

COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

MIRELLA MAYARA SANTOS

WAKE UP HOUSE

CASCADEL - PR
2024

MIRELLA MAYARA SANTOS

WAKE UP HOUSE

Projeto de Desenvolvimento de Software
do Curso Técnico em Informática do
Colégio Estadual de Educação
Profissional CARMELO PERRONE C E PE
EF M PROFIS– Cascavel, Paraná.

Orientadores: Prof^a Aparecida S.Ferreira¹
Prof^a. ALESSANDRA M. UHL²

¹ Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

² Especialização em Docência no Ensino Superior. (Carga Horária: 432h). Faculdade de Educação São Luís, FESL, Brasil. Título: Desafios para Ensinar. Orientador: WALDOMIRO CAMILOTTI NETO. Especialização em Educação Profissional e Tecnológica. (Carga Horária: 562h). Faculdade de Educação São Luís, FESL, Brasil. Título: A Informática na Educação. Orientador: JULIANA FERREIRA PINTO ROCHA. Especialização em Engenharia de Software com ênfase em teste. (Carga Horária: 360h). União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. Título: Rastreabilidade de Requisitos. Orientador: Lucio Kamiji . Graduação em Sistema de Informação. Universidade Paranaense, UNIPAR, Brasil. Título: As transformações ocorridas na sociedade e no indivíduo geradas pelas novas tecnologias e pela informatização das práticas de trabalho. Orientador: Pablo Anaxágoras Michel.

**CASCADEL - PR
2024**

MIRELLA MAYARA SANTOS

WAKE UP HOUSE

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS– Cascavel, Paraná.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

COMISSÃO EXAMINADOR

Prof^a. Aparecida da S. Ferreira¹
Especialista em Tecnologia da
Informação
*Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas
de Cascavel*
Orientadora

Prof^a. ALESSANDRA M. UHL
Especialização em Docência no
Ensino Superior
BANCO DE DADOS

Prof^a. Aparecida da S. Ferreira¹
Especialista em Tecnologia da
Informação
*Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas
de Cascavel*
WEB DESIGN

Prof^a Eliane Maria Dal Molin Cristo
Especialista em Educação Especial:
Atendimento às Necessidades
Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP
Coordenadora de curso

Sumário

1	INTRODUÇÃO	5
1.1	Apresentação do Problema	6
2	OBJETIVOS	7
3	METODOLOGIA	8
4	REFERENCIAL TEÓRICO	10
5	DOCUMENTAÇÃO do projeto	11
5.1	Requisitos	12
5.1.1	Requisitos funcionais	12
5.1.2	Requisitos não funcionais	13
5.2	Diagrama de Contexto	14
5.3	Diagrama de Fluxo de dados	15
5.4	Diagrama de Entidade e relacionamento	16
5.5	Dicionário de Dados	17
5.6	Diagrama de Caso de Uso	19
5.6.1	Cadastrar4	19
5.6.2	Logar	19
5.6.3	Cadastro de funcionário/profissional	20
5.7	Diagrama de Classe	21
5.8	Diagrama de Sequência	22
5.9	Diagrama de Atividade	23
6	Telas	24
7	Conclusão	28
8	REFERÊNCIAS	29

1 INTRODUÇÃO

WAKE UP HOUSE é um projeto sem fins lucrativos, responsável pelas ações sociais da WAKE UP CHURCH, Cascavel-PR. Este projeto nasceu no coração dos pastores Lucas e Elyze, desde a fundação da WAKE UP CHURCH, eles sempre sonharam em proporcionar a cidade local um espaço de conexões, para compartilhar conhecimento e promover desenvolvimento humano; neste mesmo intuito nasceu a WAKE UP HOUSE, um projeto que propõem cursos voltados para a educação e cidadania gratuitos.

A escola é um *lócus*² fundamental de educação para a cidadania, de uma importância cívica fundamental, não como uma «antecâmara para a vida em sociedade», mas constituindo o primeiro degrau de uma caminhada que a família e a comunidade enquadram (Oliveira Martins, 1992: 41)

Assim como a educação é primordial nos primeiros anos de vida para o desenvolvimento da criança na sociedade, também ao longo da vida é uma peça importante, então a WAKE UP HOUSE pensou sobre isso, trazendo cursos para crianças, jovens, adultos e idosos.

A reconfiguração do processo educacional, antes baseado no aluno apenas como mero receptor de conteúdos passou a ocorrer a partir da gradual introdução das TIC e caminha no sentido de ampliar a participação discente no processo de ganho do conhecimento. Entende-se atualmente que a educação mediada por TIC pode melhorar a forma de ensinar, pois se soma a figura do professor como transmissor de informações, outras formas auxiliares de difusão de conteúdo como, por exemplo, o computador associado com a internet. O computador nesse contexto serve como o principal meio para difusão das TIC, pois através desse equipamento o aluno pode acessar diversos conteúdos de várias maneiras, tendo em vista que, nele ocorre a convergência de várias mídias, tais como: áudio, vídeos, imagens entre outras. (DE OLIVEIRA JUNIOR, 2014)

Conforme DE OLIVEIRA (2024), ao navegar pelas ondas da informação na internet, o aluno assume o papel de capitão de sua própria jornada de aprendizado. Guiado pela bússola da investigação crítica, ele desbrava um mar de conhecimentos, questionando, ponderando e construindo sua própria visão de mundo. Essa postura transformadora não apenas molda sua formação profissional, mas também lapida suas habilidades sociais, tornando-o um cidadão mais completo e preparado para os desafios do mundo em constante mudança. Pensando nisso, a WAKE UP HOUSE

² *Lócus* de formação continuada é um espaço de enunciação político constituído de línguas e falantes

terá um site para os alunos conseguirem ter acesso a materiais, tirar dúvidas com os professores e acessar suas frequências através do mesmo.

Conforme CANDIA (2009), O papel da arte na escola como ferramenta para a formação integral dos alunos é um tema frequentemente debatido. No Brasil, a crença de que a arte contribui para o desenvolvimento cultural e pessoal dos estudantes se consolidou entre os educadores. No entanto, essa discussão corre o risco de se tornar superficial se não considerarmos a necessidade de um ensino de arte de qualidade, que vá além da simples ideia de que "qualquer pessoa faz arte".

A arte está inserida na nossa educação, nos cursos de bateria, ballet, arte em parede (grafito³) entre outros, fazendo com que as crianças, jovens e adultos desenvolvam o interesse e amor pela arte, mas não esquecendo de todo o conhecimento teórico sobre o curso que está inserido.

1.1 Apresentação do Problema

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo facilitar o acesso da população que deseja entender mais sobre o projeto, fazer inscrições nos cursos e ajudar a conexão do aluno com o professor.

³ GRAFITO é uma arte, na forma de uma inscrição caligrafada de elaboração mais complexa que a pichação ou um desenho pintado sobre um suporte em espaços públicos que não são previstos para esta finalidade (como em paredes), existente desde o Império Romano.

2 OBJETIVOS

Criar um site para o projeto WAKE UP HOUSE, que facilita acesso da sociedade, alunos e professores a conteúdos disponibilizado.

A WAKEUP HOUSE tem como missão:

- Despertar gerações para se conectar, transformar realidades e promover um impacto positivo na sociedade.
- Ser um projeto social de referência, focado na transformação Social e no desenvolvimento humano em Educação e Cidadania.

3 METODOLOGIA

Para GIL (1994), a pesquisa científica transcende o mero ato de produzir conhecimento. Ela se configura como uma ferramenta poderosa para a formação discente, moldando indivíduos críticos, autônomos e capazes de interagir com o mundo de forma reflexiva e proativa.

A presente pesquisa pode ser classificada como exploratória e comparativa composta por levantamento bibliográfico e observação em campo, assim como a modelagem dos dados por envolver uma análise subjetiva dos resultados alcançados. GIL (1994) descreve que a pesquisa exploratória tem como principal finalidade o aperfeiçoamento das ideias e intuições, proporcionando o conhecimento e a familiaridade com o problema em estudo, construindo hipóteses futuras e explicitando o problema estudado.

Constitui um trabalho preliminar ou preparatório para outro tipo de pesquisa. Sua finalidade é obter maiores informações sobre determinado assunto, com o objetivo de delimitar o tema de um trabalho, definir seus objetivos, descobrir um novo tipo de enfoque. Na maioria dos casos, a pesquisa exploratória utiliza-se da pesquisa bibliográfica. (GIL, 1994).

A metodologia científica traça um mapa detalhado para a pesquisa. Nele, cada etapa é cuidadosamente definida, desde a formulação da pergunta norteadora até a comunicação dos resultados. Essa jornada rigorosa permite aos pesquisadores. A pesquisa comparativa é como um caleidoscópio de possibilidades, te convida a observar o mundo por diferentes ângulos, comparando e contrastando diversos elementos para desvendar suas nuances e relações.

- Coletar dados com precisão: Através de métodos e instrumentos validados, garantem-se informações confiáveis que servem como base para a construção do conhecimento.
- Analisar dados com imparcialidade: Técnicas rigorosas e livres de vieses garantem a objetividade na interpretação dos resultados, evitando distorções e conclusões precipitadas.
- Obter resultados comprováveis: A replicação de estudos e a validação por outros cientistas garantem a confiabilidade das descobertas, consolidando o conhecimento científico.

A metodologia científica, com sua busca incessante pela verdade, impulsiona progresso da ciência e da sociedade. Através dela, desvendamos os mistérios do

universo, desenvolvemos novas tecnologias e construímos um futuro mais próspero e sustentável para todos.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

O Referencial Teórico, pilar fundamental em monografias e artigos teórico-empíricos, se apresenta como um guia que conecta sua pesquisa ao conhecimento já estabelecido na área. Através dele, você, autor(a), convida seus leitores a uma jornada imersiva no universo do seu estudo, revelando as bases teóricas que sustentam cada passo da investigação.

Nesta jornada, cada teoria ou construto geral que permeia seu trabalho ganha vida em seções ou capítulos específicos do Referencial Teórico. Essa estrutura meticulosa demonstra seu domínio sobre o tema, evidenciando a expertise com que você selecionou e entrelaçou diferentes correntes de pensamento.

[...] é onde são feitas conexões entre os textos originais nos quais você se baseia, e onde você posiciona a sua pesquisa em relação a outras fontes. É a oportunidade de estabelecer um diálogo escrito com pesquisadores na sua área e, ao mesmo tempo, mostrar que você se envolveu com o corpo de conhecimento subjacente à sua pesquisa, o compreendeu e respondeu a ele. [...] é onde você identifica as teorias e pesquisas anteriores que influenciaram sua escolha de tema de pesquisa e a metodologia você está escolhendo a adotar. Você pode usar a literatura para apoiar a identificação do problema de pesquisa ou para ilustrar que existe uma lacuna nas pesquisas anteriores que precisa ser preenchida. (RIDLEY, 2008, p.2).

HTML (sigla para HyperText Markup Language, que em nosso idioma significa Linguagem de Marcação de Hipertexto) criada por Tim Bernest Lee na Suíça é uma linguagem utilizada para fazer a estrutura de uma página da internet "o esqueleto do site".

CSS (sigla para Cascading Style Sheet) criada por Håkon Wium Lie e Bert Bos em 1995, é a linguagem utilizada para fazer a estilização do site que é apresentada aos usuários.

JAVA SCRIPT, criada por Brendan Eich, a pedido da empresa Netscape, em meados de 1995 é uma linguagem utilizada para fazer a dinâmica, animação do site, trazendo assim, maior interação com os usuários.

XAMPP, criado em 2002 por o XAMPP, sigla para X (Cross-Platform) Apache, MySQL, PHP e Perl, é um pacote de software gratuito e de código aberto que reúne as ferramentas essenciais para o desenvolvimento web local. MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) amplamente utilizado, gratuito e de código aberto. É uma tecnologia fundamental para armazenar, organizar e gerenciar dados em uma vasta gama de aplicativos, sites e sistemas de software.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

A documentação do sistema é necessária para que o projeto seja compreendido de melhor forma, ela serve como uma linguagem universal entre os membros de uma equipe de desenvolvimento, segundo Gil (2015), a documentação de um projeto é um investimento que garante a segurança e o sucesso de toda a equipe. Ao registrar cada etapa, decisão e justificativa, evitamos imprevistos, facilitamos a comparação entre o planejado e o realizado e construímos uma base sólida para futuras análises e melhorias. A ausência dessa prática pode gerar insegurança e comprometer a credibilidade do projeto perante o cliente.

CICLO DE VIDA DE SISTEMA

Segundo GEMINI, O ciclo de vida do software é um guia completo que acompanha um sistema desde a sua criação até o fim de sua utilização. Ele organiza todas as etapas do desenvolvimento, facilitando o planejamento, a alocação de recursos e a entrega de um produto de qualidade. Com um ciclo de vida bem definido, as equipes conseguem trabalhar de forma mais eficiente, reduzindo riscos e garantindo a satisfação dos usuários.

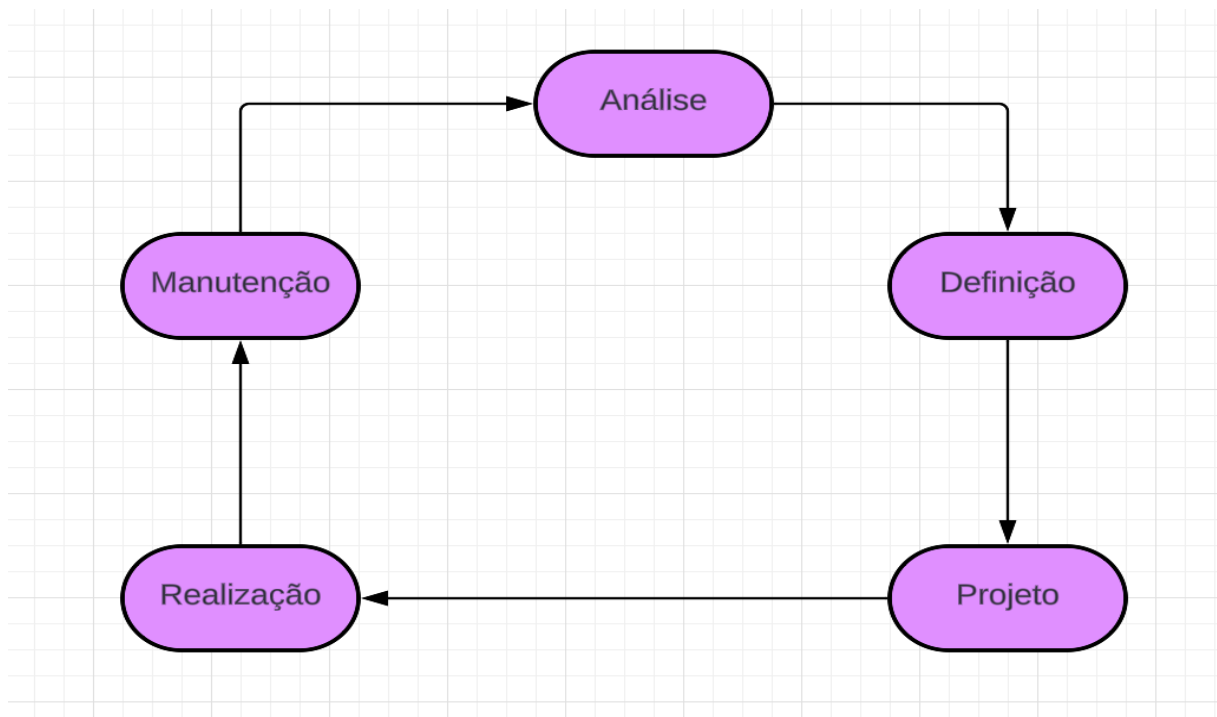


Figura 1: Ciclo de Vida do Sistema

5.1 Requisitos

No mundo dos softwares, os requisitos funcionam como a bússola que guia todo o projeto. Segundo Gemini (2024), os requisitos de um site são como a planta de uma casa, eles definem a estrutura, o funcionamento e as funcionalidades que o site terá. Sem eles, a construção do site se tornaria um projeto caótico e com altas chances de não atender às necessidades dos usuários e do cliente. Eles definem as funcionalidades, características e restrições que o produto final precisa ter para atender às expectativas e necessidades dos usuários. Em outras palavras, os requisitos respondem às perguntas cruciais:

- O que o software deve fazer? Quais funções e tarefas ele precisa executar?
- Como o software deve ser? Qual interface, usabilidade e desempenho ele deve oferecer?
- Quais condições precisam ser atendidas? Quais restrições técnicas, de segurança ou de compatibilidade precisam ser consideradas?

Ao definir os requisitos de forma clara e concisa, você garante que todos os envolvidos no projeto estejam na mesma página, desde os desenvolvedores até os usuários finais. Isso evita mal-entendidos e garante que o software atenda ao seu propósito original.

5.1.1 Requisitos funcionais

Descrevem as funções e tarefas que o software deve executar, como calcular impostos, gerenciar clientes ou editar fotos.

Número	Identificação	Descrição
[RF001]	Fazer inscrição	Permite que os usuários inscriavam-se no curso desejado
[RF002]	Login de Usuários	Permite que os usuários façam login utilizando e-mail e senha cadastrados
[RF003]	Adicionar cursos	Permite que o administrador adicione cursos
[RF004]	Adicionar nota	Permite com que o usuário "professor" adicione notas disponíveis na página do usuário "aluno"
[RF005]	Ver meus cursos	Permite com que o usuário veja os cursos nos quais ele está matriculado
[RF006]	Gerenciar usuários	Permite com que o administrador gerencie os usuários

Figura 2: Requisitos funcionais

Fonte: Santos, 2024

5.1.2 Requisitos não funcionais

Definem as características que o software deve ter, como desempenho, segurança, usabilidade e confiabilidade.

Número	Identificação	Descrição
[RNF001]	Responsividade	Deve adaptar-se e fornecer uma experiência de uso adequada em diferentes dispositivos
[RNF002]	Desempenho	Deve ter um desempenho eficiente, respondendo de forma ágil às interações do usuário.
[RNF003]	Segurança	Deve garantir a segurança das informações dos usuários.
[RNF004]	Controle de Acesso Administrativo	Deve fornecer recursos para permitir que usuários com papel de Administrador acessem áreas restritas do sistema para gerenciamento

Figura 3: Requisitos Não funcionais

Fonte: Santos, 2024

5.2 Diagrama de Contexto

Um Diagrama de Contexto é uma representação visual de alto nível de um sistema, mostrando seus elementos principais, seus limites e como ele interage com o mundo externo. Segundo Gemini 2024, O diagrama de contexto é uma representação gráfica que oferece uma visão de alto nível de um sistema, seja ele um processo, um produto, um sistema de informação ou outro qualquer. Ele serve como um mapa inicial, delineando os limites do sistema e as suas interações com o ambiente externo.

Funcionalidades:

- **Visão geral do sistema:** Oferece uma visão abrangente do sistema, definindo seus limites e escopo.
- **Comunicação clara:** Facilita a comunicação entre as partes interessadas, alinhando a visão sobre o sistema.
- **Identificação de stakeholders:** Auxilia na identificação das partes interessadas no sistema e seus respectivos interesses.
- **Análise de interfaces:** Permite analisar as interfaces do sistema com o mundo externo, identificando pontos de integração e potenciais gargalos.
- **Definição do escopo do projeto:** Auxilia na definição do escopo do projeto, garantindo que todos os envolvidos estejam em sintonia.

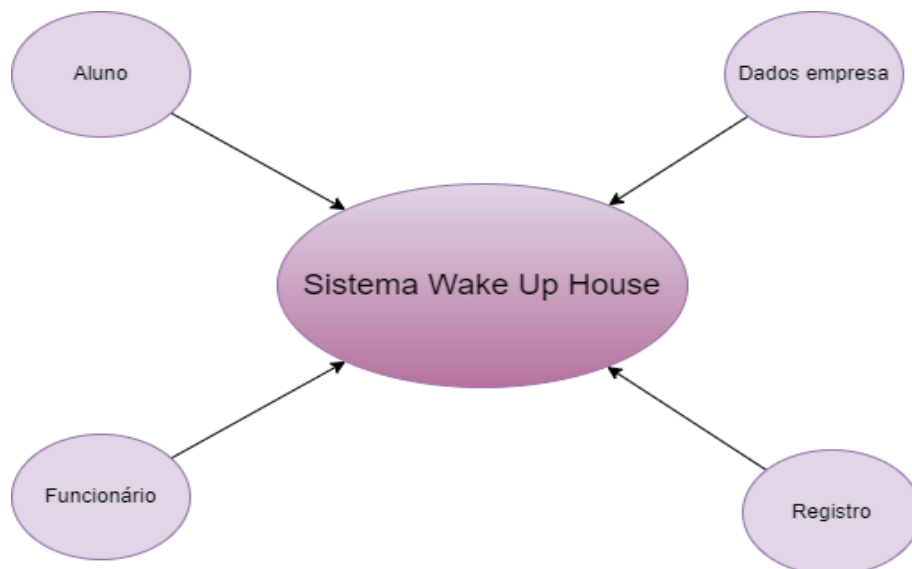


Figura 4: Diagrama de Contexto

Fonte: Santos, 2024

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

Um Diagrama de Fluxo de Dados é uma ferramenta visual que mapeia o fluxo de informações em um sistema ou processo. Segundo Gemini 2024, é uma representação gráfica que mostra como as informações fluem através de um processo ou sistema. Ele utiliza símbolos padronizados para ilustrar as entradas, saídas, processos e armazenamentos de dados, além das relações entre eles.

Funcionalidades:

- **Visualizar o fluxo de dados:** O DFD torna claro como as informações se movem pelo sistema, facilitando a compreensão de como ele funciona.
- **Analisar sistemas existentes:** Ao identificar gargalos e ineficiências, o diagrama de fluxo de dados auxilia na otimização dos processos.
- **Projetar novos sistemas:** O diagrama de fluxo de dados serve como um guia para projetar sistemas mais eficientes e eficazes.
- **Comunicar informações complexas:** Através da visualização, o diagrama de fluxo de dados facilita a comunicação de informações complexas de maneira clara e concisa.

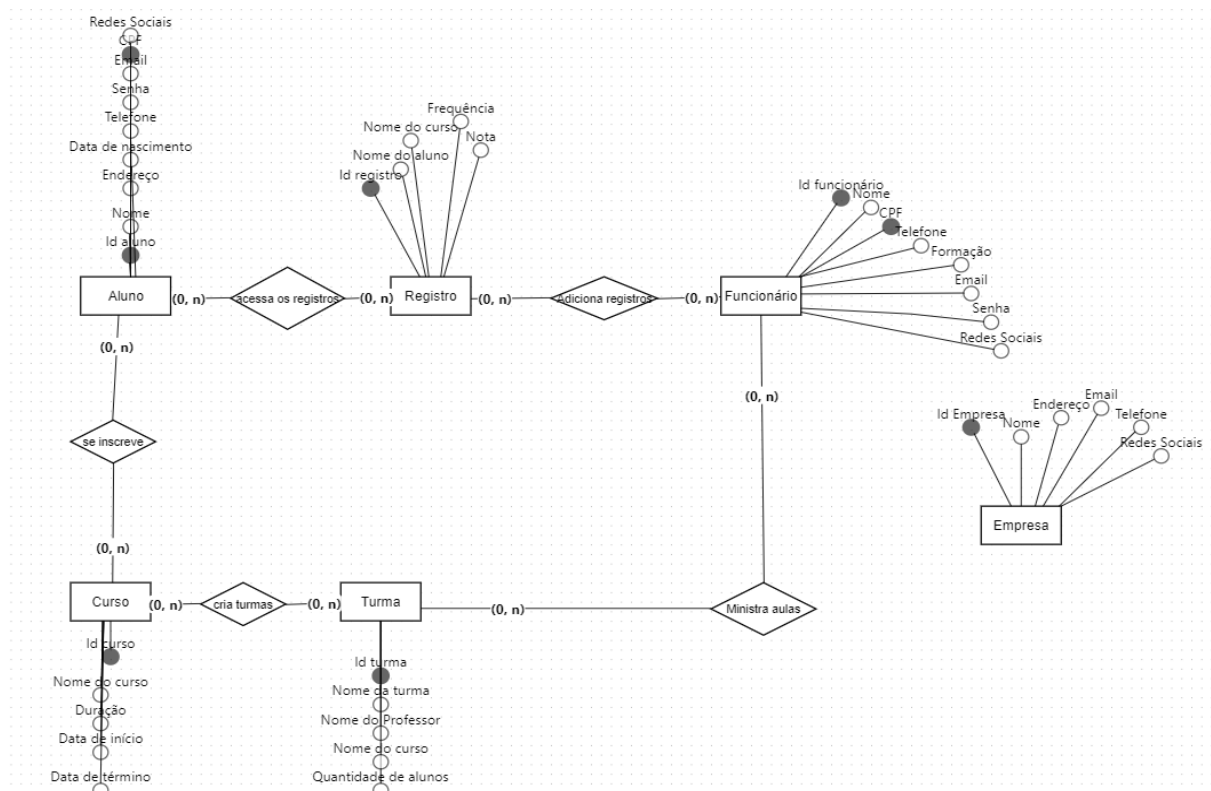


Figura 5: Diagrama de Fluxo de dados

Fonte: Santos, 2024

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

Segundo Gemini 2024, diagrama entidade-relacionamento (DER) é uma ferramenta visual essencial para modelar bancos de dados. Ele representa de forma clara as entidades (elementos do sistema) e os relacionamentos entre elas (como as entidades se conectam). Através de símbolos como retângulos, diamantes e ovais, o DER ilustra a estrutura do banco de dados, facilitando a compreensão e o desenvolvimento.

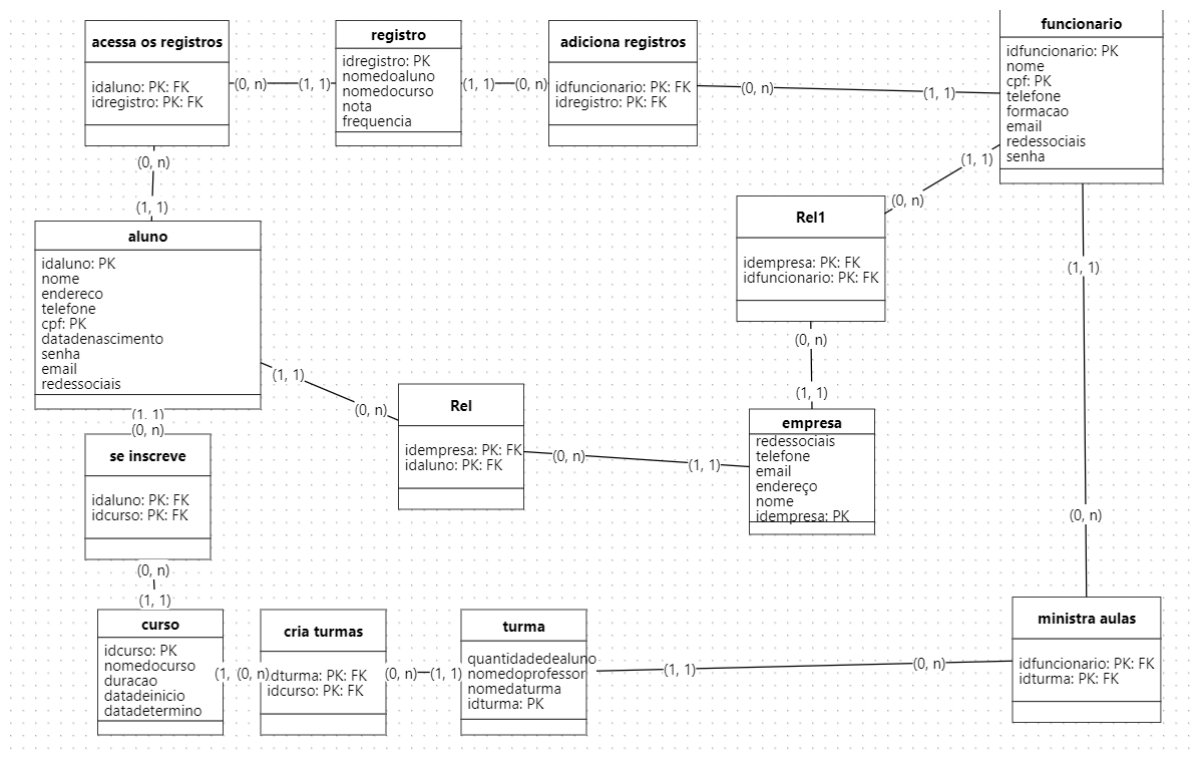


Figura 6: Diagrama de Entidade e Relacionamento

Fonte: Santos, 2024

5.5 Dicionário de Dados

Um dicionário de dados é, em essência, um catálogo detalhado de todos os elementos de dados presentes em um sistema de informação. Segundo Gemini, ele funciona como um glossário, explicando o significado, o formato e as relações entre esses elementos. Imagine-o como um dicionário comum, mas em vez de palavras, ele define termos e conceitos relacionados a dados. Desenvolvedores: Entender a estrutura e as relações entre os dados para criar e manter o sistema.

- **Analistas de dados:** Realizar análises e gerar relatórios precisos.
- **Usuários:** Localizar e interpretar os dados de forma rápida e fácil.

TABELA USUARIO				
COLUNA	TIPO	DESCRIÇÃO	TAMANHO	RESTRIÇÕES
idusuario	int	Identificador do usuário	11	NOT NULL
nome	varchar	Nome completo do usuário	100	DEFAULT NULL
endereco	varchar	Endereço do usuário	100	DEFAULT NULL
datadenascimento	date	Data de nascimento do usuário		NOT NULL
cpf	int	CPF do usuário	20	NOT NULL
telefone	int	Telefone do usuário	100	DEFAULT NULL
email	varchar	Email do usuário	100	DEFAULT NULL
senha	varchar	Senha para acesso	50	NOT NULL
redessociais	varchar	Redes sociais do usuário	50	DEFAULT NULL
usuario	varchar	Define qual o tipo de usuário	20	DEFAULT NULL
fotousuario	varchar	Foto do usuário	100	NULL
tipo	int	Define qual tipo de usuário (adm, aluno, responsável ou professor)	2	DEFAULT NULL

TABELA TURMA				
COLUNA	TIPO	DESCRIÇÃO	TAMANHO	RESTRIÇÕES
idturma	int	Identificador da turma	11	NOT NULL
nomedaturma	varchar	Nome da turma	50	DEFAULT NULL
nomedocurso	varchar	Nome do curso	50	DEFAULT NULL

nomedoprofessor	date	Nome do professor que vai ministrar as aulas	80	DEFAULT NULL
quantidadedealunos	int	Define a quantidade de alunos em cada turma	20	NULL
datadeinicio	int	Define a data de início da turma	20	NOT NULL

TABELA REGISTRO				
COLUNA	TIPO	DESCRIÇÃO	TAMANHO	RESTRIÇÕES
Idregistro	int	Identificador do registro	11	NOT NULL
nome	varchar	Nome do aluno	100	DEFAULT NULL
nomedocurso	varchar	Nome do curso que o aluno está inscrito	100	DEFAULT NULL
frequencia	varchar	Frequência final do aluno ás aulas	20	NULL
nota	int	Nota final	11	NULL

TABELA INSCRICAO				
COLUNA	TIPO	DESCRIÇÃO	TAMANHO	RESTRIÇÕES
Idinscricao	int	Identificador da inscrição	11	NOT NULL
nome	varchar	Nome do usuário	100	DEFAULT NULL
datadenascimento	date	Data de nascimento do usuário		NOT NULL
telefone	int	Telefone do usuário	20	DEFAULT NULL
email	varchar	Email do usuário	50	DEFAULT NULL
cursos	varchar	Curso que o usuário quer se inscrever	50	DEFAULT NULL

TABELA CURSO				
COLUNA	TIPO	DESCRIÇÃO	TAMANHO	RESTRIÇÕES
idcurso	int	Identificador do curso	11	NOT NULL
nomedocurso	varchar	Nome do curso	100	DEFAULT NULL
duracao	varchar	Tempo de duração do curso	50	NOT NULL
datainicio	date	Data inicio do curso		NOT NULL
datatermino	date	Data de término do curso		NOT NULL
imagem	varchar	Imagem do curso	50	NULL

5.6 Diagrama de Caso de Uso

É a representação das funcionalidades externamente observáveis do sistema e dos elementos externos ao sistema e, que com ele interagem (Bezerra, 2007); Serve como um guia preciso para definir e registrar todas as funcionalidades que o sistema deve oferecer.

Segundo Stadzisz, 2002 É um instrumento eficiente para determinação e documentação dos serviços a serem desempenhados pelo sistema. É também um bom meio para comunicação com os clientes no processo de definição dos requisitos do sistema.

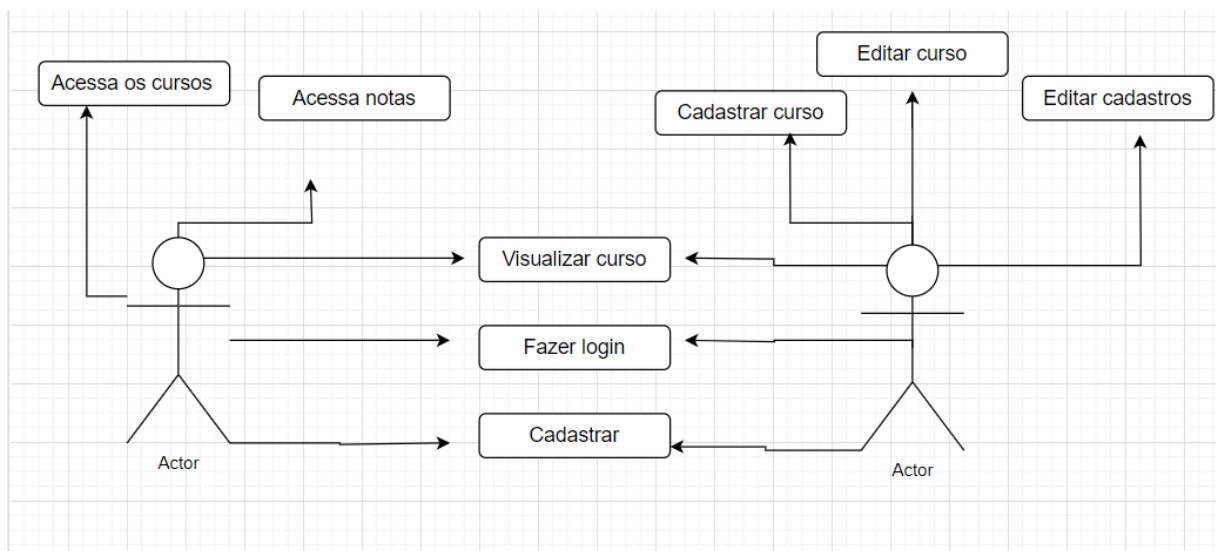


Figura 7: Diagrama de Caso e Uso

Fonte: Santos, 2024

5.6.1 Cadastrar4

- -Cenário Principal:
- -Um novo usuário acessa o site da Wake Up House
- -Preenche o formulário na Página Inicial “inscreva-se”
- - O ADM entra em contato pelo o telefone e email preenchidos no formulário, confirmando a inscrição e fazendo um novo cadastro.

5.6.2 Logar

- -Cenário Principal:

- - O usuário já cadastrado acessa o site da Wake Up House
- - Acessa o site com seu Email e Senha
- - O sistema verifica os dados do usuário
- - Se todos os dados estiverem corretos, o sistema permite que o usuário acesse a página de determinado usuário
- - Se os dados não estiverem corretos ele exibe a mensagem de erro e permanece na área de login;

5.6.3 Cadastro de funcionário/profissional

- - Cenário Principal:
- - O Administrador quando faz o cadastro seleciona o tipo de usuário, sendo eles: Aluno, Responsável e Professor;
- - O sistema verifica e valida as informações.
- - Se tudo estiver correto, o sistema cria uma nova conta para o funcionário;

5.7 Diagrama de Classe

Segundo Gemini 2024, um diagrama de classe é uma representação gráfica que mostra a estrutura de um sistema, descrevendo as classes, seus atributos e as relações entre elas. É uma ferramenta fundamental na programação orientada a objetos, especialmente na modelagem de sistemas utilizando a Linguagem de Modelagem Unificada (UML). Ao representar visualmente as classes e seus relacionamentos, eles ajudam a:

- **Visualizar a estrutura:** Oferecer uma visão geral clara da organização do sistema.
- **Facilitar a comunicação:** Permitir que diferentes stakeholders (desenvolvedores, analistas, clientes) tenham uma visão comum do sistema.
- **Identificar problemas:** Detectar inconsistências e lacunas na modelagem.
- **Guiar a implementação:** Servir como base para a criação do código.

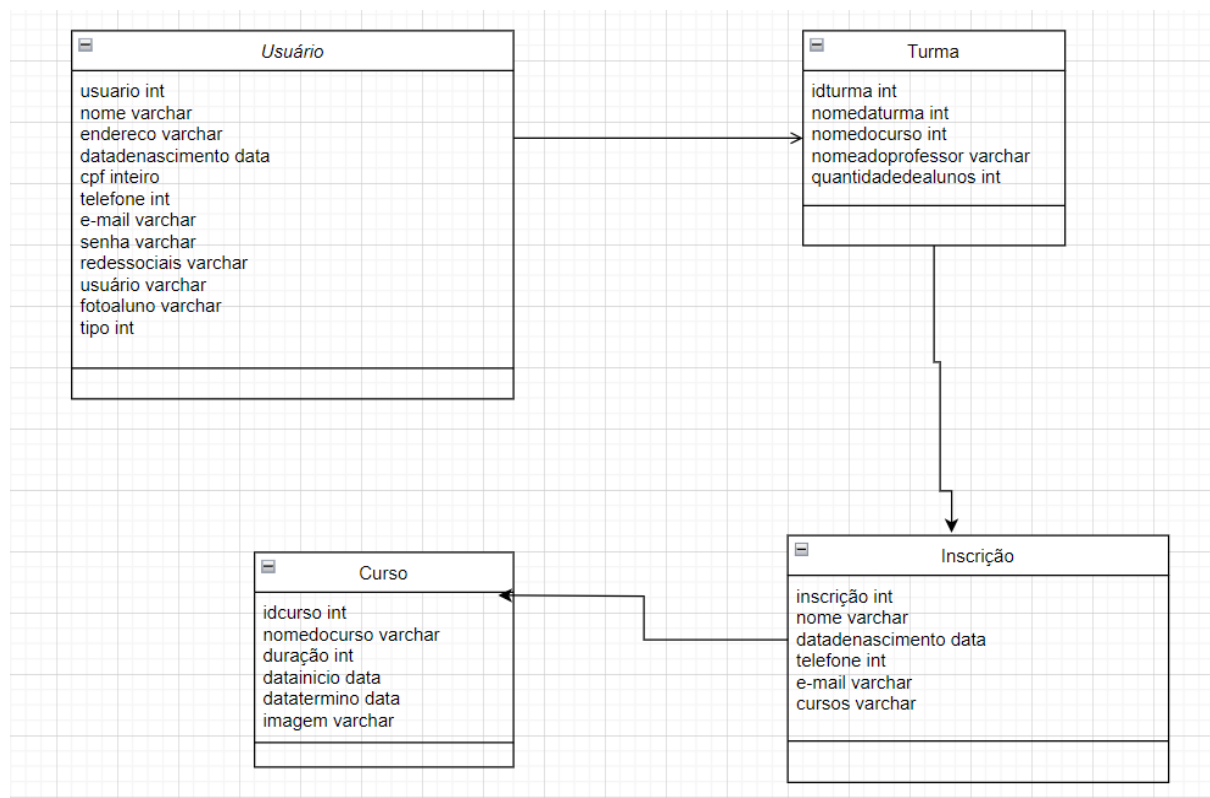


Figura 8: Diagrama de Classe

Fonte: Santos, 2024

5.8 Diagrama de Sequência

De acordo com Gemini 2024 um diagrama de sequência é uma ferramenta visual utilizada na modelagem UML (Unified Modeling Language) para representar a ordem temporal de interações entre objetos em um sistema. Em outras palavras, ele mostra como os objetos se comunicam entre si ao longo do tempo para realizar uma determinada tarefa. Ele serve para:

- **Visualizar a interação entre objetos:** Permite entender como os objetos de um sistema se comunicam para realizar uma determinada tarefa.
- **Modelar o fluxo de controle:** Mostra a ordem em que as ações são executadas.
- **Identificar gargalos e problemas:** Auxilia na identificação de pontos de falha ou ineficiências no sistema.
- **Documentar o sistema:** Serve como documentação para o desenvolvimento e manutenção do sistema.

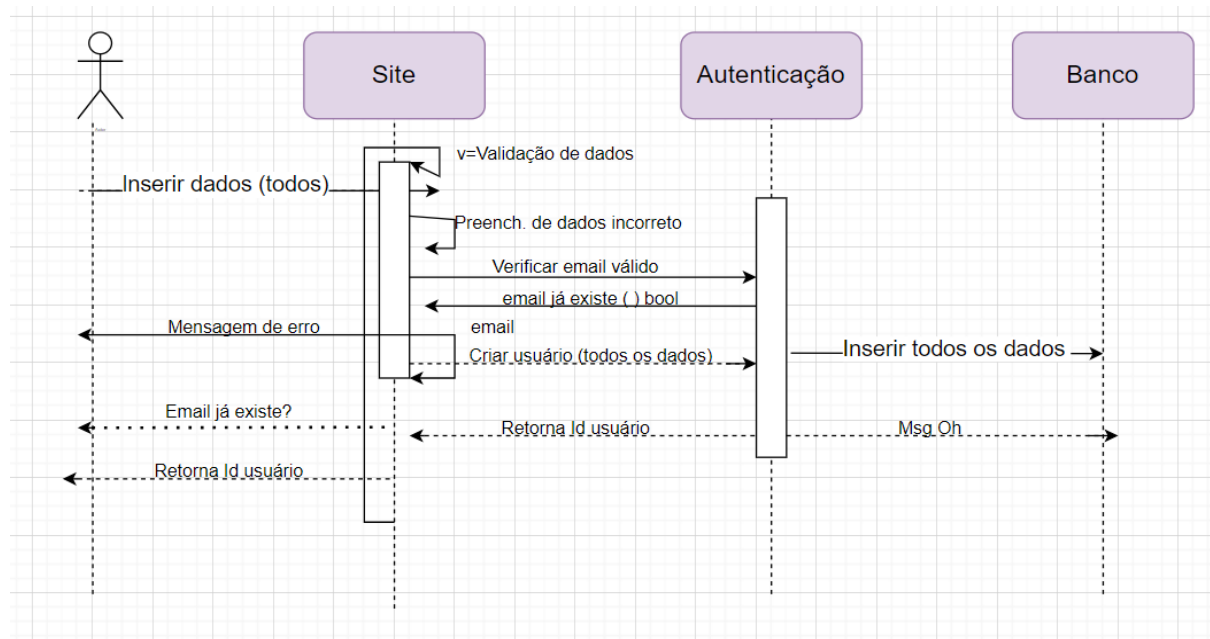


Figura 9: Diagrama de Sequência

Fonte: Santos, 2024

5.9 Diagrama de Atividade

De acordo com GEMINI (2024), um diagrama de atividade é uma ferramenta visual utilizada na modelagem de sistemas, especialmente na Linguagem de Modelagem Unificada (UML). Ele serve para representar o fluxo de controle de um processo, mostrando as atividades que precisam ser realizadas e a ordem em que elas ocorrem.

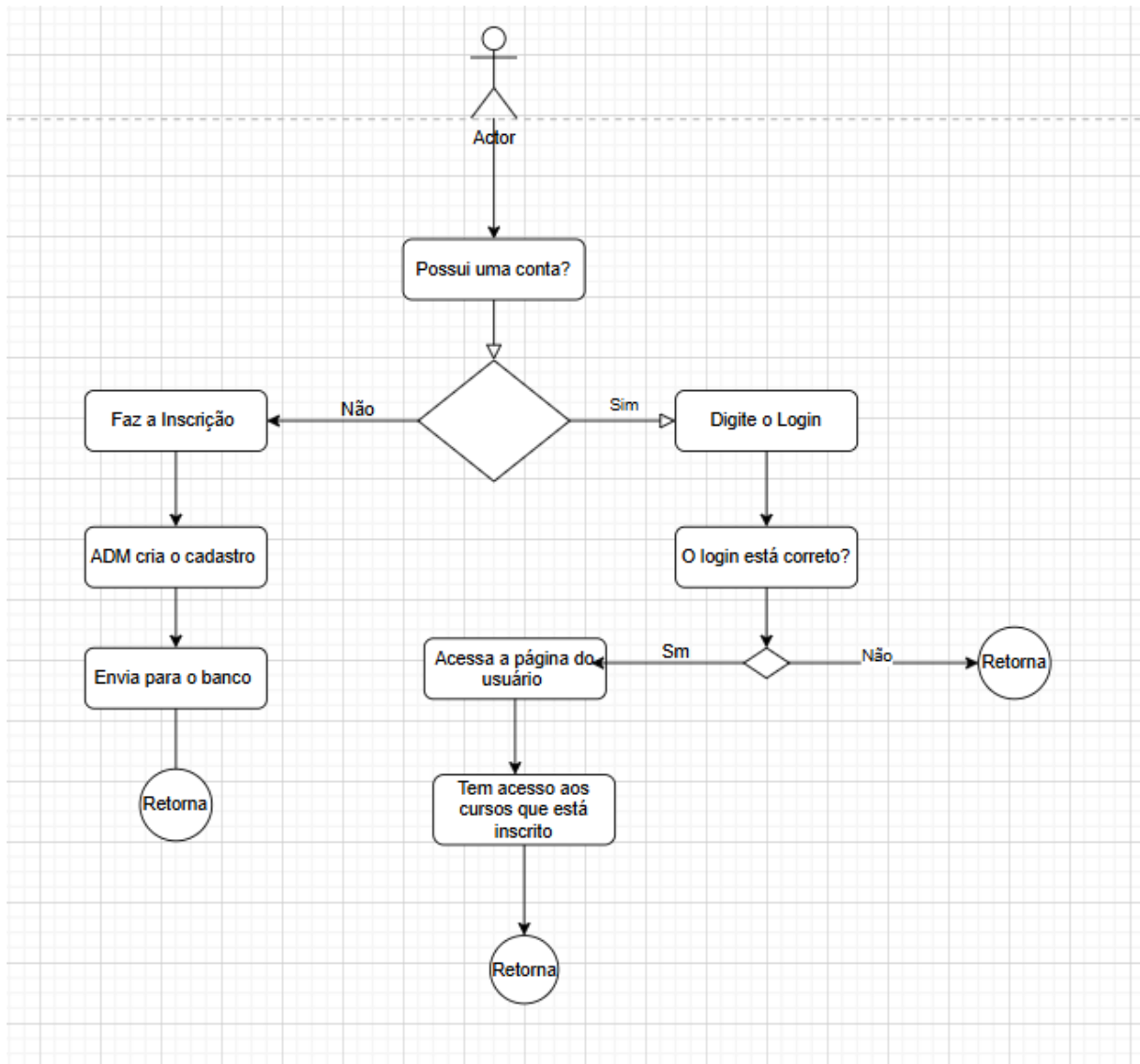


Figura 10: Diagrama de atividade



Fonte: Santos, 2024

6 TELAS




The screenshot shows the registration form on the Wakeup House website. The form is titled 'Faça sua inscrição:' and is set against a blue background. It includes input fields for 'Nome:', 'Telefone:' (with a placeholder '(xx) xxxxx-xxxx'), 'Email:' (with a placeholder 'nome@gmail.com'), and a dropdown menu for 'Curso que deseja inscrever:' with 'Culinária Infantil' selected. Below the form, there is a checkbox for 'Aceito o Termo de taxa de matrícula' and an 'Enviar' button.


Endereço: Rua Visconde de Guarapuava (número)-Cancelli, Cascavel-PR
Contato:
Gmail:WAKEUPHOUSE@gmail.com

 
@Wake Up House

wakeup
house



[Início](#) [Quem Somos](#) [Login](#) [Contato](#)




AULAS GRATUITAS CULINÁRIA INFANTIL

Duração: 6 meses
Data início: 2024-05-09
Data término: 2024-09-26

Selecione curso

TEATRO




MIRELLA

AULAS GRATUITAS CULINÁRIA INFANTIL

Duração: 5 meses
Data início: 2024-07-04
Data término: 2024-09-26

Selecione curso




MIRELLA

CLASSES DE MÚSICA

Duração: 3 meses
Data início: 2024-08-08
Data término: 2024-09-25

Selecione curso




MÚSICA

wake UP


Duração: 10 meses
Data início: 2024-05-09
Data término: 2024-12-26

Selecione curso



[Página Inicial](#) [Quem Somos](#) [Conecte-se](#) [Contato](#)

WAKE UP HOUSE



LOGIN

Email:

Senha:

Entrar

← → ↻ localhost/mirella/paginas/cadastrarcurs.php ☆ 📁 ⌵

wakeup

house

Adicionar um novo curso:

Nome do curso:

Duração:

Data de início: dd/mm/aaaa ☐

Data de término: dd/mm/aaaa ☐

Imagem do curso: Nenhum arquivo escolhido

wakeup

house

Cadastrar aluno

Nome:

Endereço:

Data de nascimento: dd/mm/aaaa ☐

CPF:

Telefone:

Email:

Senha:

Instagram:

Tipo de Usuário:

☐ Aluno

☐ Responsável

☐ Professor

☐ ADM

Insira a foto do usuário: Nenhum arquivo escolhido

Data de início: dd/mm/aaaa ☐

wakeup

house

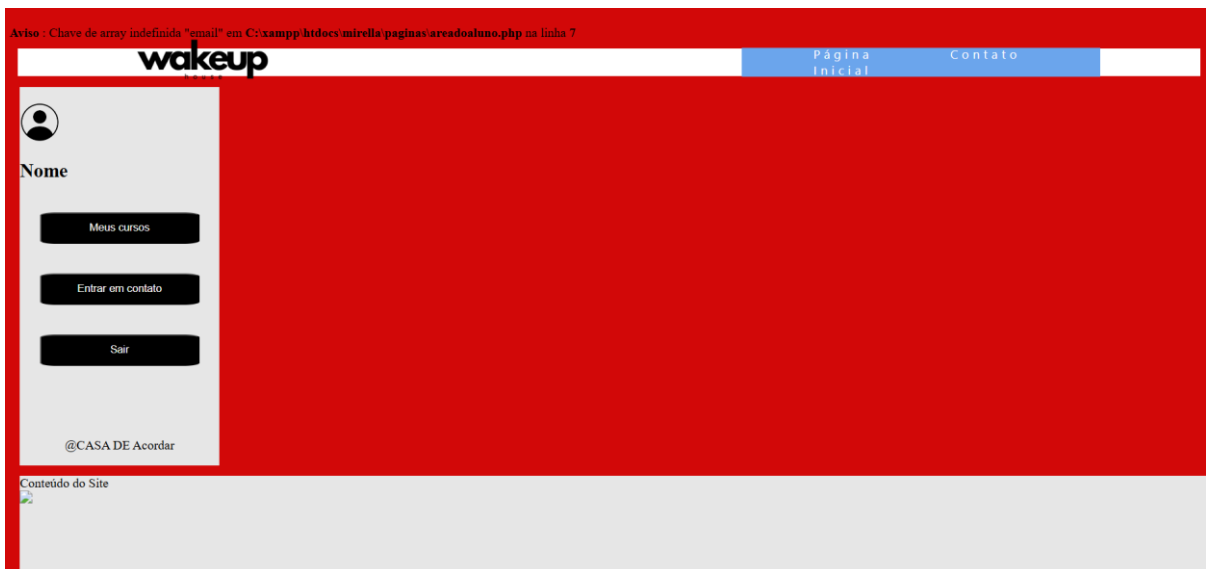
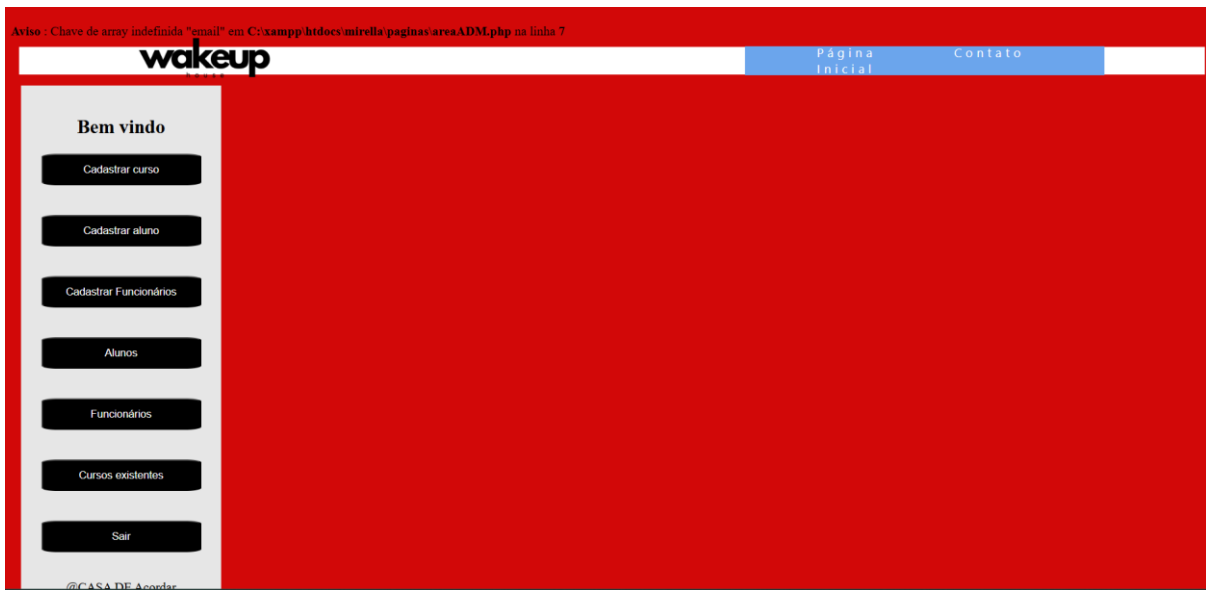
Adicionar uma nova turma:

Nome da turma:

Nome do curso:

Nome do professor:

Quantidade de Alunos:



7 CONCLUSÃO

Este projeto evidencia a dificuldade que a área da educação passa em relação a tecnologia, a ausência da mesma traz dificuldades em relação á controle de estudantes, responsáveis e dados no geral. A inovação representa um diferencial competitivo crucial em mercados saturados. A dinâmica constante do mercado impulsiona a criatividade e a busca por soluções personalizadas, permitindo que as empresas se destaquem com produtos e serviços exclusivos. A capacidade de inovar não apenas atrai consumidores, mas também solidifica a posição de liderança da empresa no setor, da mesma forma na área da Educação, trazendo mais reconhecimento no mercado; O sistema foi projetado especificamente para o Acesso aos cursos e registros educacionais da Wake Up House, sendo rápido, simples e dinâmico, acessível a todos os tipos de público e dispositivos.

É importante destacar que esta é uma versão inicial do sistema online para a Wake Up House, e há espaço para melhorias contínuas e refinamentos. Com tempo e dedicação, o sistema pode crescer e se tornar uma aplicação reconhecida na Educação.

Assim, o sistema de registros online para a Wake Up House tem o potencial de melhorar a experiência do usuário, aumentar a eficiência operacional e contribuir para a sustentabilidade dos negócios. À medida que a tecnologia continua a evoluir, é essencial que a Wake Up House e outras empresas se adaptem e aproveitem as oportunidades que ela oferece para prosperar no mercado em constante mudança.

8 REFERÊNCIAS

BEZERRA, Eduardo. Princípios de análise e Projeto de sistemas com UML. 2. ed., Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

CANDA, Cilene Nascimento; BATISTA, Carla Meira Pires. Qual o lugar da arte no currículo escolar?. 83, v. 4, n. 2, 2009.

DE OLIVEIRA JÚNIOR, José Klidenberg; DA SILVA, Marco Antônio Dias. As tecnologias de informação e comunicação como ferramenta complementar no ensino da histologia nos cursos odontologia da Região Norte. Journal of Health informatics, v. 6, n. 2, 2014.

GEMINI, Openai. Ciclo de vida do sistema. 2023. Disponível em: <https://gemini.google.com/app/8d7500b53663f4ad>

GIL, A. C. AC (1994): Metodologia do Ensino Superior.

GOOGLE AI. Gemini: A new approach to large language models. Google AI, 2023. Available at: <https://blog.google/technology/ai/google-gemini-ai/>.

Oliveira-Martins, G. (1992). Europa – Unidade e diversidade, educação e cidadania. Colóquio: Educação e Sociedade, 1:41-60

GIL, Roberto. Qual a importância da documentação em Projeto. São Paulo: Artia, 2015.

GEMINI, Para que serve os requisitos de um site. 2024, Disponível em: <https://gemini.google.com/app/d4b344cf3c218e3b>

GEMINI, O que é um Diagrama de Contexto e Referencial Teórico. 2024, Disponível em: <https://gemini.google.com/app/d4b344cf3c218e3b>

GEMINI, Diagrama de Fluxo de Dados (DFD): Uma Visão Geral. 2024, Disponível em: <https://gemini.google.com/app/d4b344cf3c218e3b>

GEMINI, Diagrama de Entidade e Relacionamento. 2024, Disponível em: <https://gemini.google.com/app/d4b344cf3c218e3b>

GEMINI, Dicionário de Dados: Um Guia Completo. 2024, Disponível em : <https://gemini.google.com/app/d4b344cf3c218e3b>

STADZISZ, Paulo César. Projeto de Software Usando UML. Disponível em: <http://www.etelg.com.br/paginaete/downloads/informatica/apostila2uml.pdf>

GEMINI, Diagramas de Classe: Uma Visão Geral. 2024. Disponível em: <https://gemini.google.com/app/d4b344cf3c218e3b>

GEMINI, Diagrama de Sequência: Uma Visão Geral. 2024. Disponível em: <https://gemini.google.com/app/44eae024a7d47607>