>>. Acesso em: 09 de jun. de 2024.

Coe, Emerson. “**Animes e sua importância econômica e cultural no Japão.0**”. Disponível em: <<https://dol.com.br/entretenimento/hqpop/663492/Animes-e-sua-importancia-economica-e-cultural-no-japao?d=1>>. Acesso em: 11 mar. 2024.

Comic Book Resources. “**Comic Book Resources**”. Disponível em: <<https://www.cb.com/>>. Acesso em 15 abr. 2024

NUNES, Kelvin.” **Conheça o MyAnimeList, rede social para quem gosta de animes.**” Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2023/12/29/internet-e-redes-soci>

ais/conheca-o- myAni melist-rede-so cial- para- quem- gosta-de- A nim e s/>. Acesso em: 2024

Devmedia, s.d. “**A importância da usabilidade dentro de um software**”. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/usabilidade-de-software/10246>>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

Dicionário de símbolos. “**Dragão simbologia**”. Disponível em: <<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/dragao/>>. Acesso em: 09 de jun. de 2024.

EBAC. “**HTML5**”. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-html5-seo#:~:text=O%20HTML5%20%C3%A9%20a%20%C3%BAltima,adicionar%20funcionalidade%20aos%20elementos%20HTML.>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Editora Wish. “**Dragão simbologia**”. Disponível em: <<https://www.editorawish.com.br/blogs/novidades/a-simbologia-do-dragao-e-do-tigre#:~:text=O%20drag%C3%A3o%20%C3%A9%20s%C3%ADmbolo%20de,imperadores%20das%20antigas%20dinastias%20chinesas>>. Acesso em: 09 de jun. de 2024.

ESTRELLA, Carlos. Hostinger Tutoriais, 2023. “**O Que é JavaScript e Para Que Serve na Programação Web**”. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript#O_Que_e_JavaScript>. Acesso em: 23 abr. 2024

ESTRELLA, Carlos. Hostinger Tutoriais, 2023. “**Por Dentro do HTML5: Entenda o Código da Web Moderna!**”. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/diferenca-entre-html-e-html5#O_Que_e_HTML5>. Acesso em: 23 abr. 2024

FERREIRAZ, Octávio. “**Animes registram lucros históricos não alcançados desde 2002; entenda. IGN Brasil, 2022**”. Disponível em: <<https://br.ign.com/Anime/105153/news/Animes-registram-lucros-historicos-nao-alcancados-desde-2002-entenda>>. Acesso em: 11 mar. 2024.

GARCIA, Fabio. “**Além de 'O Menino e a Garça': quais Animes que já concorreram ao Oscar? UOL SPLASH, 2024**”. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2024/01/24/confira-os-Animes-que-ja-concorreram-ao-oscar-de-melhor-animacao.htm>>. Acesso em: 11 mar 2024

GASSERUTO. “**Indústria de Anime tem crescimento em 2021 e retoma força pré-pandemia**”. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2022/10/25/industria-de-Anime-tem-crescimento-em-2021-e-retoma-forca-pre-pandemia/>>. Acesso 11/03/2024.

GIRALDO, Valentina. “**Saiba o que é um site de busca e quais são os 44 principais buscadores do mercado. Rockcontent, 2019**”. Disponível em: <https://rockcontent.com.br/blog/site-de-busca/#:~:text=Um%20site%20de%20busca%20%C3%A9,existem%20muitos%20outros%20no%20mercado>. Acesso em: 01 abr. 2024

GONSALVES, Ariane. “**O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes**”. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css#:~:text=Cum%20o%20Cascading%20Style%20Sheets,jogos%20com%20HTML5%20e%20CSS3>. Acesso em: 23 abr. 2024

Guia do otaku iniciante. “**Mangás: o que são, como ler, quais os tipos**”. Disponível em: <https://www.om-eleite.com.br/mangas-A-nimes/guia-otaku-tudo-sobre-mangas>. Acesso 11/03/2024.

HANASHIRO, Akira. “**VS Code - O que é e por que você deve usar?**”. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>. Acesso em 28 abr. 2024

INTELLIJ IDEA. In: “**WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024**”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=IntelliJ_IDEA&oldid=67508775>. Acesso em: 28 abr. 2024.

JavaScript. “**Javascript**”. Disponível em: <https://www.Javascript.com/>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

LiveChart.me. “**LiveChart.me.**” Disponível em: <https://livechart.me/pages/about>. Acesso em 15 abr. 2024

Loja de Temas. “**CSS3**”. Disponível em: <https://www.lojadetemas.com.br/css3/#:~:text=CSS3%20%C3%A9%20a%20terceira%20mais,Temas%20loja%20Integrada%20e%20o>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

MAGALHÃES, André L. “**Os melhores aplicativos para organizar animes**”. Disponível em: <https://canaltech.com.br/apps/aplicativos-organizar-animes/>. Acesso em 01 abr. 2024

Marque, Simone. “**O que é Usabilidade?**” Disponível em: <https://uds.com.br/blog/o-que-e-usabilidade-de-software/#:~:text=%20dos%20principais%20de%20usabilidade,os%20testes%20e%20o%20suporte>. Acesso em: 30 abr. 2024

MARQUES, Simone. “**Usabilidade de software: gasto ou investimento?**”. Disponível em: <https://uds.com.br/blog/o-que-e-usabilidade-de-software/>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

MELO, Diego. “**O que é Java? [Guia para iniciantes]**”. Disponível em: <<http://tecnoblog.net/responde/o-que-e-java-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 23 abr. 2024

MELO, Diego. “**O que é SQL? [Guia para iniciantes]**”. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-sql/>>. Acesso em: 23 abr. 2024

MXM Sistemas, 2021. “**Qual a importância da usabilidade de software em sua empresa?**”. Disponível em: <<https://www.mxm.com.br/blog/qual-a-importancia-da-usabilidade-de-software-em-sua-empresa-texto-uma-bom-usabilidade-proporciona-um-alg-oro-com-um-pido-e-um-cil>>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

MyAnimeList. “**MyAnimeList**”. Disponível em: <<https://myanimelist.net/>>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

WIKIPÉDIA. “**MySQL Workbench**. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023**”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=MySQL_Workbench&oldid=1155007285>. Acesso em: 30 abr. 2024.

MOURA, Renato. “**O que é usabilidade? Coodesh, 2024**”. Disponível em: <<https://coodesh.com/blog/dicionario/o-que-e-usabilidade/>>. Acesso em: 30 abr. 2024

OLIVEIRA, Alexandre. “**11 tipos de ferramentas de web design para criar um site rapidamente: guia para designers profissionais e iniciantes**”. Disponível em: <<https://alexandre-oliveira.com/ferramentas-de-web-design-para-criar-um-site-rapidamente/>>. Acesso em 09 abr. 2024

Oracle. “**Java**”. Disponível em: <<https://www.oracle.com/Java/tecnologias/downloads/>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Pferl, Matheus. “**Do Japão para o mundo, Animes e mangás são sucesso absoluto. CNU, 2021**”. Disponível em: <<https://www.uninter.com/noticias/do-japao-para-o-mundo-Animes-e-mangas-sao-sucesso-absoluto>>. Acesso em: 11 mar 2024

Photopea. “**In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024**”. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Photopea&oldid=1221031911>>. Acesso em: 30 abr. 2024

PHP. “**PHP**”. Disponível em: <<https://www.php.net/>>. Acesso em: 09 de abr. de 2024.

Redação KingHost. “**Conheça os Melhores Tipos de Site para Criar**”, 2024. Disponível em: <https://king.host/blog/criar-um-site/tipos-de-site/>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

SANTANA, Bruno. **“O Que é Site? Entendendo seus Componentes e Categorias”**, 2019. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-site?ppc_campaign=google_search_generic_hosting_all&bidkw=defaultkeyword&lo=9100628&gad_source=1&gclid=EAlalQobChMIvMjmvpahhQMVHtbCBB38SQphEAAYASAAEgLPuvD_BwE>. Acesso em: 01 de abr. de 2024.

SANTANA, Bruno. **“O Que é um Ambiente de Desenvolvimento? Como ele Difere de um Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE)?”** Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/ambiente-de-desenvolvimento/>>. Acesso em 09 abr. 2024

Serasa Experian, 2021. **“Catálogo online: saiba como criar um e potencializar suas vendas”**. Disponível em: <<https://www.serasaexperian.com.br/blog-pme/catalogo-online-saiba-como-criar-um-e-potenciar-suas-vendas/#:~:text=O%20cat%C3%A1logo%20online%20%C3%A9%20uma,do%20zero%20em%20formato%20digital.>>. Acesso em: 01 abr. 2024

SHIKI. **“O avanço do mercado externo na indústria de anime nos últimos anos”**. Disponível em: <<https://vocesabiAnime.com/mercado-externo-na-industria-de-Anime/>>. Acesso 11/03/2024.

KBRTEC, 2019. **“Site dinâmico: para quem é indicado e como funciona”** Disponível em: <<https://www.kbrtec.com.br/blog/site-dinamico/#:~:text=O%20site%20din%C3%A2mico%20%C3%A9%20uma,realizadas%20s%C3%A3o%20in%C3%BAmeras%20e%20ilimitadas.>> Acesso em: 25 mar. 2024

Software Start, s.d. **“Usabilidade de Software”**. Disponível em: <<https://www.softwarestart.com.br/usabilidade-de-software/#:~:text=A%20usabilidade%20%C3%A9%20um%20conceito,que%20apresentam%20uma%20interface%20intuitiva>>. Acesso em: 30 de abr. de 2024.

USABILIDADE. **“In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023”**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Usabilidade&oldid=65677305>>. Acesso em: 30 abr. 2024.

VIANA, Geovanna. **“Animações japonesas alcançam crescimento ‘explosivo’”**. Disponível em: <<https://koreanmagazinebr.com/animacoes-japonesas-alcancam-crescimento-explosivo/>>. Acesso 11/03/2024.

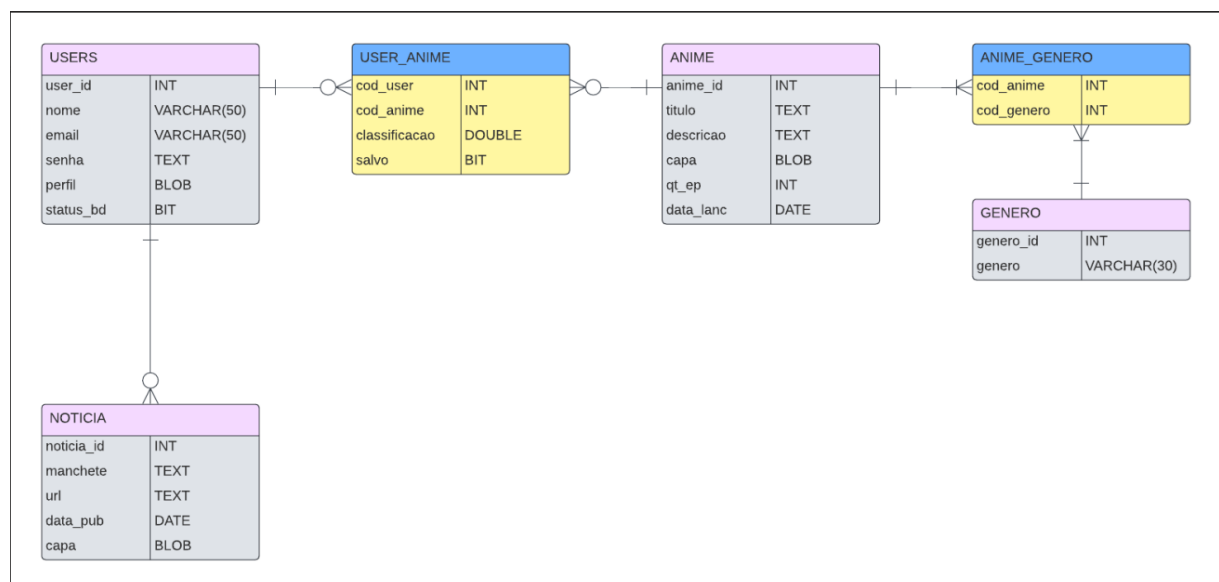
Visual Studio Code. **“VSCode”**. Disponível em: <<https://code.visualstudio.com/>> Acesso em: 09 de abr. de 2024.

APÊNDICE A – MODELO DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER) E CASO DE USO DO BANCO DE DADOS

O Diagrama Entidade Relacionamento (Diagrama ER ou ainda DER) é a representação gráfica e principal ferramenta do banco de dados. Em situações práticas, o diagrama é tido muitas vezes como sinônimo de modelo, uma vez que sem uma forma de visualizar as informações, o modelo pode ficar abstrato demais para auxiliar no desenvolvimento do sistema. Dessa forma, quando se está modelando um domínio, o mais comum é já criar sua representação gráfica, seguindo algumas regras.

O diagrama facilita ainda a comunicação entre os integrantes da equipe, pois oferece uma linguagem comum utilizada tanto pelo analista, responsável por levantar os requisitos, e os desenvolvedores, responsáveis por implementar aquilo que foi modelado.

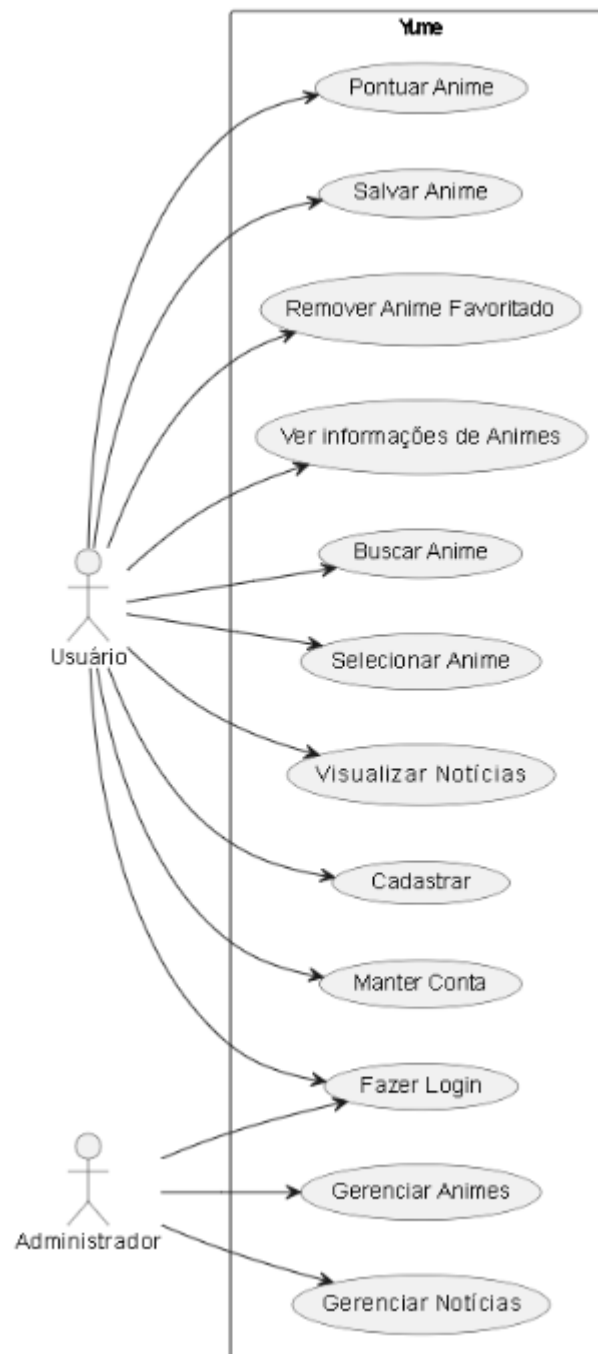
Figura 13: DER do projeto Yume



Fonte: Dos autores, 2024

O Diagrama de Caso de Uso tem por objetivo demonstrar as diferentes maneiras que o usuário pode interagir com um sistema.

Figura 14: Diagrama de Caso de Uso do projeto Yume



Fonte: Dos autores, 2024

APÊNDICE B – *SCRIPT* DO BANCO DE DADOS

```
create database if not exists Yume;
```

```
use Yume;
```

```
create table if not exists users (
```

```
user_id int auto_increment not null primary key,
```

```
nome varchar (50) not null,
```

```
email varchar (50) not null unique,
```

```
senha text not null,
```

```
perfil blob,
```

```
status_bd bit DEFAULT 1,
```

```
adm bit DEFAULT 0 NOT NULL
```

```
);
```

```
create table if not exists anime (
```

```
anime_id int auto_increment NOT NULL PRIMARY KEY,
```

```
titulo varchar (255) not null unique,
```

```
descricao text not null,
```

```
capa blob,
```

```
qt_ep int not null,
```

```
data_lanc date not null
```

```
);
```

```
create table if not exists genero (  
genero_id int auto_increment not null primary key,  
genero varchar (30) not null unique  
);
```

```
create table if not exists noticia (  
noticia_id int auto_increment not null primary key,  
manchete text not null,  
url text not null,  
data_pub DATE,  
capa blob  
);
```

```
create table if not exists users_anime (  
cod_user int,  
cod_anime int,  
classificacao double default null,  
salvo bit default 0,  
primary key (cod_user, cod_anime), #chave primária composta  
foreign key (cod_user) references users (user_id),  
foreign key (cod_anime) references anime (anime_id)  
);
```

```
create table if not exists anime_genero (  
  cod_anime int,  
  cod_genero int,  
  foreign key (cod_anime) references anime (anime_id),  
  foreign key (cod_genero) references genero (genero_id)  
);
```