

Relatório Final NeverAlone

Alexandre Maros¹, Aurelio Grott Neto¹, Gabriel Dominico¹

¹Centro de Ciências Tecnológicas – Universidade do Estado de Santa Catarina
(UDESC)

{alehstk, grott.aurelio, gabrieldominico}@gmail.com

1. Introdução

Esse relatório descreve os problemas encontrados pela equipe na hora de desenvolver o software Never Alone, todas as menções são referentes ao projeto desenvolvido pela equipe que projetou o sistema em questão.

O projeto final foi desenvolvido em PPH, HTML e Javascript.

2. Problemas enfrentados

Embora o projeto tenha sido bem formulado e formatado, algumas dúvidas surgiram na hora do desenvolvimento do software.

2.1. Inconsistências

2.1.1 No tópico 1. – ‘Descrição do Sistema’ há a breve menção de que há a possibilidade da adição de pessoas com interesses em comum em um chat específico, entretanto, essa funcionalidade não é descrita nos procedimentos, não é mencionada em nenhuma das funções descritas pelo programa e também não há nenhuma representação dos dados que esse chat fornece ao sistema. Essa funcionalidade foi desconsiderada.

2.1.2 No tópico 2.1.2 – ‘Criar lista de entretenimento’ há algumas inconsistências com o resto do projeto. Ao adicionar um novo tipo de entretenimento, customizado pelo usuário, o procedimento descreve que ao adicionar esse determinado entretenimento o administrador deve aceitar essa adição antes de aparecer efetivamente aos usuários, porém, no resto do projeto, não há nenhuma menção de funções que envolvam o administrador ou qualquer tipo de função que envolvam essa interação. Devido a essa inconsistência, essa parte foi desconsiderada na hora de construir o projeto.

2.1.3 No tópico 2.2.1 – ‘Busca de usuários de acordo com a lista de entretenimento’, o procedimento descreve que ao buscar os usuários que tem os interesses em comum, deve haver uma opção para enviar uma solicitação de amizade para o usuário, porém, novamente ao longo do projeto, esse relacionamento não está claro no modelo de dados e como essa informação é guardada no banco. Essa solicitação de amizade foi desconsiderada, mostrando apenas as informações (Email, Telefone, Nome, Etc) do usuário que possui dados em comum.

2.2. Falhas

2.2.1 No tópico 6 – ‘Projeto Orientado a Dados’ deixa muito espaço para dúvidas. As relações entre as entidades estão, na maior parte, confusas devido ao ligamento de

diversas entidades à uma única relação, produzindo muita confusão na hora de criar a relação lógica do banco de dados.

3. Alterações

Algumas alterações foram feitas na hora de desenvolver o software final para melhor acomodar a linguagem utilizada e também devido aos problemas enfrentados na interpretação do projeto apresentado. São elas:

3.1 Projeto Orientado a Dados

3.1.1 A entidade ‘Entretenimento’ foi removida e trocada por 4 entidades distintas que descrevem a relação entre UsuarioXEntretenimento em questão (Exemplo: UsuarioXFilmes) que possui o identificador do Usuario e o Identificador do Filme para fazer a ligação.

3.1.2 A entidade ‘Cadastro’ foi removida e seus atributos foram acopladas à entidade Usuarios pois suas relações estavam muito abertas à interpretação e ficavam confusas na hora de construir o sistema.

3.1.3 Foi adicionado ID’s em diversas entidades para uma identificação mais fácil na hora de checagem dos dados.

3.2 Projeto Orientado a Objeto

3.2.1 Algumas funções foram alteradas para melhor acomodar a linguagem PHP e também para se adaptar as mudanças feitas no projeto orientado a dados. Embora suas funcionalidades produzam os mesmos resultados, seus protótipos e sua organização foram adaptados em algumas situações. Um exemplo são as funções que realizam o cadastro dos Entretenimentos (Filmes, Esportes, etc), essas funções foram diretamente acopladas a página já que realizam uma operação direta com o banco de dados.