

## **Trabalho I – Framework Javascript para Desenv. Web**

1) Desenvolva uma aplicação que simule uma rede social na qual os usuários podem fazer perguntas para outros usuários. A aplicação deverá permitir acesso somente a usuários registrados, permitindo a visualização e resposta das perguntas recebidas, e visualização das perguntas realizadas para outros usuários.

A aplicação deverá ser desenvolvida utilizando, para o front end os frameworks Angular e Materialize (ou Bootstrap) e para o back end NodeJS com framework Express e banco de dados MongoDB. Deve-se seguir a seguinte estrutura:

### **Tela 1 – Login**

O diagrama mostra uma interface de usuário para uma tela de login. No topo, há uma barra de navegador com o título "A Web Page", ícones de navegação (voltar, avançar, fechar, favoritos) e uma barra de endereço com o texto "http://". Abaixo da barra, o conteúdo principal da página contém o título "pergunte.me | acesso". Seguem-se os campos de login: "Login:" com um campo de entrada, "Senha:" com um campo de entrada, e um botão "Entrar". Abaixo do botão, há um link azul "Não sou cadastrado".

- Esta deverá ser a tela inicial da aplicação sempre que o usuário já não estiver logado.
- Não pode ser permitido o acesso a nenhuma outra parte da aplicação sem que o usuário esteja devidamente logado, com exceção da tela de cadastro de usuário.

### **Eventos**

#### **E1 – Entrar**

- A aplicação deverá realizar a operação de login através de consulta ao servidor. O sistema deverá verificar que todos os campos sejam obrigatórios.
- Após o login a aplicação deverá exibir a **Tela 3 – Inbox**. Caso os dados tenham sido inválidos para o login a aplicação deverá manter a mesma tela, exibindo mensagem para o usuário.

## E2 – Não sou Cadastrado

- A aplicação deverá exibir a **Tela 2 – Registro de Usuário**.

### Tela 2 – Registro de Usuário

The wireframe shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The main content area has the heading "pergunte.me | registro". On the left, there is a circular profile picture placeholder with a silhouette icon, labeled "Imagem de Perfil" below it, and a "Procurar..." button underneath. To the right of the profile section, there are four input fields: "Usuário:", "Nome:", "E-mail:", and "Senha:". Below these is a larger text area labeled "Escreva algo sobre você:". At the bottom right of the form are two buttons: "Registrar" and "Cancelar".

## Eventos

### E1 – Seleção de Imagem de Perfil

- Ao selecionar a imagem de perfil, a mesma deverá ser exibida imediatamente para o usuário, de acordo com o protótipo acima.
- A imagem deverá ser enviada ao servidor em formato Base64.

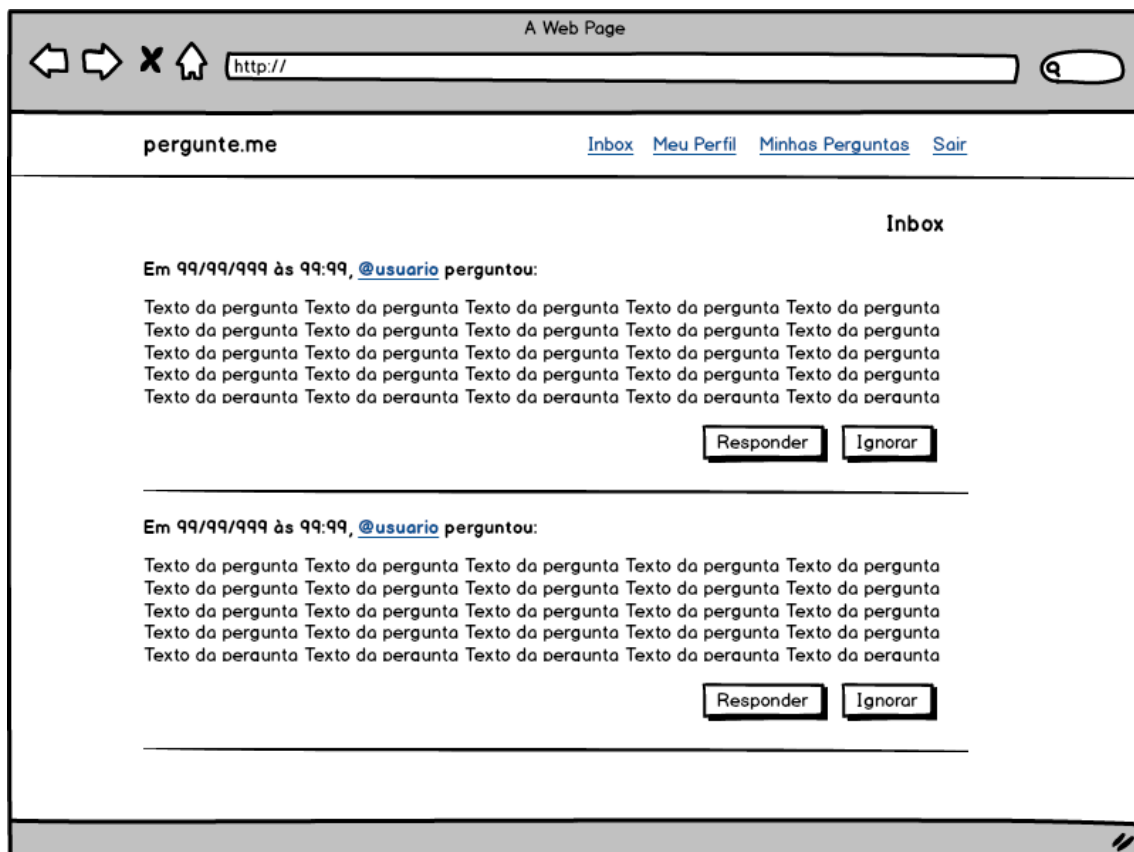
### E2 – Registrar

- Todos os campos devem ser considerados obrigatórios.
- O sistema deverá validar que o usuário escolhido pelo usuário seja único.
- O sistema deverá validar que não haja nenhum usuário já cadastrado com o e-mail escolhido pelo usuário.
- Após o registro a aplicação deverá retornar para a **Tela 1 – Login**

### E3 – Cancelar

- A aplicação deverá retornar para a **Tela 1 – Login**.

### Tela 3 – Inbox



- Ao iniciar a tela devem ser listadas todas as perguntas que ainda não foram respondidas pelo usuário logado, em ordem decrescente de data.

### Eventos

#### E1 – Responder

- A aplicação deverá exibir a **Tela 4 – Resposta**

#### E2 – Ignorar

- A aplicação deverá remover o registro da pergunta do banco de dados.
- Após a exclusão a aplicação deverá atualizar a lista de perguntas na tela.

#### E3 – Menu Meu Perfil

- A aplicação deverá exibir a **Tela 5 – Meu Perfil**

#### E4 – Menu Minhas Perguntas

- A aplicação deverá exibir a **Tela 6 – Minhas Perguntas**

#### E5 – Sair

- A aplicação deverá voltar para a **Tela 1 – Login**, removendo o usuário logado do controle de acesso.

## Tela 4 – Resposta

The mockup shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The page header for 'pergunte.me' includes links for 'Inbox', 'Meu Perfil', 'Minhas Perguntas', and 'Sair'. The main content area is titled 'responder'. It displays a question from a user '@usuario' with a timestamp 'Em 99/99/999 às 99:99'. The question text is repeated multiple times. Below the question is a text input field labeled 'Resposta:'. At the bottom of the input area are two buttons: 'Responder' and 'Cancelar'.

- Ao iniciar a tela a aplicação deverá exibir o texto da pergunta selecionada na tela anterior.

### Eventos

#### E1 – Responder

- O campo resposta deverá ser considerado obrigatório
- A aplicação deverá atualizar o registro da pergunta com sua respectiva resposta, registrando ainda a data em que a resposta foi registrada.
- Após o registro da resposta, a aplicação deverá retornar para a **Tela 3 – Inbox**.

#### E2 – Cancelar


- A aplicação deverá retornar para a **Tela 3 – Inbox**.

## Tela 5 – Meu Perfil

A Web Page

pergunte.me [Inbox](#) [Meu Perfil](#) [Minhas Perguntas](#) [Sair](#)

meu perfil

 Imagem de Perfil

@usuario  
email do usuario

Nome:

Senha:

Escreva algo sobre você:

- Esta tela permitirá ao usuário alterar os dados do seu perfil. O login do usuário e o e-mail não poderão ser alterados.

### E1 – Registrar

- Todos os campos devem ser considerados obrigatórios.
- Após a alteração dos dados a aplicação deverá permanecer na mesma tela, exibindo mensagem de sucesso.

### E2 – Cancelar

- A aplicação deverá retornar para a **Tela 3 – Inbox**.

## Tela 6 – Minhas Perguntas

A Web Page

http://

pergunte.me

[Inbox](#) [Meu Perfil](#) [Minhas Perguntas](#) [Sair](#)

minhas perguntas

Perguntar para:

Texto da pergunta Texto da pergunta Texto da pergunta Texto da pergunta

Resposta (em 99/99/9999 às 99:99)

Texto da resposta Texto da resposta Texto da resposta Texto da resposta

Perguntar

Em 99/99/9999 às 99:99, eu perguntei para @usuario

Texto da pergunta Texto da pergunta Texto da pergunta Texto da pergunta

Resposta (em 99/99/9999 às 99:99)

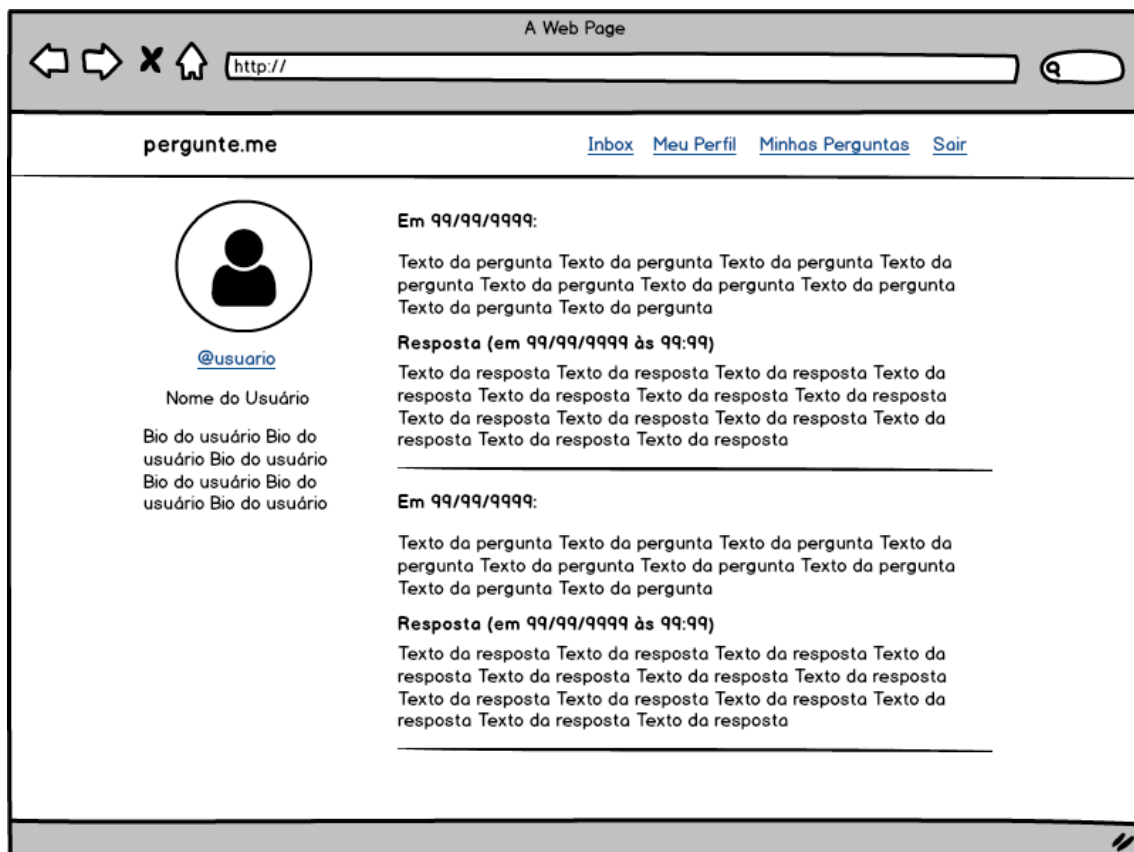
Texto da resposta Texto da resposta Texto da resposta Texto da resposta

- Esta tela deverá listar, em ordem decrescente de data, as perguntas que foram realizadas pelo usuário logado para outros usuários da aplicação

### E1 – Perguntar

- A aplicação deverá gravar uma nova pergunta para o usuário informado pelo usuário no formulário.
- A pergunta deve ser salva com o usuário logado como remetente.

## Tela 7 – Timeline



- Esta tela representa a timeline de perguntas recebidas pelo usuário. Esta tela é acessível quando o usuário acessa a aplicação pelo link /profile/NOME\_USUARIO
- Deverão ser exibidas apenas as perguntas já respondidas pelo usuário, em ordem decrescente de data.
- Em todos os pontos da aplicação em que há o nome de algum usuário, deve haver um link para esta página do usuário.

## Modelos do Banco de Dados

### Usuário

- nome : String
- login : String
- senha : String
- email : String
- bio : String
- foto : String (armazenar no banco de dados o caminho para a foto no servidor)

### Pergunta

- descrição : String
- dataPergunta : Date
- remetente : Usuario
- destinatário : Usuario

- resposta : String
- dataResposta : Date