

Documentação UML – Projeto Versami

Julia Belchior

Matheus Canesso

Thamiris Fernandes

Ygor Gabriel

1. Introdução

Esta documentação apresenta os principais elementos da modelagem UML (Unified Modeling Language) do projeto Versami, incluindo os diagramas de casos de uso e o diagrama de classes, para as versões Mobile e Desktop. A UML foi utilizada para representar graficamente os comportamentos e estruturas do sistema, auxiliando na comunicação entre desenvolvedores e stakeholders.

2. Versão Mobile – Casos de Uso

2.1 Atores

- Usuário Comum: Aquele que acessa o aplicativo para interagir com publicações, realizar cadastro e login.
- Administrador: No app mobile, o administrador pode fazer tudo o que um usuário comum pode.

2.2 Casos de Uso

- Cadastro – Permite que um novo usuário se registre no sistema.
- Login – Autentica um usuário já registrado.
- Redefinir Senha – Recupera a conta em caso de perda da senha.
- Definir/Editar Perfil – Configurações do usuário, incluindo a adição de uma foto.
- Criar Publicação – Posta conteúdos (como textos e imagens).
- Criar Comentário – Comenta em uma publicação existente.
- Curtir Publicação – Registra uma curtida em uma publicação.

- Curtir Comentário – Registra uma curtida em um comentário.
- Compartilhar Publicação – Envia a publicação para outras redes sociais.

3. Versão Desktop – Casos de Uso

3.1 Ator

- Administrador: Acesso exclusivo à versão desktop com permissões administrativas.

3.2 Casos de Uso

- Cadastro – Criação de novas contas (provavelmente outros administradores).
- Login – Autenticação do administrador.
- Alterar Senha – Troca da senha atual por segurança.
- Ver Estatísticas – Visualiza dados de uso da plataforma.
- Ver Top Usuários – Lista os usuários com mais interações ou relevância.
- Adicionar Livros – Insere novas obras no sistema.
- Remover Usuários – Exclui usuários da plataforma.
- Remover Publicações – Exclui conteúdos indesejados.
- Criar Post no Blog – Publica textos informativos ou notícias.
- Gerenciar Ocorrências e Bugs – Controla e resolve falhas do sistema.

4. Diagrama de Classes

4.1 Visão Geral

O diagrama de classes representa as principais entidades do sistema e como elas se relacionam. Essa estrutura é comum às versões mobile e desktop, pois ambas utilizam os mesmos dados de fundo (usuários, publicações, livros etc.).

4.2 Classes e Atributos

- Usuario
 - - id: int

- - nome: string
- - email: string
- - senha: string
- - perfilId: int
- Perfil
 - - id: int
 - - descricao: string
- Livro
 - - id: int
 - - titulo: string
 - - descricao: string
 - - autorId: int
 - - generoId: int
- Autor
 - - id: int
 - - nome: string
 - - biografia: string
- Genero
 - - id: int
 - - descricao: string
- Postagem
 - - id: int
 - - titulo: string
 - - conteudo: string

- - usuariold: int
- - data: date
- Comentario
 - - id: int
 - - conteudo: string
 - - usuariold: int
 - - postagemId: int
 - - data: date
- Admin
 - - id: int
 - - nome: string
 - - email: string
 - - senha: string

5. Relacionamentos entre Classes

- Um Usuário pode fazer muitas Postagens e Comentários.
- Uma Postagem pode conter vários Comentários.
- Cada Livro está associado a um único Autor e Gênero.
- A classe Admin não herda de Usuário, mas possui ações exclusivas na plataforma.
- A classe Perfil define o tipo de acesso (usuário comum ou administrador).

6. Conclusão

A modelagem UML aqui apresentada ajuda a compreender melhor a estrutura e funcionalidades do sistema Versami, tanto em sua versão mobile quanto desktop. A separação clara de responsabilidades e a organização das entidades facilitam o desenvolvimento, manutenção e expansão da aplicação.

Diagrama de Casos de Uso – Mobile

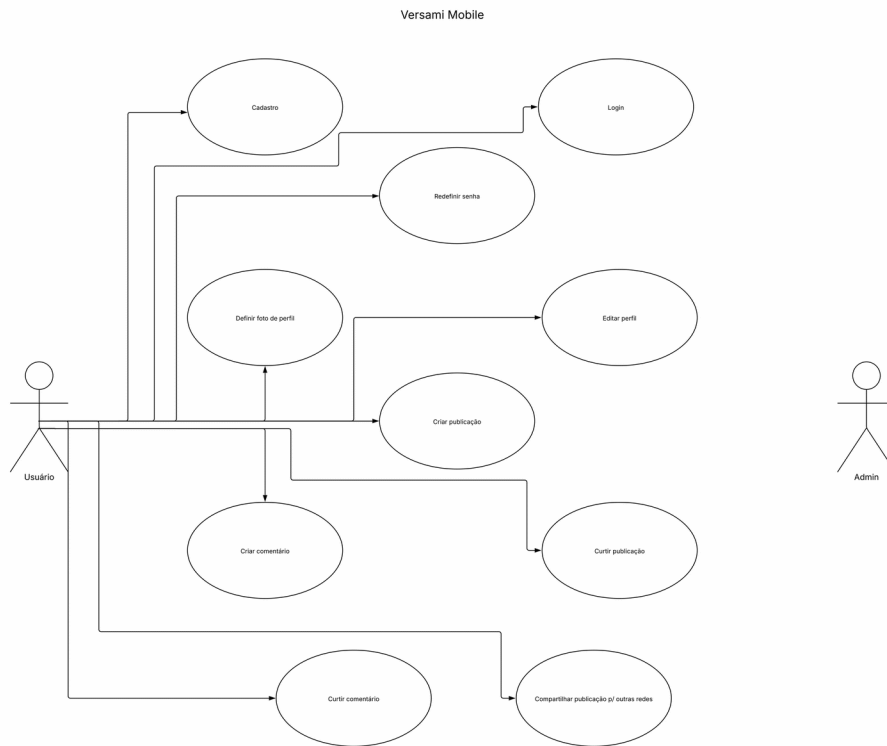


Diagrama de Casos de Uso – Desktop

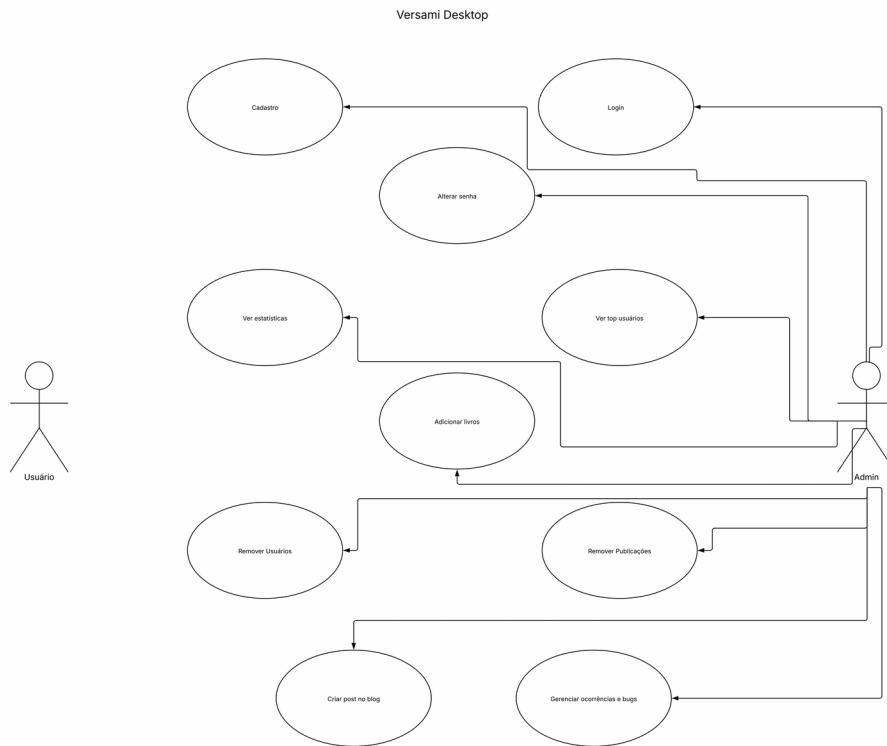


Diagrama de Classes – Parte 1

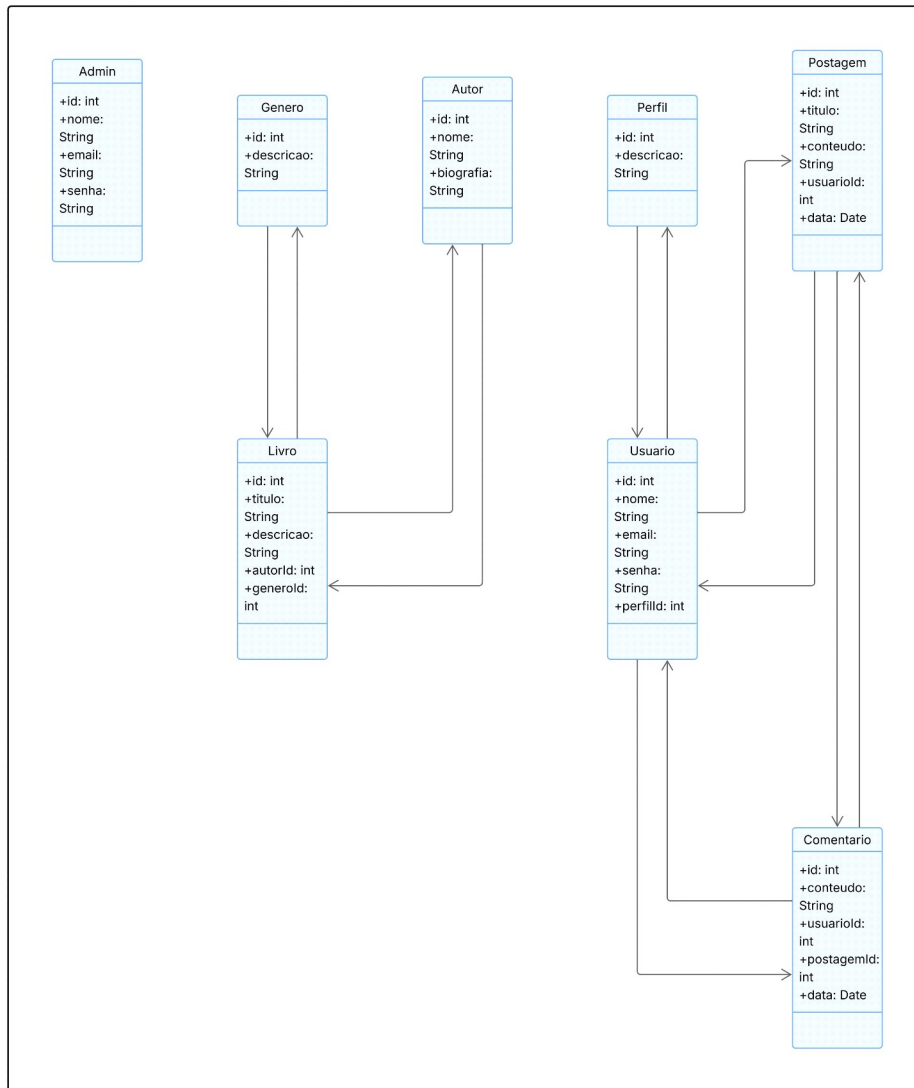
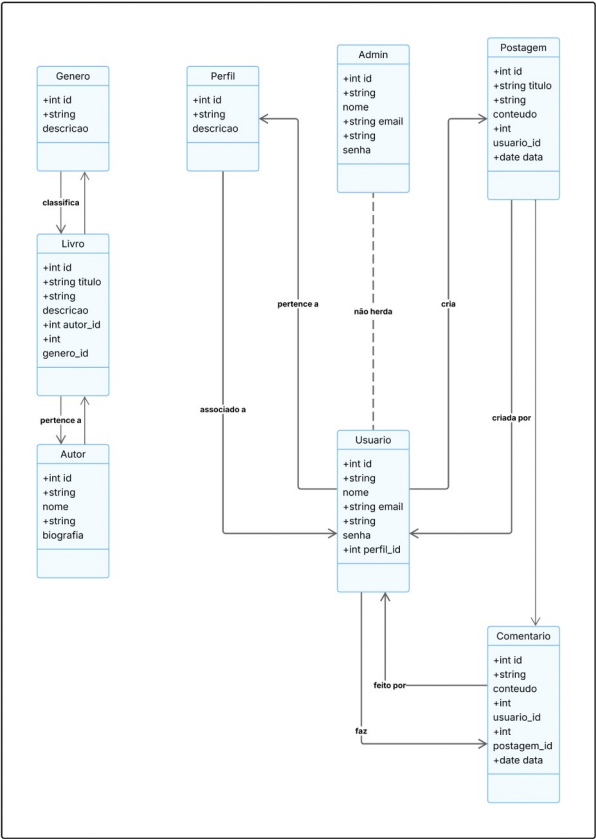


Diagrama de Classes – Parte 2



Comentario
+id: int
+conteudo: string
+usuario_id: int
+postagem_id: int
+data: date