

# **Projeto – Rede Social**

Disciplina: Métodos e Técnicas de Programação

Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Sirlon Thiago Diniz Lacerda

#### **RESUMO E OBJETIVOS**

Como requisito para aprovação na disciplina de Método e Técnicas de Programação, é exigido o desenvolvimento do projeto descrito a seguir. Ele tem como objetivo expor o aluno aos desafios de uma aplicação desktop utilizando a linguagem Java a fim de prepará-lo para diversas situações que possam surgir durante sua experiência profissional no mercado de trabalho.

Deve ser feito, desta forma, o desenvolvimento de uma aplicação desktop de uma Rede Social. As redes sociais já são utilizadas há vários anos e são acessíveis por meio da internet, entretanto, para fins de aprendizado e visando novos desafios, os alunos devem criar sua aplicação em formato desktop utilizando AWT/SWT e banco de dados PostgreSQL ou MySQL.

A fim de facilitar o desenvolvimento da aplicação, o projeto pode ser desenvolvido em grupos de, no máximo, **dois alunos**. Toda a orientação sobre a linguagem de programação e banco de dados deve ser dada pelo professor (para o caso de Banco de Dados, o professor da respectiva disciplina também poderá ajuda-los). O documento a seguir é dividido em:

- 1. **Requisitos do sistema**. São obrigatórios para composição da nota da disciplina e serão verificados individualmente se foram implementados na aplicação.
- 2. **Regras de Negócio**. São obrigatórias para composição da nota da disciplina e serão verificadas individualmente se foram implementadas na aplicação.
- 3. **Extras**. Requisitos que valerão nota extra aos grupos que conseguirem executá-los. <u>NÃO</u> são, portanto, obrigatórios para composição da nota da disciplina.
- 4. **Desafios**. Funcionalidades/requisitos para os grupos que decidirem se aventurar e expandir seus conhecimentos em



Java e Banco de Dados. Implicará na aplicação de conhecimentos que podem não ter sido abordados em sala de aula. NÃO são, portanto, obrigatórios para composição da nota da disciplina.

- 5. **Modelo do Banco de Dados**. O modelo que poderá ser seguido pelos grupos na criação do sistema, se assim quiserem. É opcional e poderá ser alterado de acordo com as necessidades do grupo no momento do desenvolvimento da aplicação.
- 6. **Protótipos**. São os protótipos de telas que poderão ser seguidos pelos grupos se assim quiserem. São opcionais e podem servir de base para o desenvolvimento.

A avaliação se dará por meio de entrevista/apresentação da aplicação que será realizada no dia <u>04 de dezembro</u>, de forma reservada com cada grupo. Será verificado se os requisitos e regras de negócio foram implementadas na aplicação.

#### O que deve ser entregue no Edmodo?

- Um arquivo compactado contendo todo o projeto (pastas *bin*, *src*, *lib* etc.). Não importa a IDE.
- Caso sejam feitas grandes modificações no Banco de Dados (em relação ao modelo proposto abaixo), as instruções SQL para tais modificações também devem ser entregues para que a aplicação possa ser rodada posteriormente.

#### **REQUISITOS**

- O sistema deve permitir que, por meio de uma tela inicial, o usuário possa escolher se quer acessar o sistema ou cadastrarse.
- O sistema deve permitir que o usuário possa alterar seus dados.
- O sistema deve permitir que, após feito o login, o usuário possa visualizar uma tela com seus 03 (três) últimos posts. A tela pode ter os contêineres fixos dos posts, mudando apenas os valores de acordo com os dados do banco de dados.



- O sistema deve permitir que o usuário possa criar um post.
  Um post poderá ser composto somente de texto, ou de texto e imagem.
- O sistema deverá mostrar o total de "likes" de cada post.
- O sistema deve tratar as mensagens de erro e devolvê-las de forma amigável ao usuário.

#### REGRAS DE NEGÓCIO

- E-mails devem ser únicos. O acesso ao sistema deve ser feito por meio do endereço de e-mail.
- O usuário não poderá alterar seu e-mail.
- Cada post não poderá ter mais que 140 caracteres.
- Um post pode conter somente uma imagem.
- Somente usuários logados podem criar e "dar like" em posts.
- As fotos dos posts podem ser fixas e obtidas diretamente do disco rígido.

#### **EXTRAS**

- Gravar as imagens no banco de dados ao invés do disco rígido.
- Gravar as senhas no banco de dados em hash (MD5 ou SHA1) ao invés de plain text. Fazer as devidas validações de senha considerando a utilização de hash.
- Permitir que o usuário possa, em seu cadastro, inserir sua foto.
- Ao invés de utilizar contêineres fixos, construí-los de forma dinâmica de acordo com a lista buscada do banco de dados.
- Acrescentar uma funcionalidade que permita ao usuário pesquisar por e-mail. Caso o e-mail exista, deverá ser aberta uma tela contendo o perfil do usuário cadastrado com o referido e-mail. Essa tela é idêntica à tela inicial do usuário logado e deverá mostrar os últimos 03 (três) posts criados pelo usuário dono do perfil acessado. Nessa tela, o usuário logado poderá "dar like" nos posts do usuário dono do perfil.
- Ao clicar nos "likes", deve ser aberta uma tela que liste as pessoas que deram os referidos "likes".

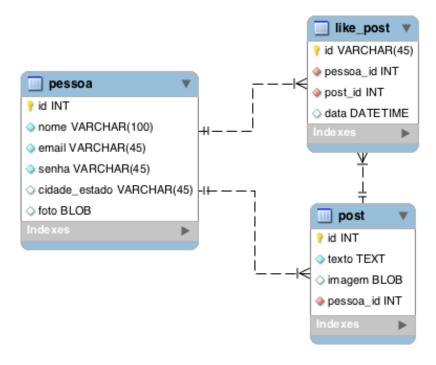


## **DESAFIO**

 Acrescentar recurso de paginação na página inicial de posts, de forma que o usuário possa visualizar seus posts antigos e os posts antigos dos outros usuários.



#### MODELO DO BANCO DE DADOS



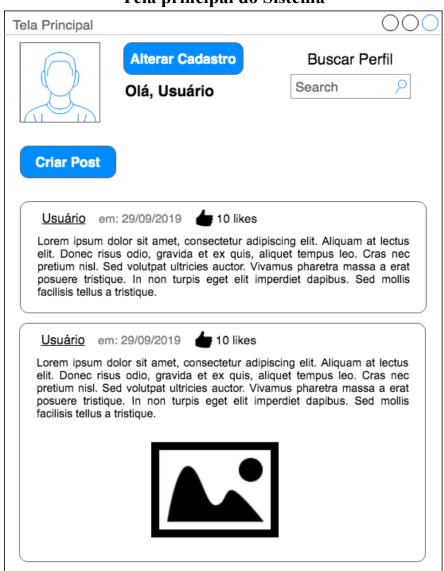
## Para PostgreSQL:

- Chaves primárias podem ser SERIAL ao invés de INT;
- Tipo **BLOB** deve ser **bytea**;
- Tipo DATETIME deve ser Timestamp without timezone.



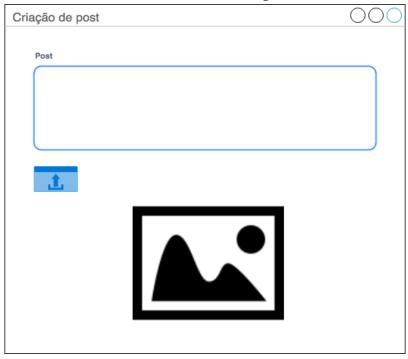
## **PROTÓTIPOS**

#### Tela principal do Sistema





# Tela de criação de post



# Tela de visualização de likes

