

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DE SÃO PAULO**

Campus São João da Boa Vista

Trabalho Final de Curso

4º ano – Curso Técnico em Informática

Prof. Breno Lisi Romano

**PROTOTIPAÇÃO DO MÓDULO REDE SOCIAL DO PROJETO
MAIS SAÚDE SÃO JOÃO**

Aluno: Eduardo de Sene Rodrigues

Prontuário: 1521071

São João da Boa Vista – SP

2018

Resumo

O projeto Mais Saúde São João foi criado para atender uma necessidade de atendimento na área de educação nutricional e educação física para a população de São João da Boa Vista. A disciplina de Práticas de Desenvolvimento de Sistema que é feita pelos alunos dos quartos anos de informática integrada ao ensino médio do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia *campus* São João da Boa Vista foi responsável pelo desenvolvimento desse projeto. A finalidade do projeto é fornecer um aplicativo gratuito que visa o acompanhamento das atividades físicas e da alimentação da população de São João da Boa Vista. O objetivo desse trabalho consiste em mostrar as interfaces dos casos de uso do módulo rede social para que a população Sanjoanense possa fazer um uso simples e possa se beneficiar dele para ter uma vida saudável. Para isso, alguns objetivos específicos serão abordados, como analisar a importância da prototipação, definir as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento dos protótipos e apresentação do desenvolvimento dos protótipos em conjunto com os casos de uso.

Sumário

1	Introdução	6
1.1	Contexto/Motivação	6
1.2	Objetivo Geral	8
1.3	Objetivo Específico	9
2	Desenvolvimento	10
2.1	Levantamento Bibliográfico.....	10
2.1.1	Prototipação	10
2.1.2	Hypertext Markup Language (HTML).....	11
2.1.3	PHP	11
2.1.4	JavaScript	12
2.1.5	Cascading Style Sheets (CSS).....	12
2.1.6	Bootstrap.....	12
2.1.7	Notepad ++	12
2.2	Etapas para o desenvolvimento da pesquisa.....	13
2.2.1	A importância de compreender os casos de uso	13
2.2.2	As ferramentas utilizadas no desenvolvimento dos protótipos	13
2.2.3	Elaboração de cada protótipo do módulo Rede Social	13
2.2.3.1	Lista de Denúncias.....	13
2.2.3.2	Excluir denúncia	14
2.2.3.3	Banir Usuário.....	14
2.2.3.4	Denunciar Publicações	15
2.2.3.5	Publicações na Página	16
2.2.3.6	Editar Publicação	16
2.2.3.7	Excluir Publicação	17
2.2.3.8	Realizar Comentários	18
2.2.3.9	Excluir Comentário	18
2.2.3.10	Editar Comentário	18
2.2.3.11	Denunciar Comentário.....	19
2.2.3.12	Curtir Publicações	19
2.2.3.13	Listagem de Publicações	20
2.2.3.14	Listagem de publicações na <i>timeline</i> de dicas e orientações	21
2.2.3.15	Publicar Orientações Nutricionais/Esportivas	23
2.2.3.16	Editar Orientações Nutricionais/Esportivas.....	23

2.2.3.17	Excluir Orientações Nutricionais/Esportivas.....	24
2.2.3.18	Publicar Dicas Nutricionais/Esportivas	25
2.2.3.19	Editar Dicas Nutricionais/Esportivas.....	25
2.2.3.20	Excluir Dicas Nutricionais/Esportivas	26
3	Conclusões e Recomendações	27
4	Referências Bibliográficas	28

Lista de Figuras

Figura 1 - Funções dos módulos Usuários e Rede Social.	7
Figura 2 - Funções dos módulos Checkups, Treinos, Resultados dos Treinamentos e Ferramentas.....	7
Figura 3 - Funções dos módulos Plano Alimentar/Cardápio, Diário de Bordo Nutricional e Ferramentas Nutricionais.	8
Figura 4 - Etapas do Paradigma da Prototipação [5].....	11
Figura 5 - Protótipo Lista de Denunciados	14
Figura 6 - Protótipo Excluir Denúncia	14
Figura 7 - Protótipo Banir Usuário.....	15
Figura 8 - Protótipo Denunciar Publicações	15
Figura 9 - Protótipo Publicação na Página	16
Figura 10 - Código do Protótipo Publicação na Página	16
Figura 11 - Protótipo Editar Publicação	17
Figura 12 - Protótipo Excluir Publicação	17
Figura 13 - Protótipo Realizar Comentário	18
Figura 14 - Protótipo Excluir Comentário.....	18
Figura 15 - Protótipo editar comentário	18
Figura 16 - Protótipo denunciar comentário	19
Figura 17 - Protótipo Curtir Publicações	20
Figura 18 - Listagem de Publicações	20
Figura 19 - Filtro da Listagem de Dicas e Orientações.....	22
Figura 20 - Listagem de Dica Nutricional.....	22
Figura 21 – Listagem de Orientação Esportiva	22
Figura 22 - Protótipo Publicar Orientação Nutricional/Esportiva.....	23
Figura 23 - Protótipo Editar Orientações Nutricionais/Esportivas.....	24
Figura 24 - Excluir Orientações Nutricionais/Esportivas	24
Figura 25 - Protótipo Publicar Dicas Nutricionais/Esportivas	25
Figura 26 - Protótipo Editar Dicas Nutricionais/Esportivas.....	25
Figura 27 - Protótipo Excluir Dicas Nutricionais/Esportivas.....	26

1 Introdução

1.1 Contexto/Motivação

O Instituto Federal é um sistema de ensino público reconhecido pela sua qualidade e pelo destaque de seus alunos que conseguem ingressar nas melhores faculdades do Brasil. Também vale ressaltar que seu método de ensino dá a total autonomia para os professores passarem o conteúdo que acharem melhor, sem precisar seguir estritamente um cronograma. Essa rede de ensino é muito ampla, tendo campus espalhados por todos os estados do País.

Em dezembro de 2008, 31 centros federais de educação tecnológica (CEFETS), 75 unidades descentralizadas de ensino (UNEDS), 39 escolas agro técnicas, 7 escolas técnicas federais e 8 escolas vinculadas a universidades foram extintas para formar os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia [1].

Depois de diversas mudanças e inovações, a escola passou a oferecer o curso Técnico em Informática integrado ao ensino médio com duração de 4 anos. No último ano do curso, há uma disciplina em sua grade curricular com o nome de Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS), que basicamente tem como objetivo principal colocar em prática todas as matérias técnicas que foram vistas desde o início do curso.

A disciplina de PDS tem como intuito “devolver” algo para a população da cidade de São João da Boa Vista que atualmente possui cerca de 90 mil habitantes [2]. Tendo em vista uma ausência de aplicativos que forneçam serviços que auxiliam o usuário no seu treinamento diário e na sua nutrição o Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de São Paulo – campus São João da Boa Vista se viu no dever de planejar algo para suprir essa ausência e em conjunto com os alunos do ensino técnico em informática resolverem desenvolver o projeto denominado Mais Saúde São João afim de ajudar a população a ter uma qualidade de vida mais saudável.

O projeto foi dividido em 9 módulos para atender as duas turmas de informática (417 e 418). Os módulos são: Usuários, Rede Social, Checkup's, Treinos, Resultados dos Treinamentos, Ferramentas Esportivas, Plano Alimentar/Cardápio, Diário de Bordo Nutricional e Ferramentas Nutricionais [3].

As Figuras 1, 2 e 3 apresentam as principais funções de cada um dos módulos do projeto.

Figura 1 - Funções dos módulos Usuários e Rede Social.



Figura 2 - Funções dos módulos Checkups, Treinos, Resultados dos Treinamentos e Ferramentas Esportivas.



Figura 3 - Funções dos módulos Plano Alimentar/Cardápio, Diário de Bordo Nutricional e Ferramentas Nutricionais.



Cada módulo possui três funções principais: os analistas, os DBAs e os desenvolvedores. O objetivo dos desenvolvedores é lógico, desenvolver códigos para colocar em funcionamento todos os requisitos do sistema. Suas atividades durante o ano são as de desenvolver o logo do projeto, desenvolver um *template* para o projeto, compreender os casos de uso de seu módulo, fazer a parte visual dos casos de uso e desenvolver a prototipação de cada caso de uso.

1.2 Objetivo Geral

Devido à importância dos protótipos de cada caso de uso para o projeto, o objetivo desse trabalho é apresentar a Prototipação dos Casos de Uso do módulo Rede Social, demonstrando os processos para chegar a uma interface acessível, prática e agradável para a maioria da população de São João da Boa Vista.

1.3 Objetivo Específico

Os objetivos específicos dessa pesquisa são:

- Analisar a importância da prototipação.
- Definir as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento dos protótipos.
- Apresentação do desenvolvimento dos protótipos em conjunto com os casos de uso.

2 Desenvolvimento

Este capítulo tem como objetivo exemplificar todo o processo na criação das prototipagens do Módulo 2 (Rede Social), através dos tópicos 2.1 e 2.2.

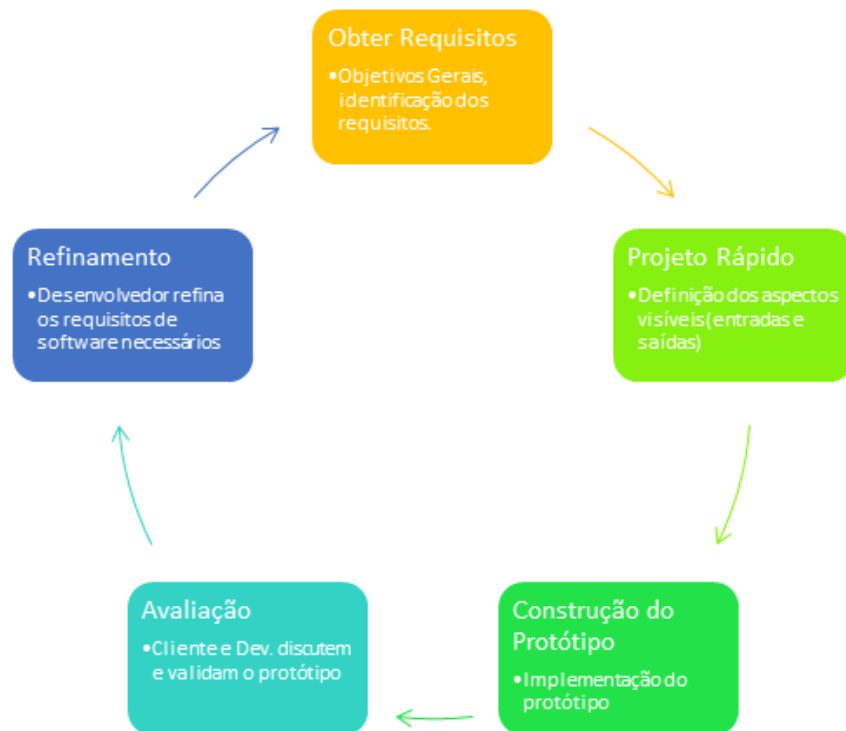
2.1 Levantamento Bibliográfico

Para o desenvolvimento dos protótipos do módulo 2 foi necessário utilizar a linguagem de marcação HTML e também foi necessário à utilização das seguintes linguagens de programação: PHP e JavaScript. Para a estilização das páginas utilizamos CSS e Bootstrap e para desenvolver foi utilizada a ferramenta Notepad ++. Também foi utilizado o SVN para fazer o controle de versões.

2.1.1 Prototipação

É importante entender que a prototipação é importante no processo de desenvolvimento de um *software*, pois, ela guiará as atividades e dinâmicas por um caminho preciso, podendo assim ser definida como Modelo de Processo de Software [4]. Portanto, a prototipagem tem como objetivo facilitar o entendimento dos requisitos e apresentar as funcionalidades do *software* e seus conceitos [5]. Entretanto, é necessário que a equipe responsável pela criação do projeto e o cliente se interajam para uma criação de regras, onde, seguindo as etapas da prototipação (FIGURA 05), sejam definidos os pontos específicos que o cliente deseja, podendo ser o *design* do *software*, funcionalidades ou até mesmo o prazo de entrega. A prototipação facilita essa interação e também a validação de um produto em seu desenvolvimento.

Figura 4 - Etapas do Paradigma da Prototipação [5].



2.1.2 Hypertext Markup Language (HTML)

O acrônimo HTML vem do inglês *Hypertext Markup Language* que em português significa Linguagem de Marcação de Hipertexto. O HTML é a linguagem base da internet, foi criado para ser de fácil entendimento por qualquer pessoa ou máquina que esteja interpretando esse código. Como, por exemplo, o Google ou outro sistema que vasculham a internet buscando informações conseguem de forma rápida encontrar o que precisam [6].

2.1.3 PHP

PHP é uma linguagem interpretada que é aquela que não precisa ser compilada para ser executada. Nesse tipo de linguagem o código fonte é executado por um software chamado de interpretador que em seguida é executado pelo processador ou pelo sistema operacional [7]. No caso do PHP o interpretador é o próprio navegador da web como, por exemplo, o Google Chrome ou o Mozilla Firefox. O mesmo também permite ao programador criar sites ou portais dinâmicos na Web com o uso de instruções que tornam possíveis coisas como acessar banco de dados, ler e escrever arquivos no disco rígido do servidor, acessar dados do navegador do cliente, controlar sessões, entre outras coisas. Com essa linguagem, você pode, por exemplo, implementar um

cadastro de clientes ou usuários, manipular e gravar dados de formulários ou mesmo codificar lojas virtuais.

O PHP é uma linguagem flexível, que permite aplicação de paradigmas tanto procedural quanto orientado a objeto. Além disso, possui uma vasta comunidade de desenvolvedores ao redor do mundo, que faz com que as dúvidas dos programadores novatos sejam rapidamente sanadas com algumas buscas na Internet [8].

2.1.4 JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação que permite implementar itens complexos em páginas web. Toda vez que uma página da web faz mais do que simplesmente mostrar informação estática, mostrando conteúdo que se atualiza em um intervalo de tempo, mapas interativos ou gráficos 2D/3D animados, provavelmente há JavaScript envolvido [9].

2.1.5 Cascading Style Sheets (CSS)

O *Cascading Style Sheets* (CSS) é uma "folha de estilo" composta por “camadas” e utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML). O CSS define como serão exibidos os elementos contidos no código de uma página da internet e sua maior vantagem é efetuar a separação entre o formato e o conteúdo de um documento.

O CSS também permite que as mesmas marcações de uma página sejam apresentadas em diferentes estilos, conforme os métodos de renderização (como em uma tela, impressão, via voz, baseadas em dispositivos táteis, etc.). A maioria dos menus em cascata, estilos de cabeçalho e rodapé de páginas da internet, por exemplo, atualmente são desenvolvidos em CSS. [10].

2.1.6 Bootstrap

Bootstrap é uma ferramenta para desenvolvimento web que adiciona às páginas recursos de responsividade, estilos leves e modernos e diversos componentes de interface. O *Bootstrap* é a principal ferramenta para desenvolvimento de uma página responsiva atualmente. Ele ainda conta com diversos componentes de uso comum em aplicações web como botões, tabelas, menus, etc. Tudo isso alinhado a um conjunto de estilos visuais modernos e elegantes que reduz a necessidade de escrever códigos CSS [11].

2.1.7 Notepad ++

Notepad++ é um pequeno e rápido editor de texto para Windows, que permite trabalhar com arquivos de textos simples e código-fonte de variadas linguagens de programação.

Para desenvolvedores, o Notepad++ tem suporte à uma estilização de comandos através de cores, um recurso muito usado em ambiente de programação (IDE). Ele já traz com sig o reconhecimento padrão para linguagens como C, C++, Java, HTML, XML, PHP, JavaScript e várias outras. [12]

2.2 Etapas para o desenvolvimento da pesquisa

Para começar a desenvolver cada protótipo e chegar no que se esperava foi preciso compreender cada um dos seguintes sub-tópicos.

2.2.1 A importância de compreender os casos de uso

Os casos de uso do módulo rede social foram fundamentais para o desenvolvimento dos protótipos, pois, foi a partir dele que as ideias começaram a surgir.

2.2.2 As ferramentas utilizadas no desenvolvimento dos protótipos

Para desenvolver os protótipos, foram necessárias as seguintes ferramentas:

- *Notepad ++*: ferramenta utilizada para desenvolvimento dos códigos escritos.
- *HTML*: principal linguagem de marcação para interpretar os códigos em partes visuais.
- *PHP*: linguagem na qual faz a relação entre código e banco de dados.
- *Bootstrap e CSS*: ferramentas utilizadas na estilização e responsividade do projeto.
- *JavaScript*: linguagem utilizada para movimentos na página, janelas de pop-up e outros casos mais complexos.

2.2.3 Elaboração de cada protótipo do módulo Rede Social

Todos os protótipos foram baseados no documento de casos de uso do módulo rede social encontrado no diretório do SVN do projeto Mais Saúde São João [13].

2.2.3.1 Lista de Denúncias

Este caso de uso tem como objetivo trazer para o administrador todos os usuários que foram denunciados por alguma atitude incorreta na rede social. Após ver a denúncia, o administrador poderá escolher entre os fluxos alternativos banir o usuário ou excluir a denúncia.

Figura 5 - Protótipo Lista de Denunciados

Lista de Denunciados

#	Nome do Usuário	Denunciado por	Comentário / Post Denunciado	Motivo da Denuncia	Ação
1	Ramon Turati	Douglas Neves	Inscrevam-se no meu canal - Ramon Plays	Anuncio de canal do Youtube	<button>Banir</button> <button>Excluir</button>
2	Breno Lisi Grego	Douglas Neves	Festinha muito loka (VIDEOZINHO)	Postagem sobre festa	<button>Banir</button> <button>Excluir</button>
3	Maipe Botadão	Douglas Neves	Lu Souza - Eu te amo!	Declaração de Amor!	<button>Banir</button> <button>Excluir</button>

2.2.3.2 Excluir denuncia

Este caso de uso tem como objetivo excluir uma denúncia. Caso o administrador escolha excluir alguma denúncia, ele só precisa clicar no botão excluir dentro da lista de denúncias.

Figura 6 - Protótipo Excluir Denuncia

Lista de Denunciados

#	Nome do Usuário	Denunciado por	Comentário / Post Denunciado	Motivo da Denuncia	Ação
1	Ramon Turati	Douglas Neves	Inscrevam-se no meu canal - Ramon Plays	Anuncio de canal do Youtube	<button>Banir</button> <button>Excluir</button>
2	Breno Lisi Grego	Douglas Neves	Festinha muito loka (VIDEOZINHO)	Postagem sobre festa	<button>Banir</button> <button>Excluir</button>
3	Maipe Botadão	Douglas Neves	Lu Souza - Eu te amo!	Declaração de Amor!	<button>Banir</button> <button>Excluir</button>

2.2.3.3 Banir Usuário

Este caso de uso tem como objetivo banir um usuário que foi denunciado por algum motivo. Caso o administrador deseje banir quem foi denunciado, ele deverá clicar no botão banir dentro da lista de denúncias onde abrirá uma tela na qual ele deverá informar os dias do banimento.

Figura 7 - Protótipo Banir Usuário

Esta é uma janela de diálogo com o título "Banir Usuário" e um ícone de fechar (X) no canto superior direito. O conteúdo da janela é o seguinte:

- Nome: Ramon Turati
- Motivo: Anuncio de canal do Youtube
- Denunciado Por: Eduardo Rodrigues
- Publicação: Inscrevam-se no meu canal - Ramon Plays

Abaixo da lista, há um campo de texto com o placeholder "Informe os Dias".

No canto inferior direito, há dois botões: "Banir" (em vermelho) e "Cancelar" (em cinza).

2.2.3.4 Denunciar Publicações

Este caso de uso tem como objetivo denunciar as publicações que não foram de acordo com os termos de uso da rede social do projeto. O usuário que estiver denunciado deverá escolher por qual motivo àquela publicação não está de acordo com os termos de uso do nosso sistema.

Figura 8 - Protótipo Denunciar Publicações

Esta é uma janela de diálogo com o título "Escolhas o motivo da denuncia!" e um ícone de fechar (X) no canto superior direito. O conteúdo da janela é o seguinte:

Porque isso é impróprio?

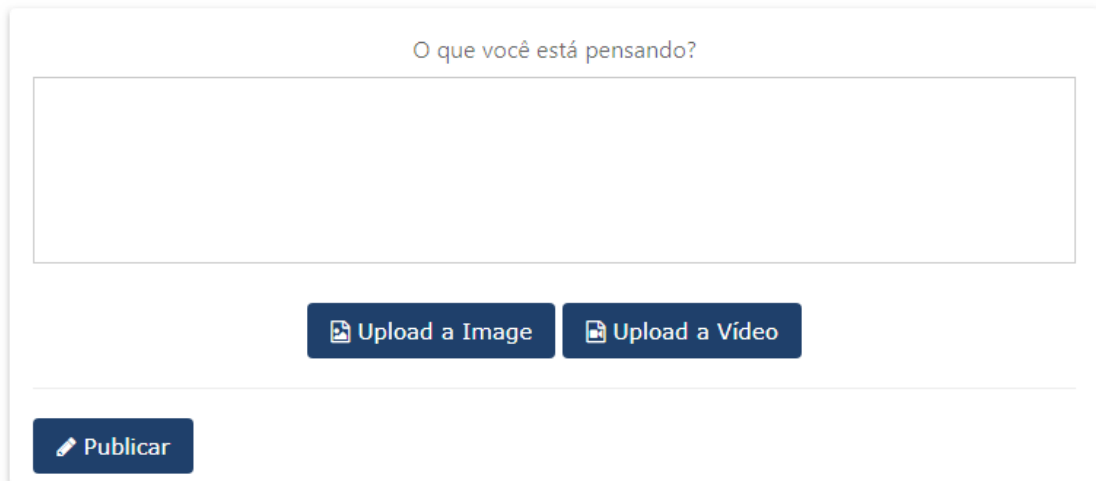
- ☐ O conteúdo não está relacionado ao tema do site.
- ☐ O conteúdo é impróprio com apelo sexual.
- ☐ O conteúdo é ofensivo ou proibido.
- ☐ O conteúdo não deveria estar no site.
- ☐ É spam.
- ☐ Outra opção

No canto inferior direito, há dois botões: "Enviar" (em azul escuro) e "Cancelar" (em azul escuro).

2.2.3.5 Publicações na Página

Este caso de objetivo tem o objetivo de publicar um texto, uma imagem ou um vídeo na *timeline* da rede social. O usuário pode escolher entre publicar uma mensagem para outros usuários em conjunto com uma imagem e/ou vídeo. Caso o usuário tenha a intenção de fazer a publicação com uma imagem e/ou vídeo, ele deverá clicar em algum dos botões de upload e selecionar o arquivo desejado.

Figura 9 - Protótipo Publicação na Página

A interface de usuário para a publicação na página. No topo, há um campo de texto com o placeholder "O que você está pensando?". Abaixo dele, há dois botões de upload: "Upload a Image" e "Upload a Vídeo", ambos com ícones de arquivos. Na base, há um botão "Publicar" com um ícone de lápis.

Para desenvolver esse protótipo foi necessário somente 11 linhas de código feito em HTML, os demais códigos estão no diretório do SVN do projeto.

Figura 10 - Código do Protótipo Publicação na Página

```
<form id="form" action="'. $ ROOT PATH.'?mod=gsocial&sub=realiza_publicacao" method="post" enctype="multipart/form-data">
  <textarea class="w3-border w3-padding" style="width:100%; resize:none; border:none" rows="5" type="text" name="conteudo" required></textarea>
  <br>
  <br>
  <center>
    <span class="w3-button w3-theme dj-default dj-file"><i class="fa fa-file-image-o"></i> Upload a Image <input type="file" name="arquivo" accept="image/*"></span>
    <span class="w3-button w3-theme dj-default dj-file"><i class="fa fa-file-video-o"></i> Upload a Vídeo <input type="file" name="video" accept="video/*"></span>
  </center>
  <hr class="w3-clear"/>
  <button type="submit" class="w3-button w3-theme"><i class="fa fa-pencil"></i> Publicar</button>
</form>
```

2.2.3.6 Editar Publicação

Este caso de uso tem como objetivo editar uma publicação podendo modificar a mensagem, inserir ou remover vídeo e imagem.

Figura 11 - Protótipo Editar Publicação

Escolha sua ação! ✕

Imagem:

Inserir Imagem

Video:

Inserir Vídeo

Texto:

PUBLICAÇÃO SEM FOTO E SEM VÍDEO

Editar

2.2.3.7 Excluir Publicação

Este caso de uso é bem simples, tem como finalidade excluir uma publicação. O usuário poderá escolher entre excluir a publicação ou cancelar essa ação.

Figura 12 - Protótipo Excluir Publicação

Excluir Publicação ✕

Você realmente deseja excluir essa publicação?

Cancelar Excluir

2.2.3.8 Realizar Comentários

Este caso de uso tem como objetivo permitir que qualquer usuário comente em qualquer publicação da *timeline*. Para comentar, é só clicar no botão comentar em qualquer publicação e inserir seu comentário e apertar a tecla *enter* do seu teclado.

Figura 13 - Protótipo Realizar Comentário

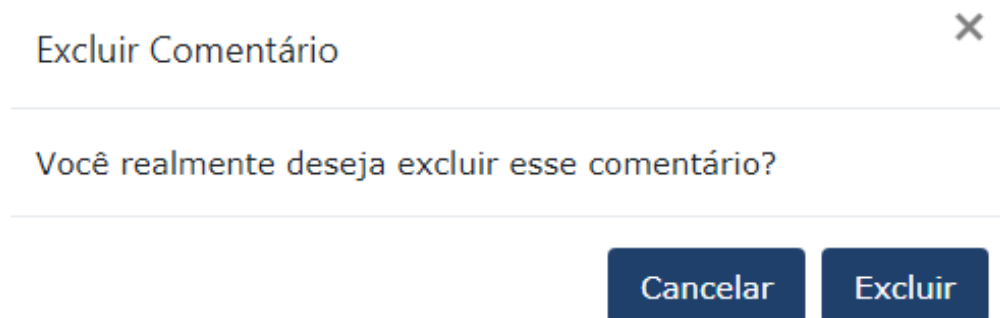


O protótipo mostra uma interface para realizar um comentário. No topo, há três botões: "Curtir" (com ícone de coração), "Comentar" (com ícone de balão de fala) e "Denunciar" (com ícone de sinal de proibido). Abaixo dos botões, há um campo de texto com o placeholder "Escreva um comentário!". Abaixo do campo de texto, há uma seção de perfil do usuário com uma imagem de perfil, o nome "Código do Usuario: 1" e o comentário "Comentário Simples!". À direita da seção de perfil, há um ícone de três pontos.

2.2.3.9 Excluir Comentário

Este caso de uso tem como objetivo excluir um comentário que o usuário fez em alguma publicação. Caso de uso parecido com o excluir publicações.

Figura 14 - Protótipo Excluir Comentário



O protótipo mostra uma interface para excluir um comentário. No topo, há o título "Excluir Comentário" e um ícone de fechar (X). Abaixo do título, há uma linha horizontal. Abaixo da linha horizontal, há o texto "Você realmente deseja excluir esse comentário?". Abaixo do texto, há uma linha horizontal. Abaixo da linha horizontal, há dois botões: "Cancelar" e "Excluir".

2.2.3.10 Editar Comentário


Este caso de uso é parecido com o caso de uso editar publicações, porém este é para editar comentários e tem como finalidade editar o comentário do usuário em uma publicação.

Figura 15 - Protótipo editar comentário

Editar comentário! ×

Comentário:

kkkkkkkkkkkkkkkkkk

 Editar

2.2.3.11 Denunciar Comentário

Este caso de uso tem o objetivo de dar aos usuários da rede social o poder de denunciar comentários que descumpram alguma de nossos termos de bom uso. O protótipo é idêntico ao de denunciar publicações pois são basicamente a mesma funcionalidade para ambos os casos.

Figura 16 - Protótipo denunciar comentário

Escolhas o motivo da denuncia! ×

Porque isso é impróprio?

☐ O conteúdo não está relacionado ao tema do site.

☐ O conteúdo é impróprio com apelo sexual.

☐ O conteúdo é ofensivo ou proibido.

☐ O conteúdo não deveria estar no site.

☐ É spam.

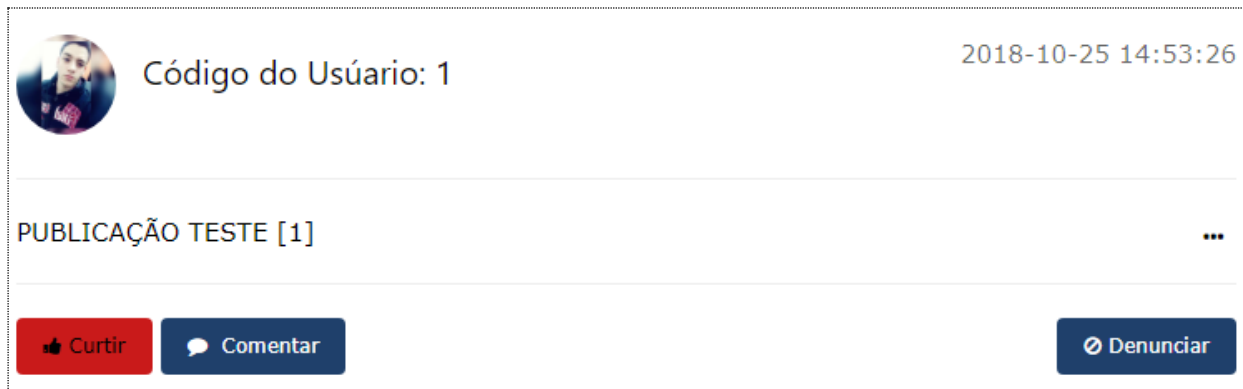
☐ Outra opção

Enviar Cancelar

2.2.3.12 Curtir Publicações

Este caso de uso é simples, permite ao usuário curtir publicações na qual ele tenha gostado. Para curtir o usuário basicamente só precisa clicar no botão curtir e está pronto.

Figura 17 - Protótipo Curtir Publicações



2.2.3.13 Listagem de Publicações

Este é o caso de uso da *timeline* responsável por listar as publicações dos usuários na rede social. Ele deve ocorrer assim que o usuário entrar na rede e começar a mostrar as publicações dos outros usuários.

Figura 18 - Listagem de Publicações



Código do Usuário: 1

2018-10-25 15:09:54

PUBLICAÇÃO COM IMAGEM E SEM VÍDEO



Curtir

Comentar

Denunciar



Código do Usuário: 1

2018-10-25 14:53:26

PUBLICAÇÃO SEM IMAGEM E SEM VÍDEO



Curtir

Comentar

Denunciar

2.2.3.14 Listagem de publicações na *timeline* de dicas e orientações

Este caso de uso é parecido com a listagem de publicações anterior, porém esse é relacionado somente com dicas e orientações que o nutricionista ou o educador físico colocar em

nossa página. Neste caso de uso possui um filtro onde o usuário pode escolher o que irá aparecer na *timeline*.

Figura 19 - Filtro da Listagem de Dicas e Orientações

Filtre sua busca!

☒ Dicas


☒ Orientações

☒ Nutricionista

☒ Educador Físico

Filtrar

Figura 20 - Listagem de Dica Nutricional

 Código do Usuário: 82018-10-01 00:00:00

EXEMPLO DE DICA NUTRICIONAL

Dica Nutricional

...

Curtir

Denunciar

Figura 21 – Listagem de Orientação Esportiva

 Código do Usuário: 22018-10-11 00:00:00

Bom exercicio para peito

Orientação Esportiva

...



Curtir

Denunciar

2.2.3.15 Publicar Orientações Nutricionais/Esportivas

Este caso de uso tem objetivo de dar ao nutricionista ou ao educador físico um local onde ele possa postar uma orientação nutricional com foto ou vídeo. Para publicar ele precisa selecionar a opção de orientação e caso queira inserir uma imagem ou um vídeo deverá selecionar algum dos botões de upload.

Figura 22 - Protótipo Publicar Orientação Nutricional/Esportiva

Publicar uma dica ou uma orientação física!

☐ Dicas ☒ Orientações

Escreva aqui sua orientação!

Upload a Imagem Upload a Vídeo

Publicar Orientação


2.2.3.16 Editar Orientações Nutricionais/Esportivas

Este caso de uso é bem parecido com o editar publicação, tem o mesmo princípio, dar ao usuário que fez a orientação o poder de editá-la. O usuário poderá substituir uma imagem e/ou um vídeo que esteja na orientação e também poderá alterar o texto.


Figura 23 - Protótipo Editar Orientações Nutricionais/Esportivas

Escolha sua ação!

Imagem:


 Inserir Imagem

Video:

 Inserir Vídeo

Texto:

Exemplo de orientação

 Editar

2.2.3.17 Excluir Orientações Nutricionais/Esportivas

Este caso de uso permite que o nutricionista ou o educador físico exclua uma orientação na qual ele publicou.

Figura 24 - Excluir Orientações Nutricionais/Esportivas

Excluir Orientação

Você realmente deseja excluir essa orientação?

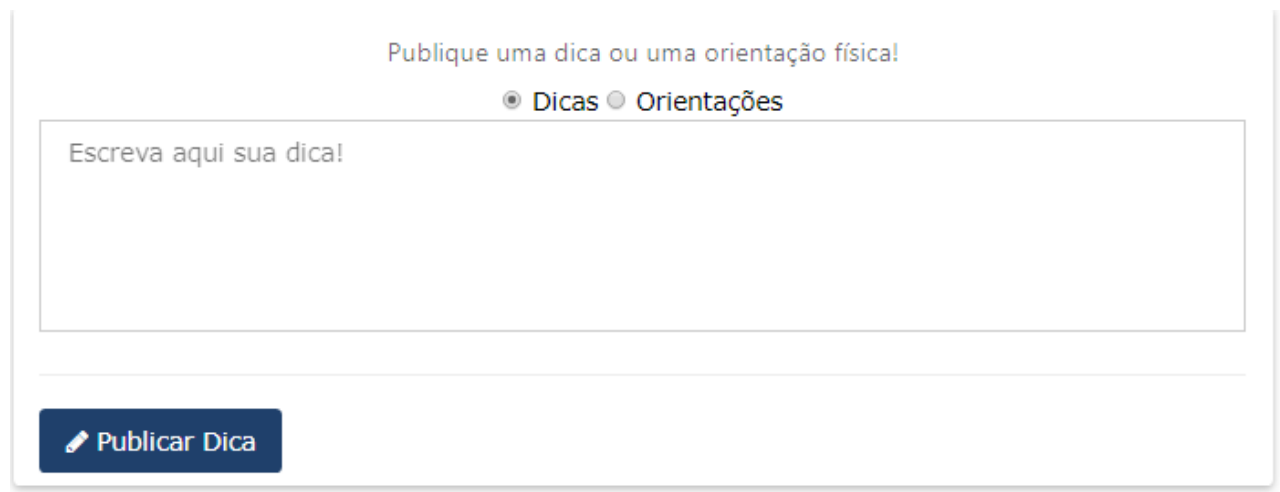
Cancelar

Excluir

2.2.3.18 Publicar Dicas Nutricionais/Esportivas

Este caso de uso é parecido com o publicar orientação, porém ele tem um diferencial de que só é possível publicar conteúdo somente com texto ou seja, imagens e vídeos não são permitidos nesse tipo de publicação.


Figura 25 - Protótipo Publicar Dicas Nutricionais/Esportivas



Publique uma dica ou uma orientação física!

☒ Dicas ☐ Orientações

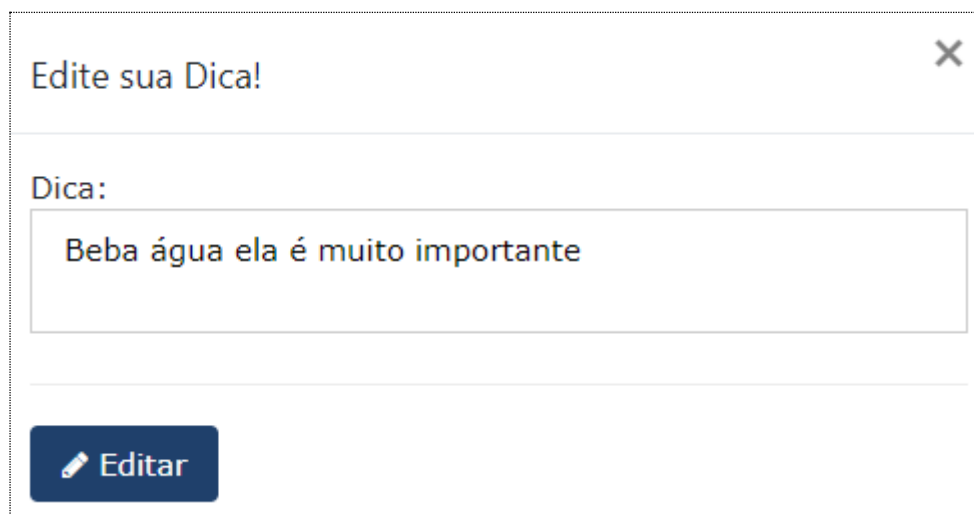
Escreva aqui sua dica!


 Publicar Dica

2.2.3.19 Editar Dicas Nutricionais/Esportivas

Este caso de uso tem como objetivo dar ao usuário que publicou uma dica tanto nutricional tanto como física o poder de editar sua publicação. Lembrando que as dicas possuem somente texto então o usuário pode modificar o texto da mesma.


Figura 26 - Protótipo Editar Dicas Nutricionais/Esportivas



Edite sua Dica! 

Dica:

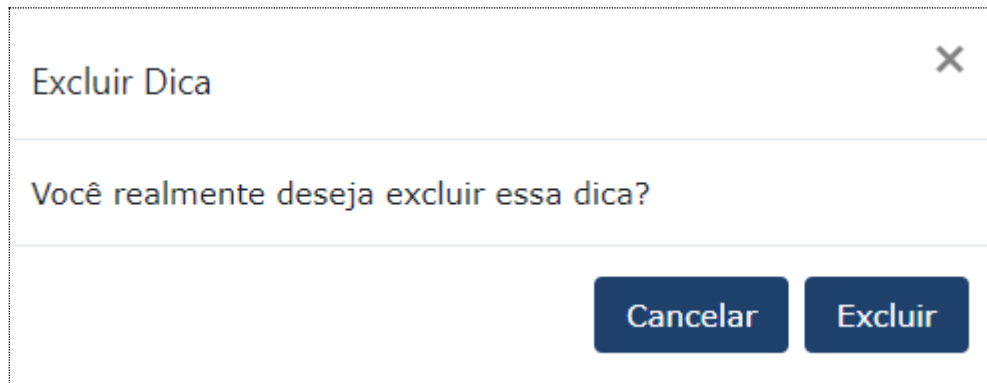
Beba água ela é muito importante

 Editar

2.2.3.20 Excluir Dicas Nutricionais/Esportivas

Este caso de uso permite ao usuário excluir uma dica na qual ele tenha publicado na rede social. O protótipo é bem parecido com o de excluir comentários, excluir publicações e excluir orientações para seguir um padrão

Figura 27 - Protótipo Excluir Dicas Nutricionais/Esportivas



Excluir Dica

Você realmente deseja excluir essa dica?

Cancelar Excluir

O protótipo é uma caixa de diálogo com o título "Excluir Dica" no topo à esquerda e um ícone de fechar (X) no topo à direita. Abaixo do título, há uma pergunta: "Você realmente deseja excluir essa dica?". No rodapé, há dois botões: "Cancelar" e "Excluir".

3 Conclusões e Recomendações

Neste trabalho foi apresentada uma explicação em cima do desenvolvimento dos protótipos da rede social do projeto Mais Saúde São João onde foi possível demonstrar cada um dos objetivos específicos para que o objetivo geral fosse concluído.

Mas, para que esse objetivo fosse alcançado, foi necessária a criação de três objetivos específicos. O primeiro objetivo teve como função analisar a importância da prototipação em um projeto, trouxe informações relevantes sobre essa técnica para que fosse possível explicar o quão importante ela é. O segundo objetivo tinha o dever de listar e explicar todas as tecnologias que foram usadas para o desenvolvimento dos protótipos, listando e explicando as suas funcionalidades para a criação dos protótipos. E por último e não menos importante, o terceiro objetivo específico ficou em explicar o desenvolvimento dos protótipos para a rede social, nele foi dada uma explicação de cada protótipo nos principais casos de uso do módulo mostrando sua interface.

A finalidade desse trabalho foi alcançada com sucesso, no qual os 20 casos de uso exemplificados tiveram suas interfaces apresentadas sendo acessíveis e de fácil entendimento por qualquer pessoa.

Vale ressaltar que houve alguns contratempos nesse trabalho, como, por exemplo, o tempo dado para a realização do mesmo, porque para exibir algumas prototipações eles necessariamente deveriam estar prontos e algumas infelizmente não estavam. Alguns desenvolvedores também estavam com dificuldades no desenvolvimento dos protótipos, deixando assim outros programadores sobrecarregados com suas funções.

Deixando aqui uma sugestão para trabalhos futuros, um maior tempo de desenvolvimento dos protótipos, levando o seu início para o começo do ano letivo e o início do desenvolvimento do trabalho final de curso para o segundo bimestre, deixando assim, maior tempo para os alunos desenvolverem seus trabalhos sem ficar sobrecarregados.

4 Referências Bibliográficas

- [1] Rede Federal. **Histórico**. Brasil, 2016. Disponível em: <<http://redefederal.mec.gov.br/historico>> Acesso em: 01 de nov. 2018
- [2] Equipe IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Panorama de São João da Boa Vista**. São João da Boa Vista, 2018. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/sao-joao-da-boa-vista/panorama>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [3] Equipe do Projeto Mais Saúde São João. **Termo de Abertura do Projeto Mais Saúde São João**. São João da Boa Vista, 2018. Disponível em: <<https://svn.sbv.ifsp.edu.br/svn/pds2018vespertino/trunk/documentacao/comum/TermoAberturaProjeto.doc>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [4] GOMES, Carlos Tiago N. **Introdução a prototipação e apresentação do Axure RP 6.5**. Brasil, 2013. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/introducao-a-prototipacao-e-apresentacao-do-axure-rp-6-5/27978>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [5] CAMARINI, Bruno. **PROTOTIPAÇÃO E SUA IMPORTÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE**. Brasil, 2013. Disponível em: <<http://dextra.com.br/pt/blog/prototipacao-e-sua-importancia-no-desenvolvimento-de-software>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [6] EIS, Diego. **O básico: o que é HTML?** Brasil, 2011. Disponível em: <<https://tableless.com.br/o-que-html-basico>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [7] Portal Educação. **Introdução ao PHP: linguagem interpretada**. Brasil, 20XX. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/introducao-ao-php-linguagem-interpretada/31642>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [8] Tarcísio. **O que é PHP e qual a sua historia?** Brasil, 20XX. Disponível em: <<http://www.digitaldev.com.br/2011/07/03/o-que-e-php-e-qual-e-sua-historia/>> Acesso em: 01 de nov. 2018.

- [9] Mozilla. **O que é JavaScript?** Brasil, 20XX. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/First_steps/O_que_e_JavaScript/> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [10] PEREIRA, Ana Paula. **O que é CSS?** Brasil, 2009. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm/>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [11] Equipe Core. **Bootstrap.** Brasil, 20XX. Disponível em: <<https://getbootstrap.com.br/>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [12] Techtudo. **Notepad++ edita seus textos e códigos-fonte de forma rápida e fácil.** Brasil, 2014. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/notepad.html/>> Acesso em: 01 de nov. 2018.
- [13] Equipe do Módulo de Rede Social do Projeto Mais Saúde São João. **Documento de Casos de Uso do Módulo Rede Social.** São João da Boa Vista, 2018. Disponível em: <<https://svn.sbv.ifsp.edu.br/svn/pds2018vespertino/trunk/documentacao/mod02/Documentação Caso de Uso Mod02 4.0.doc>> Acesso em: 29 de out 2018.