

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Curso de Ciência da Computação

Banco de Dados I

Chogiwrite

Equipe:

Natalia Pinheiro da Silva

Vinicius Oliveira Amaral

Vitória da Conquista – Dezembro/2018

Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor
18/12/18	1.0	Criação do documento	Natalia, Vinicius
22/02/19	1.1	Adição do modelo conceitual	Natalia, Vinicius
01/04/19	1.2	Adição do modelo relacional	Natalia, Vinicius
03/05/19	1.3	Edição do documento	Natalia, Vinicius
07/05/19	1.4	Edição do documento	Natalia, Vinicius

Índice

1. Introdução
2. Descrição Geral
3. Usuário
4. Funcionalidades do Sistema
5. Descrição do Minimundo
6. Técnicas de Levantamento Utilizadas.....
7. Modelo Conceitual.....
8. Modelo Relacional
9. Bibliografia.....

1. Introdução

Os alunos do curso de Ciência da Computação, Natalia Pinheiro da Silva e Vinicius Oliveira Amaral, desejam desenvolver um sistema para auxiliar autores no planejamento de suas histórias e criar uma interface entre as diversas etapas do processo de desenvolvimento literário.

Dessa forma, esse projeto propõe-se a desenvolver o sistema em sua íntegra, incluindo a modelagem dos dados e a implementação do banco de dados.

2. Descrição Geral

O ato de planejar histórias é tido como um problema para muitos escritores. Alguns dos quais, justamente por falta de planejamento, perdem tempo hábil folheando cadernos de anotações, procurando documentos no gerenciador de arquivos ou, até mesmo, tentando se lembrar de ideias passadas.

Por ser uma parte tão fundamental no processo criativo, o planejamento, quando precário, acarreta em problemas não só de desperdício de tempo, mas também de incompatibilidades na história, ambiguidades etc.

O sistema Chogiwite propõe-se a servir como ferramenta de auxílio ao autor, de modo a facilitar o planejamento de histórias, principalmente por agrupar todas as informações acerca de um projeto em um lugar único e de fácil acesso. Além de apresentar uma interface intuitiva e auxiliar que deve proporcionar, ao escritor, um direcionamento quanto ao planejamento.

O usuário do programa deve ser capaz de criar projetos, histórias, personagens, cenários, cenas, capítulos, registrar ideias etc.

Adiante, o usuário deve ter a opção de, ainda, gerar automaticamente fichas, resumos e relatórios sobre seus projetos, os quais facilitarão a visualização da história, dos dados coletados e, principalmente, o posterior processo de escrita

3. Usuário

Esta seção descreve os papéis dos usuários do sistema e suas responsabilidades no projeto.

Nome	Descrição	Responsabilidades
Autor	Representa a pessoa que escreve a história, cria os elementos narrativos, incluindo personagens, cenários etc.	O autor pode administrar projetos – criar e editar –, histórias – definir a estrutura, a premissa, o contexto, os fios narrativos –, personagens, cenários, cenas, capítulos e ideias. Além de, gerar documentos com resumos e fichas.

4. Funcionalidades do sistema

RF01. O sistema deve proporcionar a criação de uma conta. Informações: nome, usuário, senha, dica da senha, email. Regras: o sistema deve garantir que não haja mais de uma conta com o mesmo usuário ou mesmo email. O usuário deve inserir todas as informações, a senha

duas vezes, caso haja um usuário cadastrado com o mesmo nome de usuário ou email, o sistema deve informar e impedir que a conta seja criada, até que sejam inseridas informações apropriadas.

- O sistema deve validar se todos os campos foram preenchidos.
- Os dois campos para inserir a senha devem estar preenchidos e com senhas compatíveis.

RF02. O sistema deve proporcionar a criação de um projeto. Informações: identificador do projeto, nome do projeto, histórias associadas, autores e leitores-beta associados, personagens e cenários. Regras: um projeto poderá ser criado sem ter uma história ou personagem previamente adicionado.

RF03. O sistema deve proporcionar a criação de histórias. Informações: título, premissa, contexto, fios narrativos, cenas, capítulos, personagens, cenários, ideias. Regras: o sistema deve permitir que o usuário adicione à história e edite personagens, cenários, cenas, capítulos e anotações.

RF04. O sistema deve permitir que o usuário crie personagens. Informações: identificador do personagem, projeto ao qual pertence, tipo (principal ou secundário), nome, apelido, idade, gênero, nacionalidade, se usa óculos, altura, peso, cor da pele, cor do cabelo, características do cabelo, cor dos olhos, feições faciais, marcas no corpo, estilo de vestimenta, local de nascimento, sexo, relacionamento com os pais, quantidade de irmãos, situação financeira, memória mais feliz, traumas de infância, eventos marcantes, onde morou durante a vida, como foi sua educação, histórico ocupacional, realizações, fracassos, habilidades especiais, talentos, história geográfica, relacionamentos com outros personagens, orientação sexual, convicções fortes, hobbies, comidas favoritas, filosofias de vida, religião, estado civil, parceiros amorosos, questões importantes de seus relacionamentos amorosos, filhos, ocupação, opinião sobre ocupação, ocupação dos sonhos, qualidade da vida em casa, fobias, pior e melhor coisa que poderia acontecer, vícios, maior vergonha que já passou, o que gostaria de mudar em si mesmo, metas de vida, forças pessoais, fraquezas pessoais, transgressões sexuais, compulsões. Regras: o sistema deve garantir que não existe mais de um personagem com mesmo identificador, que pelo menos o nome do personagem seja fornecido para que ele possa ser criado e garantir que qualquer uma das informações possa ser alterada posteriormente.

RF05. O sistema deve permitir que o usuário crie cenários. Informações: nome, descrição. Regras: o sistema deverá permitir que o usuário altere as características do cenário, além de garantir que não exista mais de um cenário com o mesmo nome.

RF06. O sistema deverá permitir que o usuário adicione capítulos. Informações: identificador do capítulo, título, cenas, história associada. Regras: O sistema deverá permitir que o usuário adicione e remova cenas.

RF07. O sistema deve permitir que o usuário crie cenas. Informações: nome da cena, personagens envolvidos e local onde ocorreu. Regras: o sistema deve garantir que a cena

tenha pelo menos um nome, podendo ser criada mesmo sem personagens e cenários associados.

RF08. O sistema deve permitir que o usuário edite o rascunho do projeto. Regras: o rascunho é puramente texto.

RF09. O sistema deve permitir que o usuário gere documentos acerca das histórias, como fichas de personagens, de cenários, documentos com elementos da história agrupados etc.

5. Descrição do minimundo

Um autor possui vários projetos, cujos elementos devem ser administrados.

Para cada usuário, é preciso saber o nome completo, nome de usuário, email, senha, dica de senha e projetos associados. Um projeto possui identificador do projeto, nome do projeto, histórias associadas, usuário responsável, um rascunho, personagens e cenários pertencentes ao universo do projeto.

Uma história possui título, premissa, contexto, fios narrativos, cenas, capítulos, personagens e cenários.

Um personagem possui identificador do personagem, projeto ao qual pertence, tipo (principal ou secundário), nome, apelido, idade, gênero, nacionalidade, se usa óculos, altura, peso, cor da pele, cor do cabelo, características do cabelo, cor dos olhos, feições faciais, marcas no corpo, estilo de vestimenta, local de nascimento, sexo, relacionamento com os pais, quantidade de irmãos, situação financeira, memória mais feliz, traumas de infância, eventos marcantes, onde morou durante a vida, como foi sua educação, histórico ocupacional, realizações, fracassos, habilidades especiais, talentos, história geográfico, relacionamentos com outros personagens, orientação sexual, convicções fortes, hobbies, comidas favoritas, filosofias de vida, religião, estado civil, parceiros amorosos, questões importantes de seus relacionamentos amorosos, filhos, ocupação, opinião sobre ocupação, ocupação dos sonhos, qualidade da vida em casa, fobias, pior e melhor coisa que poderia acontecer, vícios, maior vergonha que já passou, o que gostaria de mudar em si mesmo, metas de vida, forças pessoais, fraquezas pessoais, transgressões sexuais, compulsões.

Uma cena possui título, descrição, personagens envolvidos, cenário no qual se passa, história na qual ocorre, projeto do qual faz parte. Um capítulo possui identificador, título, projeto ao qual pertence e cenas que o compõem.

Um fio narrativo, a premissa, o contexto e o rascunho de uma história possuem um título e um corpo (texto).

6. Técnicas de levantamento utilizadas

Foram realizadas entrevistas com autores.

7. Modelo conceitual

O modelo foi desenvolvido com o auxílio da ferramenta BrModelo.

ELMASRI, Ramez e NAVATHE, Shamkant B. Sistemas de Banco de Dados. Pearson Addison Wesley. 6ª Edição, 2011.