

# RELATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO PARA WEB

**UFABCLink**

Caique Figueiredo RA:

Rafael Carneiro Soares      RA: 21059013

## **1.Introdução**

O objetivo deste projeto é desenvolver uma aplicação para web, tendo como tema Crowdlearning, com a finalidade de estabelecer um canal de comunicação entre a comunidade da UFABC com vontade de compartilhar seus conhecimentos, habilidades e experiências, com aqueles com vontade de aprender.

## **2. Requisitos**

Os requisitos serão divididos em funcionais e não funcionais, também terão uma descrição breve e o nível de prioridade, essencial (prioritário), importante (prioridade média) ou desejável (baixa prioridade).

### **2.1 Funcionais:**

#### **2.1.1 Criação de Perfil**

Descrição: o usuário poderá criar um perfil com um login único, uma senha;

Prioridade: Essencial

#### **2.1.2 Informações do usuário**

Descrição: o perfil do usuário terá as informações de perfil único, senha, e-mail e data de nascimento;

Prioridade: Essencial

#### **2.1.3 Criação de Atividades**

Descrição: o usuário poderá criar páginas de atividades de acordo com a experiência, habilidade ou conhecimento que ele queira compartilhar;

Prioridade: Essencial

#### **2.1.4 Tempo como moeda de troca**

Descrição: algumas atividades curtas e “não gratuitas” serão pagas em horas;

Prioridade: Importante

#### **2.1.5 Ganho de horas**

Descrição: o usuário poderá ganhar horas através de suas atividades quando elas forem solicitadas por outros usuários;

Prioridade: Importante;

#### **2.1.6 Atividades da UFABC**

Descrição: A plataforma apresentará atividades e eventos da universidade como atividades;

Prioridade: Importante;

#### **2.1.7 Procura de Atividades**

Descrição: o usuário deve ser capaz de procurar conteúdos que lhe interessam ser aprendidos;

Prioridade: Essencial;

#### **2.1.8 Responsividade do site**

Descrição: todas as páginas web devem ser responsivas

Prioridade: desejável;

#### **2.1.9 Chat**

Descrição: Possibilidade de conversar inicialmente com pessoas online e após o primeiro contato mandar mensagens offline também;

Prioridade: Desejável;

#### **2.1.10 Fórum**

Descrição: Criação de um fórum para os usuários poderem tirar dúvidas;

Prioridade: Desejável;

#### **2.1.11 Solicitação de Atividades**

Descrição: O usuário poderá solicitar atividades de outros usuários e atividades da própria universidade;  
Prioridade: Essencial;

## **2.2 Requisitos Não Funcionais**

### **2.2.1 Filtros**

Descrição: utilização de filtros para restringir páginas que só podem ser acessadas após o login;  
Prioridade: Essencial;

### **2.2.2 Projeto MVC**

Descrição: desenvolver a aplicação Web utilizando o padrão Model-View-Controller;  
Prioridade: Essencial;

### **2.2.3 Utilização Bootstrap**

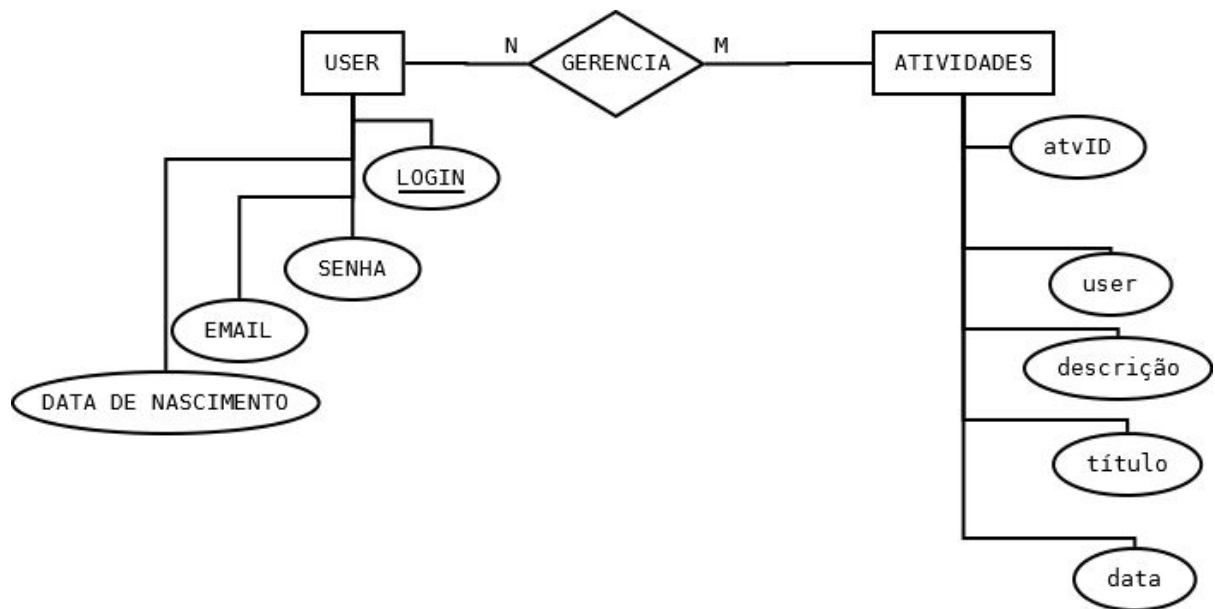
Descrição: utilizar o Bootstrap para facilitar o design da página;  
Prioridade: Desejável;

### **2.2.4 Banco de Dados**

Descrição: Utilização de um banco de dados no Mysql;  
Prioridade: Essencial;

## **3. Banco de Dados**

O banco de dados possuem duas entidades: usuarios e atividades. O banco de dados “atividades” é majoritariamente utilizado indiretamente pelo usuário. O filtro que criamos permite apenas aos usuários a entrada à página que possui os atributos necessários para criar uma atividade.



#### 4. Padrão Model-View-Controller

Para nos orientar durante a programação do projeto, utilizamos o padrão Model-View-Controller. O padrão pode ser facilmente verificado ao notarmos que o servlet (único) Controller lida com a interface Acao de modo a manter todo o lado do server centralizado nele. Do mesmo modo, apenas as classes dentro do pacote `project.modelo` possuem acesso ao banco de dados. Por fim, as páginas mantêm a interação com o usuário.

## **5. Andamento e previsão**

O design inicial do projeto já foi realizado na Etapa 1. Sendo que o banco de dados já se encontra implementado, que o padrão MVC (que possui facilidades para alterações) já foi criado e que o usuário já é capaz de criar uma conta no site bem como atividades, resta-nos aprofundar a relação que os usuários poderão ter entre si e entre a universidade.

Entre as previsões para a Etapa 2 se encontram:

1. Aprimorar o sistema de autenticação a fim de não permitir acesso a usuários não registrados com mais rigor
2. Permitir que usuários coloquem imagens bem como outros detalhes em suas atividades.
3. Implementar a parte de design do site.
4. Desenvolver um chat para que usuários troquem mensagens.
5. Implementar um fórum simples.