

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS - CCT
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**PRISCILA SACAÉ DE OLIVEIRA
TIAGO HEINRICH
VINÍCIUS BRUCH ZUCHI**

PROJETO DO SISTEMA NEVER ALONE

JOINVILLE/SC

2014

PRISCILA SACA E DE OLIVEIRA

TIAGO HEINRICH

VINÍCIUS BRUCH ZUCHI

PROJETO DO SISTEMA NEVER ALONE

Projeto do sistema NeverAlone
apresentado à disciplina projeto de
programas do curso ciência da
computação da UDESC-CCT-Joinville e
para obtenção de nota.

Orientador: Professor Ricardo José
Pfischer

JOINVILLE/SC

2014

Sumário

INTRODUÇÃO.....	3
1.DESCRICÃO DO SISTEMA.....	4
2.PROCEDIMENTOS.....	5
2.1 GERENCIAMENTO DE USUÁRIOS.....	5
2.1.1 Cadastro de usuário.....	5
2.1.2 Criar lista de entretenimento.....	5
2.1.3 Excluir usuário.....	7
2.1.4 Excluir entretenimento da lista.....	7
2.2 MANIPULAÇÃO DA LISTA DE INTERESSES.....	7
2.2.1 Busca de usuários de acordo com a lista de entretenimento.....	7
3.PROJETO DE ARQUITETURA.....	8
3.1 ESTRUTURA DE PROCESSOS.....	8
3.2 ESTRUTURA DE CHAMADAS.....	8
3.3 ESTRUTURA FÍSICA.....	8
4.DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS.....	9
4.1 DFD – NÍVEL 0.....	9
4.2 DFD – NÍVEL 1: PROCESSO P.1 DETALHADO.....	9
4.3 DFD – NÍVEL 1: PROCESSO P.2 DETALHADO.....	9
4.4 DFD – NÍVEL 1: PROCESSO P.3 DETALHADO.....	9
5.PROJETO ORIENTADO A OBJETO.....	10
5.1 ARQUITETURA, DIAGRAMA DE CLASSE E ESPECIFICAÇÕES DA INTERFACE.	10
5.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	11
5.2.1 Login de usuário.....	11
5.2.2 Cadastro de usuário.....	11
5.2.3 Adicionar amigo (nome)	11
5.2.4 Adicionar amigo (lista de entretenimento).....	11
5.2.5 Adicionar entretenimento.....	12
5.2.6 Cadastro de novo entretenimento.....	12
6.PROJETO ORIENTADO A DADOS.....	12

INTRODUÇÃO

O aplicativo tem o objetivo de unir pessoas com o mesmo tipo de interesses, em uma região próxima. Através da criação de uma conta, o aplicativo deverá fazer uma análise, e através dessa análise ele irá propor pessoas que estão próximas e que tenham em comum alguns interesses. O aplicativo poderá fazer essa comparação através de uma lista de entretenimento, que terá várias opções de jogos, esportes e até mesmo filmes, que poderão ser escolhidas pelo usuário.

1. DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O principal atrativo do Never Alone (nome do aplicativo) é a interação entre as pessoas que tenham um tipo de entretenimento em comum, fazendo com que elas possam se conhecer e compartilhar do mesmo interesse.

Para a utilização do aplicativo o usuário deverá fazer uma conta, onde ele irá completar uma lista de dados básicos, com as seguintes informações; nome, sobrenome, idade (data de nascimento), estado, cidade, país, CPF, e-mail, escolha de nome de usuário, sexo e número do celular.

Após a criação da conta, o usuário poderá fazer uma busca usando filtros como jogos, filmes, esportes ou outros. Depois de declarado qual será o tema da busca, o usuário selecionará os temas que mais lhe tragam interesse. Com todas as etapas anteriores feitas, o programa irá fazer uma comparação com o banco de dados, procurando pessoas que tenham os mesmos interesses.

O principal critério na criação da conta é a “localização do usuário”, pois sem esta informação o programa não conseguirá fazer uma comparação com os dados dos outros usuários, para achar pessoas próximas com o mesmo interesse.

Após a comparação com o banco de dados, o usuário irá receber uma lista de pessoas que tenham o mesmo interesse que ele, com isso ele poderá adicionar a pessoa no chat para combinarem, quando e onde poderão se encontrar para realizar essas atividades em grupo.

2. PROCEDIMENTOS

O aplicativo apresentará dois tipos de funções que são gerenciamento de usuário e criação de lista de interesses e manipulação da lista de interesses.

2.1 GERENCIAMENTO DE USUÁRIOS

O gerenciamento consiste em cadastros, exclusões de usuários, criação da lista de entretenimento e exclusão de entretenimentos de uma lista.

2.1.1 Cadastro de usuário

1. O usuário informa seu e-mail. Faz-se uma busca para identificar se existe o usuário já tem um cadastro no sistema.

- Caso o e-mail já exista no banco de dados, aparecerá uma notificação para o usuário.
 - Se o e-mail estiver disponível, abra uma janela para que o usuário possa informar seus dados.
2. Com o e-mail disponível, o usuário terá acesso para página onde irá informar seus dados para efetuar o cadastro.

- Nome
- Data de nascimento
- Sexo
- Estado
- Cidade
- País
- Número do celular
- Nome que gostaria de ser chamado

2.1.2 Criar lista de entretenimento

Na próxima etapa do cadastro o usuário irá selecionar entre as opções: filmes, jogos, esportes e outros.

1. Filmes: Quando selecionado esta opção, aparecerá um campo de busca para que o usuário informe o nome do filme.
 - a. A busca irá retornar o filme com tipo, tema e ano e a opção “Adicionar a lista”.
 - b. Caso a busca não encontre o filme informado, o usuário receberá a opção “Cadastrar novo filme”, onde ele irá informar o nome, tipo, tema e ano.
 - i. Uma notificação será enviada ao administrador para aceitar ou não o novo cadastro do filme.
 - ii. O usuário receberá a notificação avisando se o cadastro foi realizado ou recusado.
2. Jogos: Quando selecionado esta opção, aparecerá um campo

de busca para que o usuário informe o nome do jogo.

- a. A busca irá retornar o jogo com tipo, quantidade de participantes, tema e a opção “Adicionar a lista”.
 - b. Caso a busca não encontre o jogo informado, o usuário receberá a opção “Cadastrar novo jogo”, onde ele irá informar o nome, tipo, quantidade de participantes e o tema.
 - i. Uma notificação será enviada ao administrador para aceitar ou não o novo cadastro do jogo.
 - ii. O usuário receberá a notificação avisando se o cadastro foi realizado ou recusado.
3. Esporte: Quando selecionado esta opção, aparecerá um campo de busca para que o usuário informe o nome do esporte.
- a. A busca irá retornar o esporte com quantidade de participantes e a opção “Adicionar a lista”.
 - b. Caso a busca não encontre o esporte informado, o usuário receberá a opção “Cadastrar novo esporte”, onde ele irá informar o nome e a quantidade de participantes.
 - i. Uma notificação será enviada ao administrador para aceitar ou não o novo cadastro do esporte.
 - ii. O usuário receberá a notificação avisando se o cadastro foi realizado ou recusado.
4. Outro: Quando selecionado esta opção, aparecerá um campo de busca para que o usuário informe o tipo de entretenimento.
- a. A busca irá retornar o entretenimento com o nome, dados adicionais e a opção “Adicionar a lista”.
 - b. Caso a busca não encontre o entretenimento informado, o usuário receberá a opção “Cadastrar novo entretenimento”, onde ele irá informar o nome e dados adicionais.
 - i. Uma notificação será enviada ao administrador

para aceitar ou não o novo cadastro do entretenimento.

- ii. O usuário receberá a notificação avisando se o cadastro foi realizado ou recusado.

2.1.3 Excluir usuário

O usuário poderá solicitar ao administrador a exclusão do cadastro.

1. O usuário fará login em seu cadastro, onde na interface haverá a opção “exclusão de conta”.
2. Quando a opção “exclusão de conta” for acessada, irá enviar uma notificação ao administrador solicitando a exclusão do cadastro.
3. O administrador excluirá o cadastro.
4. O usuário receberá uma notificação que seu cadastro foi excluído.

2.1.4 Excluir entretenimento da lista

O usuário poderá excluir qualquer entretenimento adicionado em sua lista de entretenimento. (Não será necessária a permissão do administrador)

1. O usuário acessará em seu perfil “Lista de entretenimento”.
2. O usuário selecionará o entretenimento.
3. Na página do entretenimento irá conter a opção “Excluir da minha lista”.
4. Quando selecionado, será deletado da lista e o usuário irá receber a notificação de exclusão.

2.2 MANIPULAÇÃO DA LISTA DE INTERESSES

Após a criação da lista de entretenimento, o servidor irá buscar no banco de dados pessoas com o mesmo interesse do usuário.

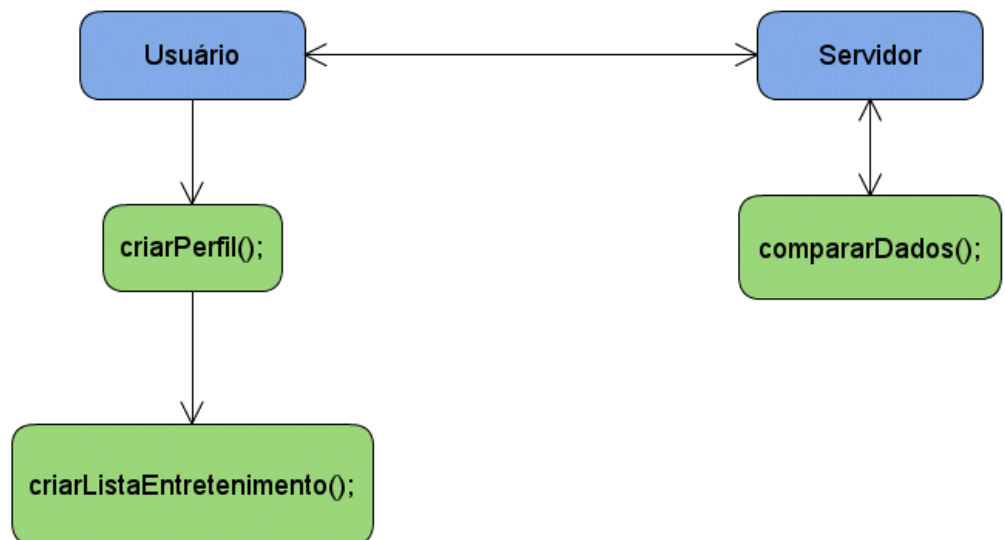
2.2.1 Busca de usuários de acordo com a lista de entretenimento

Após a criação da lista, o usuário poderá fazer uma busca de usuários que tenham os mesmo entretenimentos, onde selecionará o raio de busca de acordo com a cidade, estado ou país.

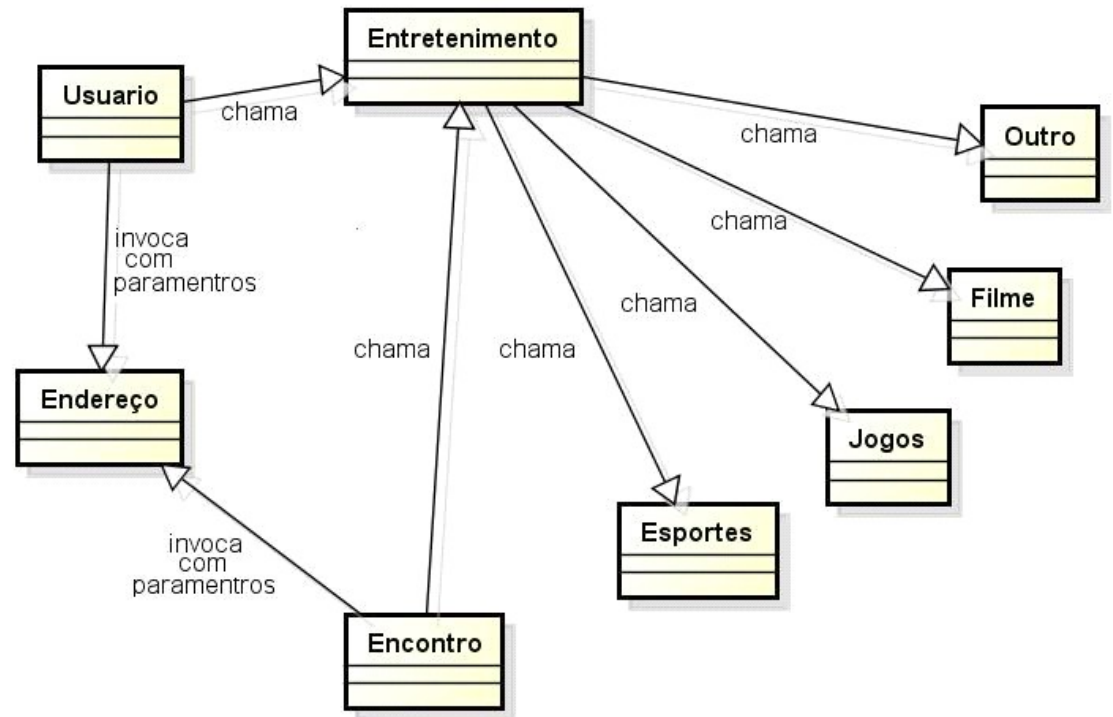
1. O usuário irá informa o raio de busca (cidade, estado ou país).
2. O programa irá buscar no banco de dados pessoas com o mesmo interesse do usuário.
3. A busca retornará a lista com os usuários e os interesses em comum.
4. O usuário terá a opção “Solicitar Amizade”.
5. Será enviada a solicitação para o usuário2.
6. O sistema enviará uma notificação ao usuário se ele foi aceito ou não.

3. PROJETO DE ARQUITETURA

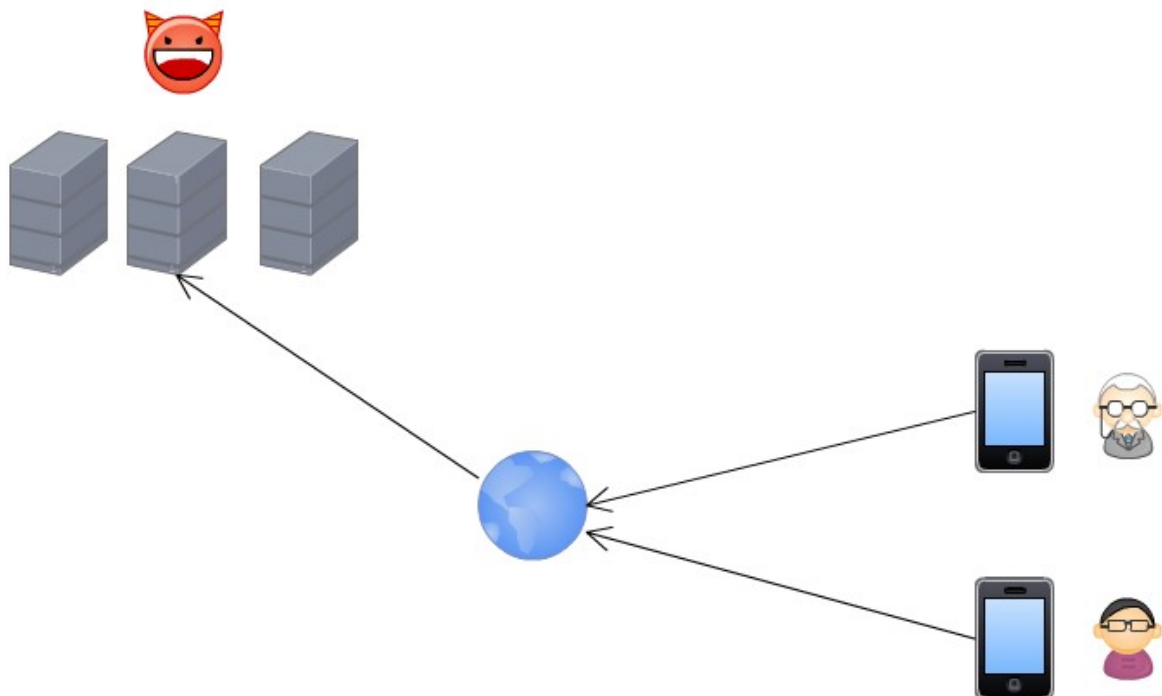
3.1 ESTRUTURA DE PROCESSOS



3.2 ESTRUTURA DE CHAMADAS

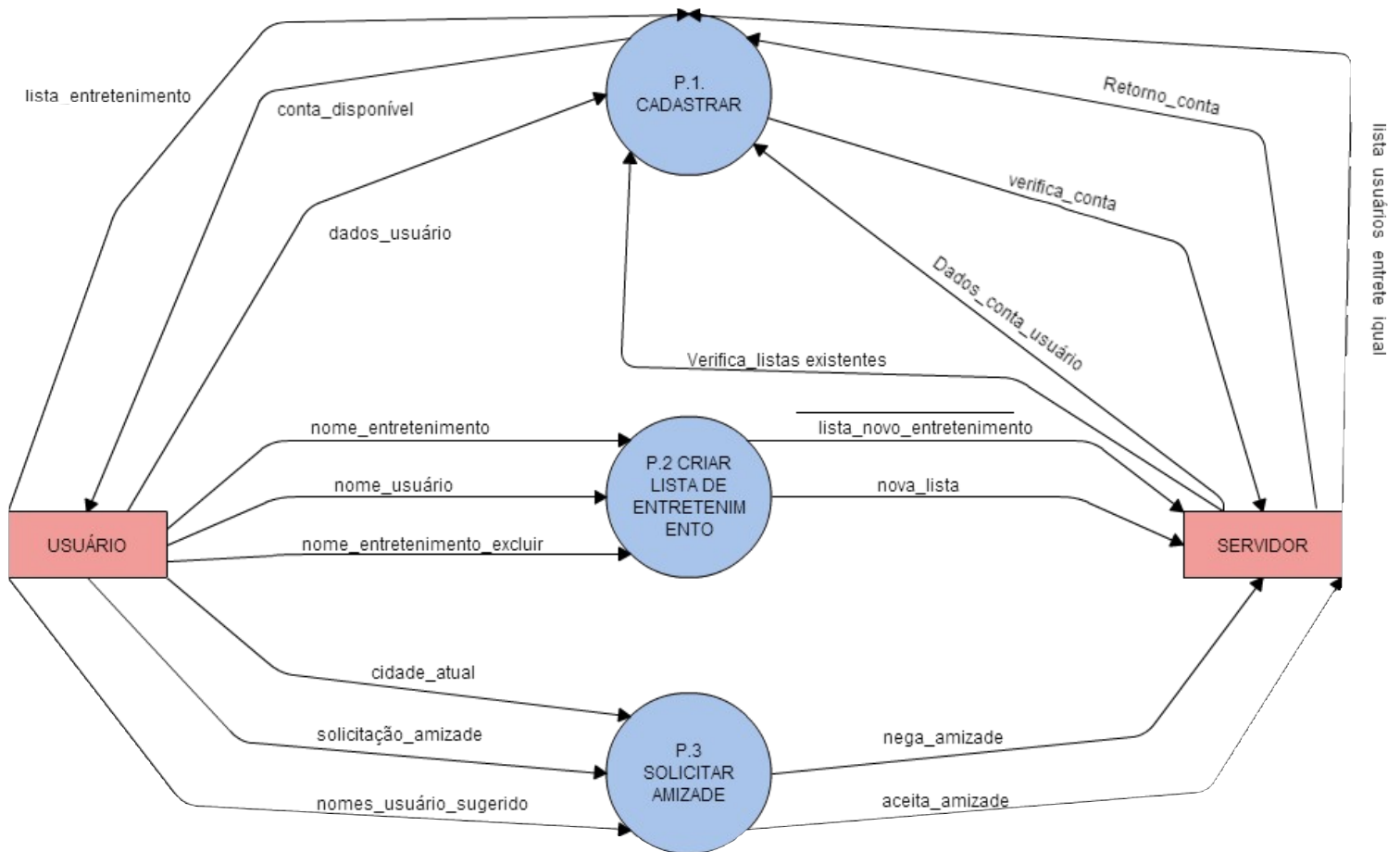


3.3 ESTRUTURA FÍSICA

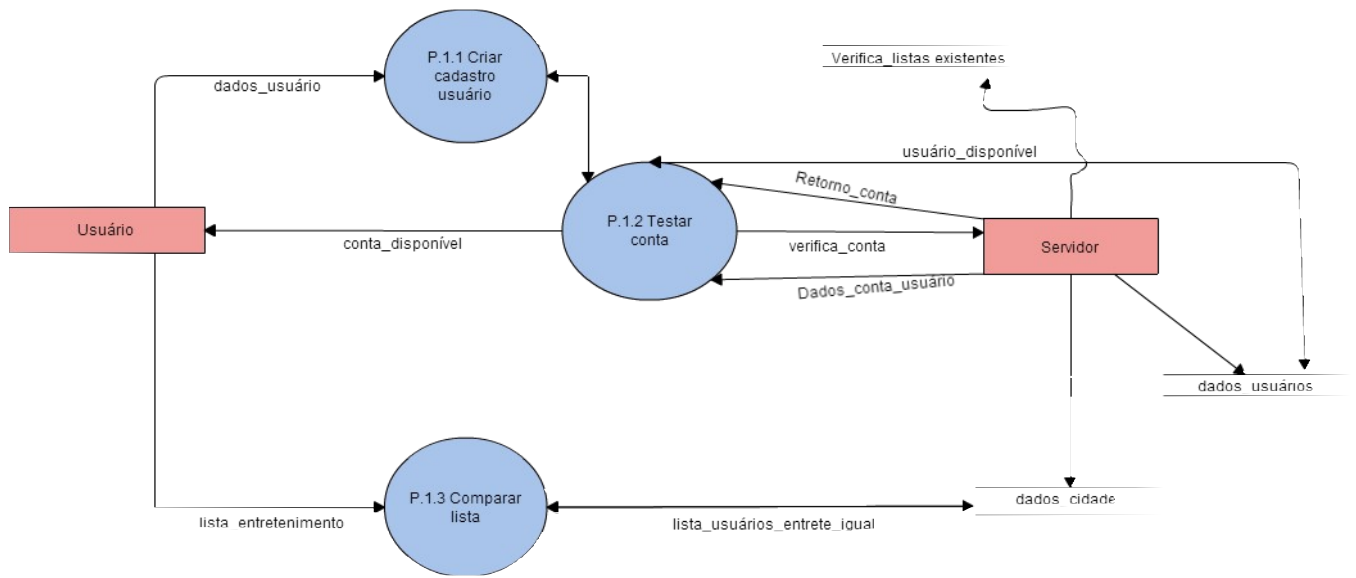


4. DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS

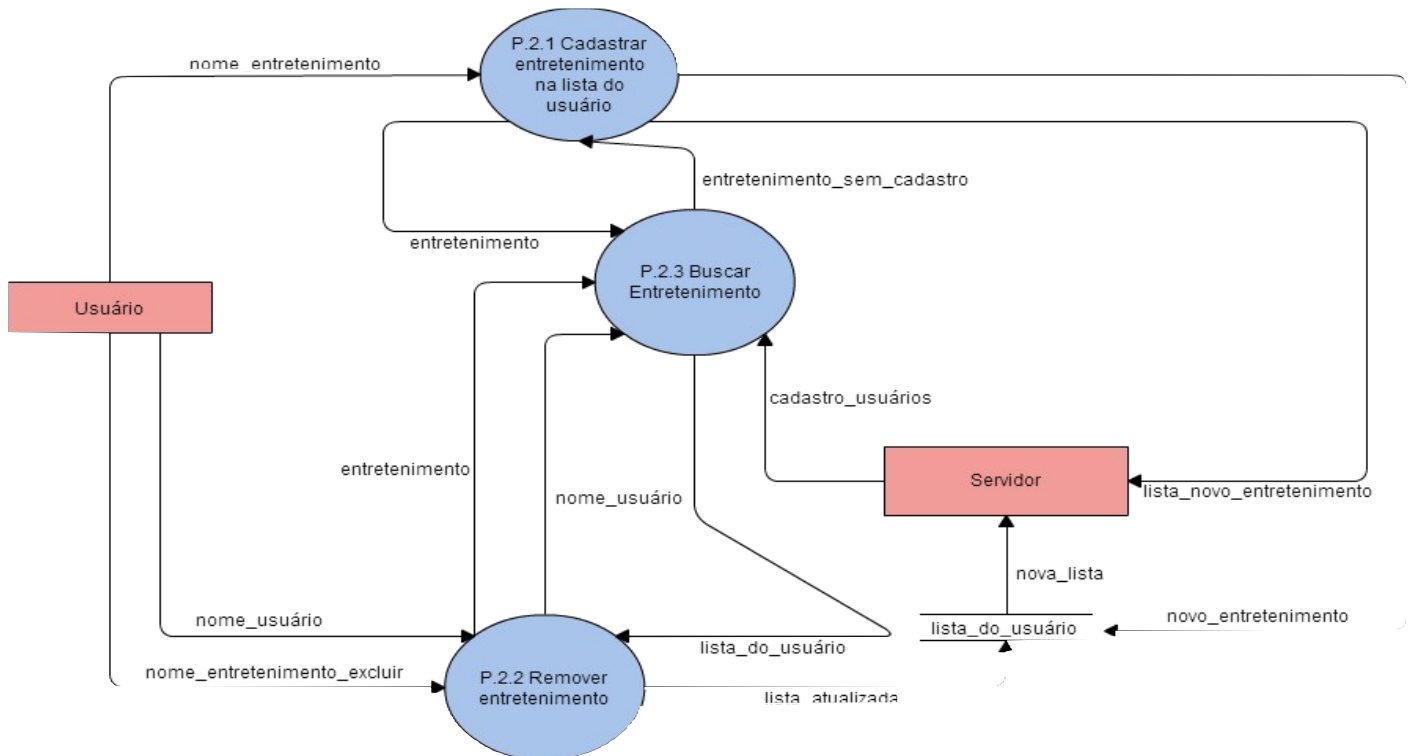
4.1 DFD – NÍVEL 0



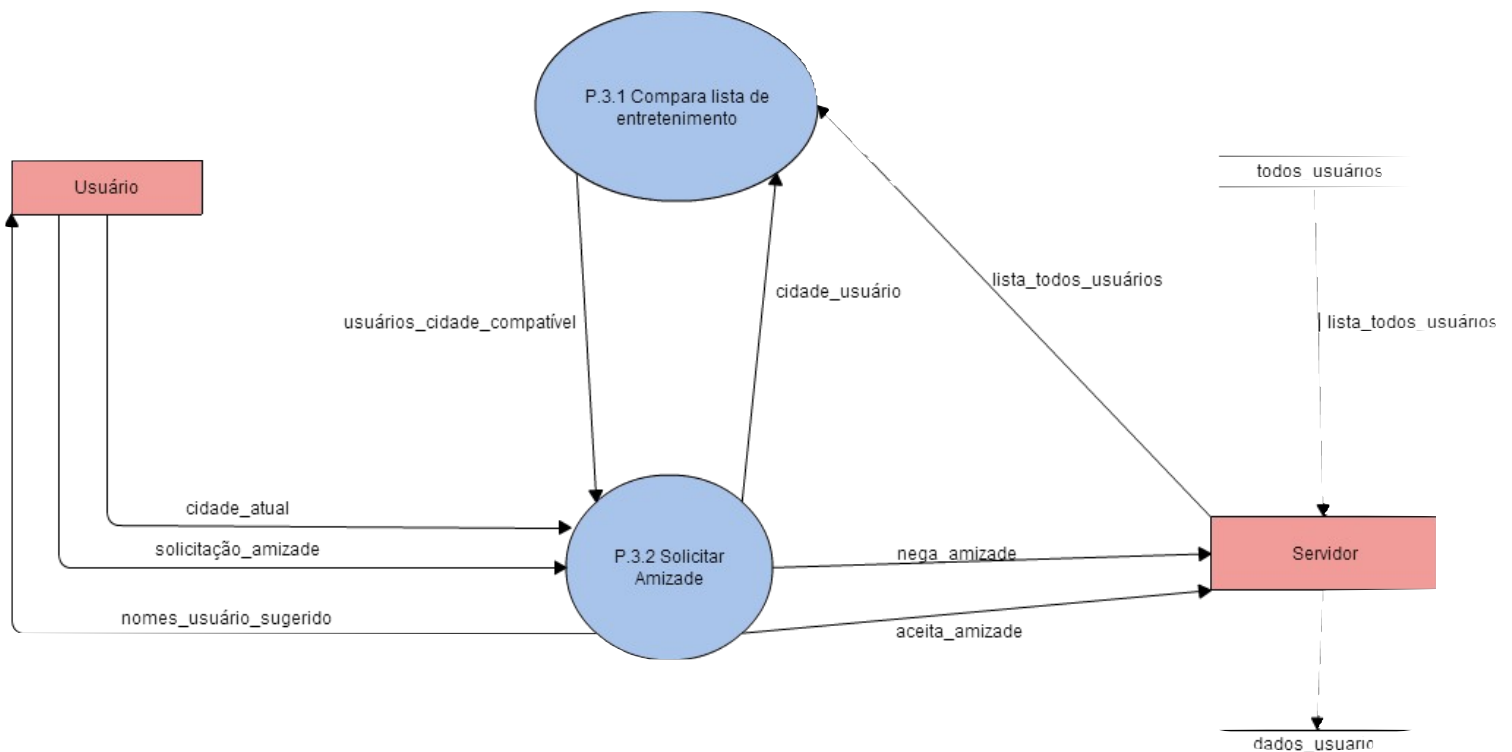
4.2 DFD – NÍVEL 1: PROCESSO P.1 DETALHADO



4.3 DFD – NÍVEL 1: PROCESSO P.2 DETALHADO

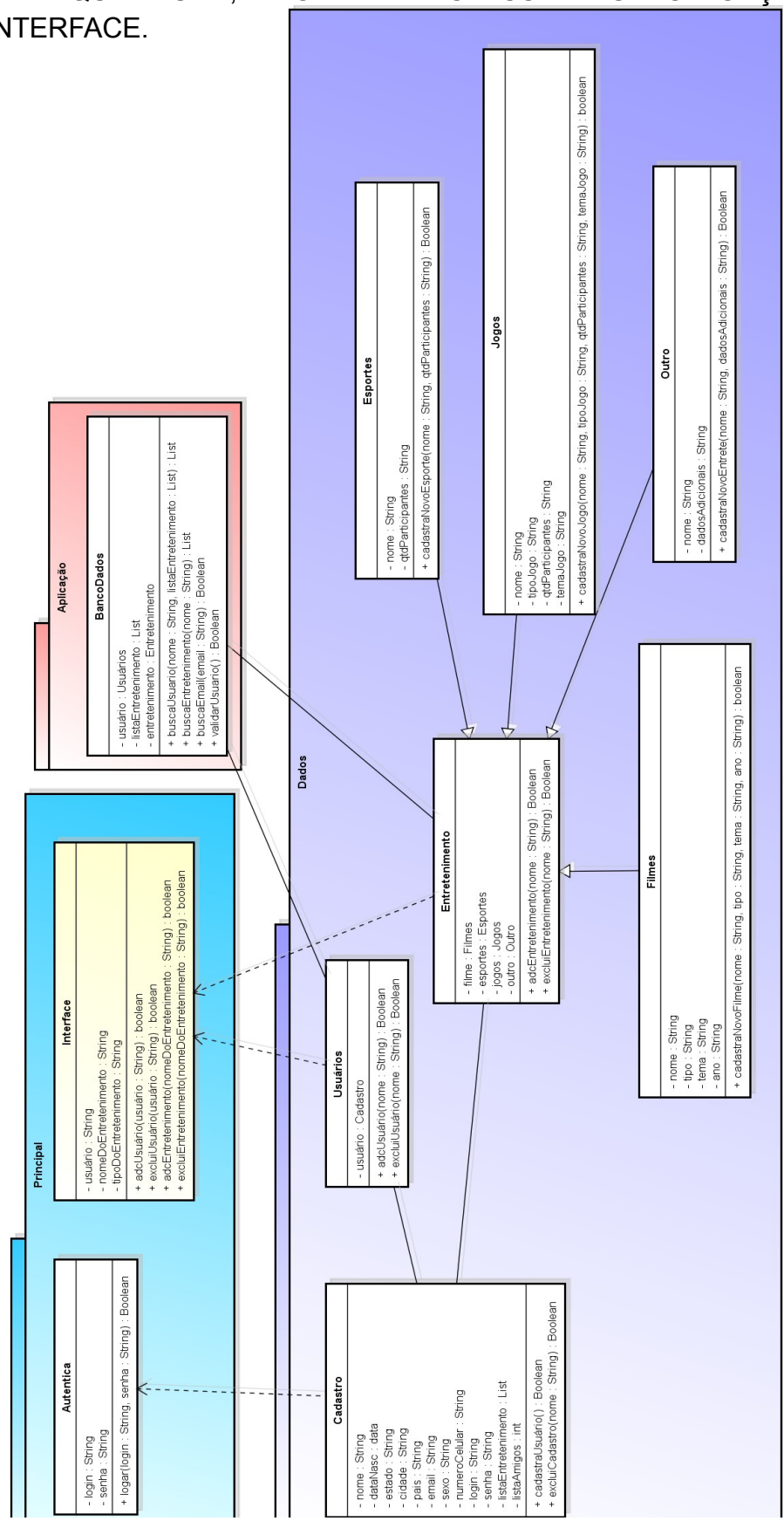


4.4 DFD – NÍVEL 1: PROCESSO P.3 DETALHADO



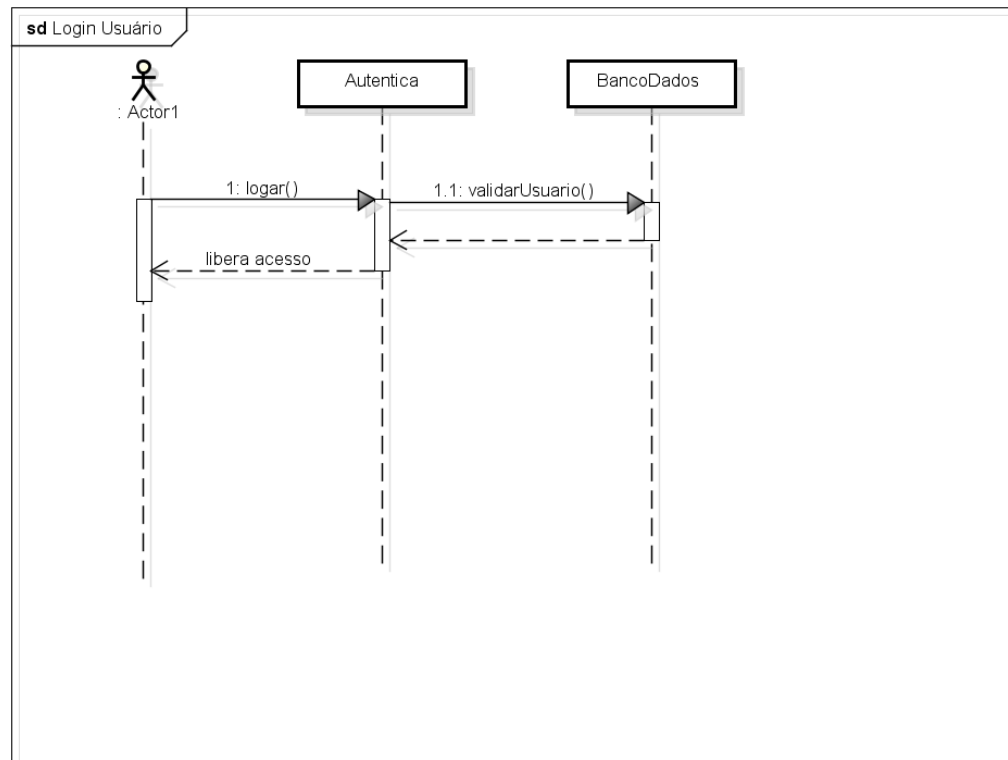
5. PROJETO ORIENTADO A OBJETO

5.1 ARQUITETURA, DIAGRAMA DE CLASSE E ESPECIFICAÇÕES DA INTERFACE.



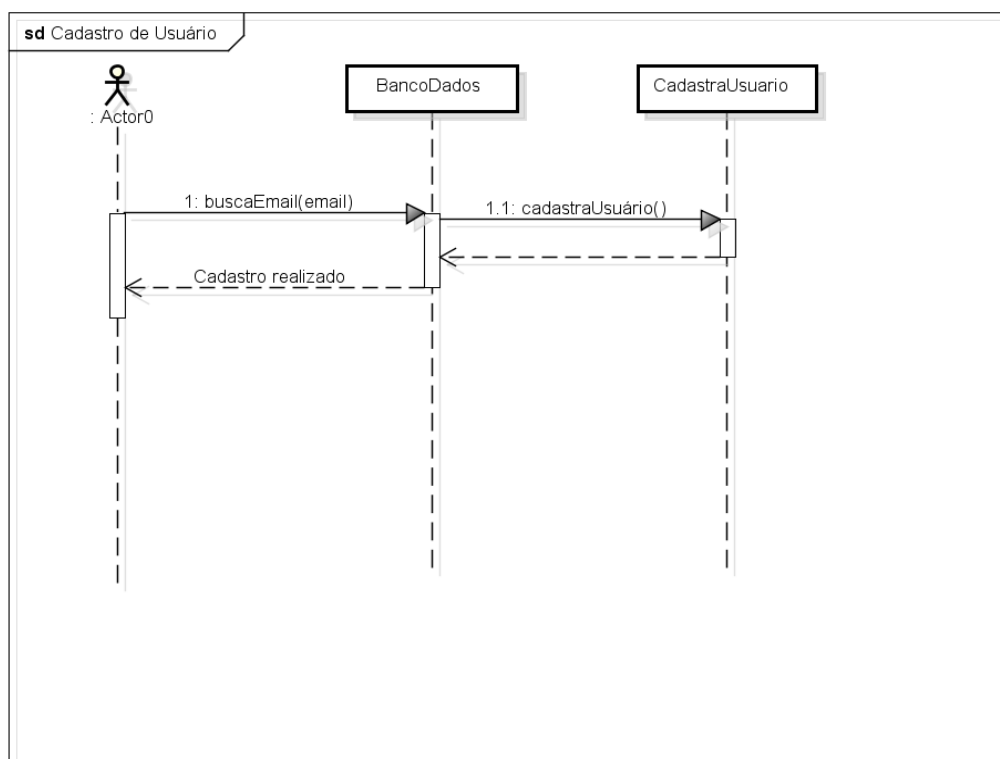
5.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

5.2.1 Login de usuário



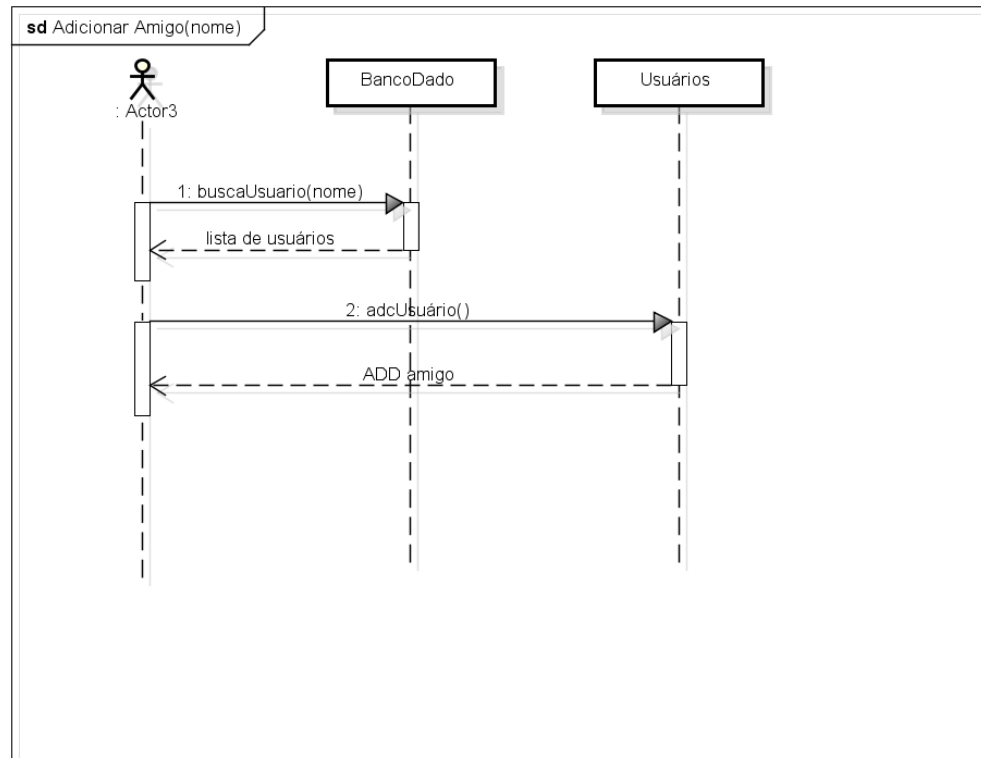
powered by Astah

5.2.2 Cadastro de usuário



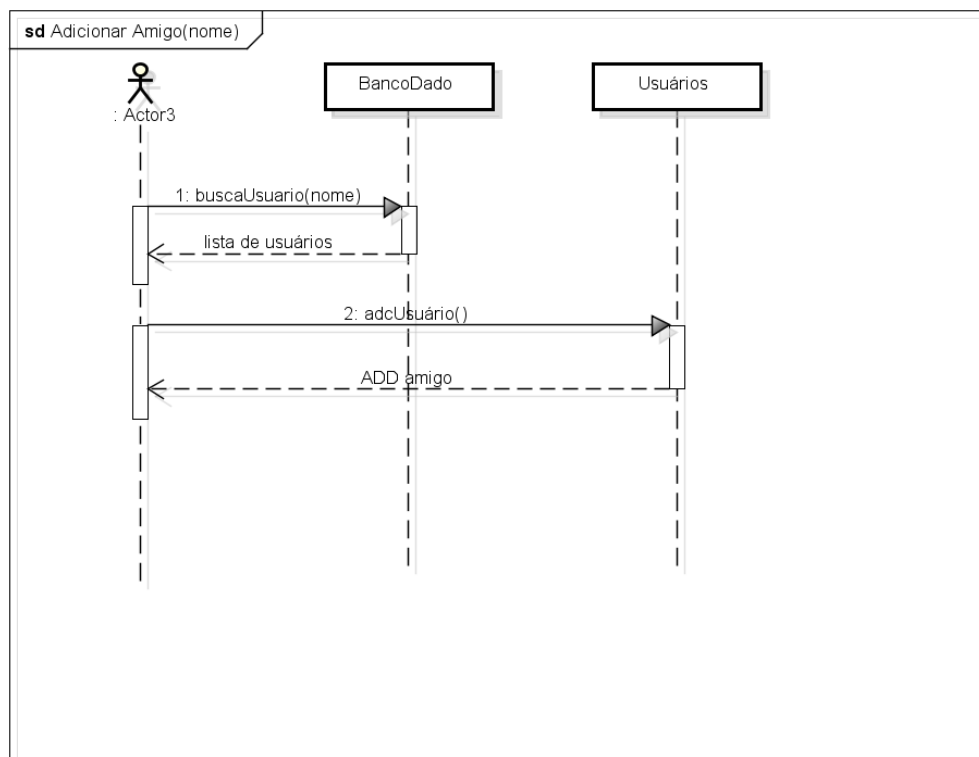
powered by Astah

5.2.3 Adicionar amigo (nome)



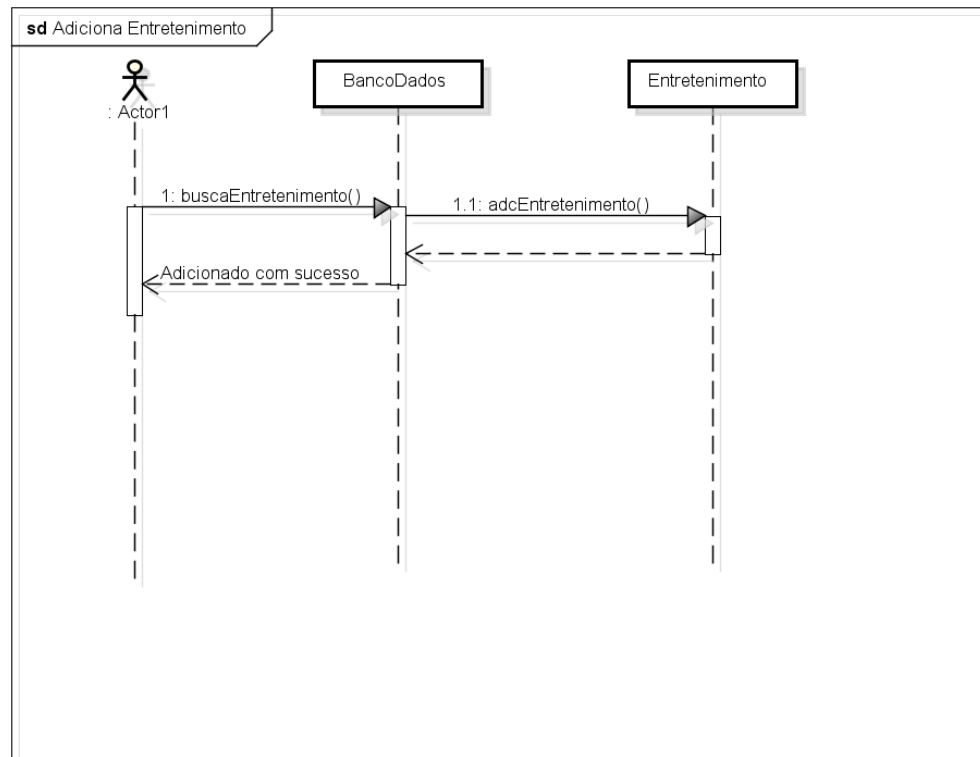
powered by Astah

5.2.4 Adicionar amigo (lista de entretenimento)



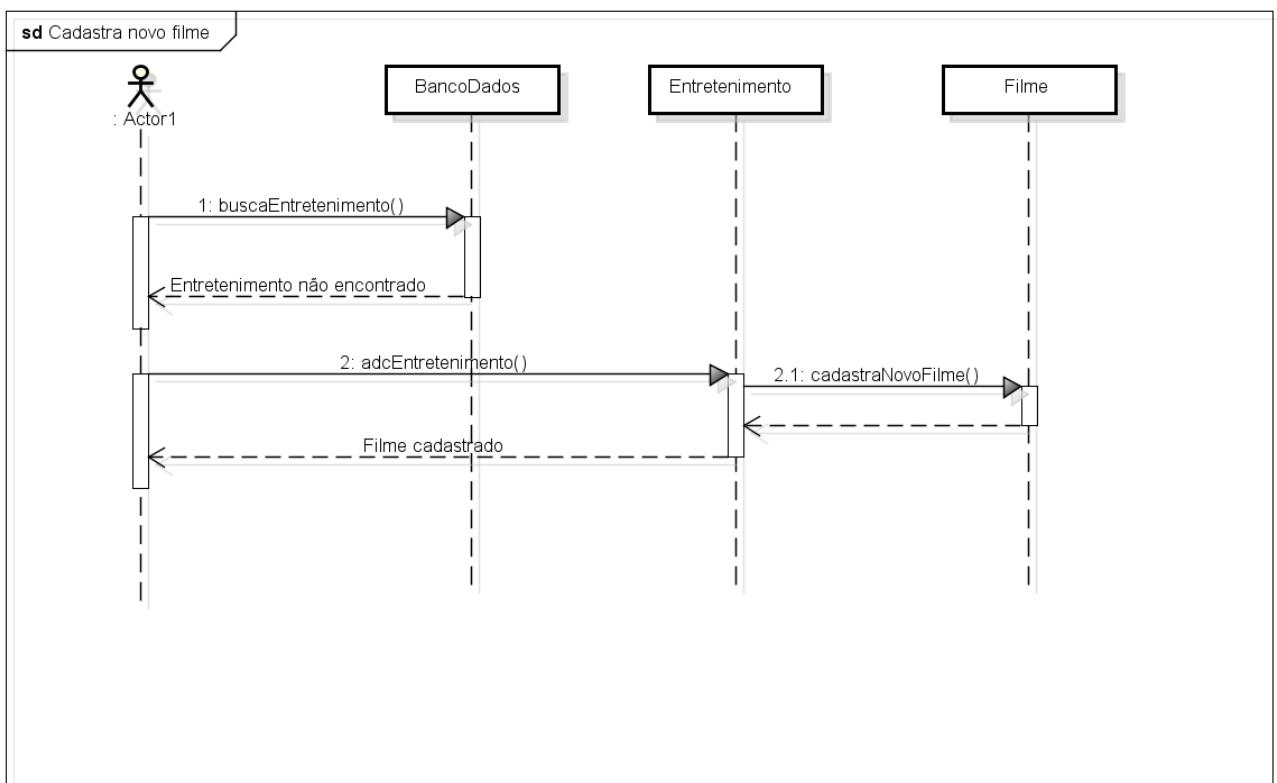
powered by Astah

5.2.5 Adicionar entretenimento



powered by Astah

5.2.6 Cadastro de novo entretenimento



powered by Astah

6. PROJETO ORIENTADO A DADOS

