

Material do Projeto da Disciplina Análise e Projeto de Software

Autor: davialmda

1 Introdução

No material, demonstra um exemplo simples com um código de login em Python e em JavaScript. O objetivo é ajudar a entender como migrar conceitos entre as linguagens e praticar a lógica de programação. Esse material serve para ajudar vocês de alguma forma, caso preferirem estudarem praticando por material guiado. **Ainda haverá outros materiais, esse é apenas para introdução.**

Código em Python

```
1 import getpass
2 import time
3
4 print("Bem-vindo ao Sweetly!")
5 print("Digite seu nome de usu rio e senha para continuar.\n")
6
7 nome_de_usuario = input("Nome de usu rio: ")
8 senha = getpass.getpass("Senha: ")
9
10 if not nome_de_usuario or not senha:
11     print("\nPreencha todos os campos.")
12 else:
13     print("\nVerificando as suas credenciais...")
14     time.sleep(1.5)
15     if nome_de_usuario == "Nome" and senha == "Senha":
16         print("\nLogin realizado com sucesso!")
17     else:
18         print("\nErro: Credenciais inv lidas.")
```

Código em JavaScript

```
1 const readline = require('readline');
2
3 const rl = readline.createInterface({
```

```

4   input: process.stdin,
5   output: process.stdout
6 });
7
8 function perguntar(pergunta) {
9   return new Promise((resolve) => {
10     rl.question(pergunta, (resposta) => resolve(resposta));
11   });
12 }
13
14 async function iniciarLogin() {
15   console.log('Bem-vindo ao Sweetly!');
16   console.log('Digite seu nome de usu rio e senha para continuar.\n');
17
18   const nomeDeUsuario = await perguntar('Nome de usu rio: ');
19   const senha = await perguntar('Senha: ');
20
21   if (!nomeDeUsuario || !senha) {
22     console.log('\nPreencha todos os campos. ');
23     rl.close();
24     return;
25   }
26
27   console.log('\nVerificando as suas credenciais... ');
28   setTimeout(() => {
29     if (nomeDeUsuario === 'Nome' && senha === 'Senha') {
30       console.log('\nLogin realizado com sucesso! ');
31     } else {
32       console.log('\nErro: Credenciais inv lidas. ');
33     }
34     rl.close();
35   }, 1500);
36 }
37
38 iniciarLogin();

```

Explicações passo a passo

O código tem como objetivo solicitar ao usuário que digite um nome e uma senha e verificar se estão corretos.

1. Mostrar mensagens na tela: No Python usamos `print("texto")`, enquanto em JavaScript usamos `console.log("texto")`. Ambos servem para escrever na tela do usuário.

2. Pedir informações ao usuário: No Python usamos `input("Pergunta")`, que mos-

tra a pergunta e espera o usuário digitar alguma informação. Já no JavaScript, usamos `rl.question("Pergunta", callback)` junto com `Promise` e `async/await` para esperar a resposta antes de prosseguir.

3. Guardar informações: Quando o usuário for digitar algo, precisamos guardar essa informação em alguma variável. No Python: `nome_de_usuario = input(...)` Já aqui no JavaScript: `const nomeDeUsuario = await perguntar(...)` O `const` em JS indica que a variável não pode ser alterada depois.

4. Verificar se o usuário digitou algo: Python: `if not nome_de_usuario` condicional, significa “se o usuário não digitou nada”. JavaScript: `if (!nomeDeUsuario)` faz a mesma verificação; o `!` significa “não” ou verifica se ele está sem nenhuma informação.

5. Esperar um tempo (simular carregamento): Python usamos `time.sleep(1.5)`, que pausa o programa por 1,5 segundos. JavaScript usamos `setTimeout(function, 1500)`, que espera 1,5 segundos antes de executar a função dentro.

6. Comparar se o login está correto: Python: `if nome_de_usuario == "Nome"` JavaScript: `if (nomeDeUsuario === 'Nome')` Os dois verificam se o que o usuário digitou é igual ao valor correto, serve também para a senha.

7. Finalizar a leitura de dados: Python: não é necessário, o `input()` termina sozinho. JavaScript: precisamos chamar `rl.close()` para indicar que a leitura acabou.

Isso é um exemplo simples de como criar um código de login em JavaScript baseando na linguagem que vimos no 1. período, mostrando as diferenças entre as linguagens.

Exercício para Contribuição – Sprint 1

Objetivo: Implementar uma funcionalidade de login em JavaScript para praticar os conceitos do material e contribuir para a Sprint 1 do projeto.

User Story relacionada: US02 – Login no sistema.

Tarefas

1. Criar um arquivo ‘login.js’.
2. Solicitar ao usuário nome/email e senha.
3. Verificar se os campos foram preenchidos. Caso contrário, exibir mensagem de erro.
4. Comparar com credenciais de teste (ex.: usuário = “teste”, senha = “1234”).
5. Exibir mensagem de sucesso ou erro no console.
6. Fazer commit e push da implementação na branch correspondente à US no GitHub.

7. Atualizar status da US no Notion após a entrega.

Dica: Você pode basear seu código no exemplo em JavaScript apresentado neste material. O importante é que seja funcional e contribua para a US.

2 Referências:

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>

<https://docs.python.org/pt-br/3/>