

***Prova de Aptidão Profissional***

***Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos***

***Relatório de Projeto***

*Site Oficial | Atlético Clube do Cacém*

|  |  |
| --- | --- |
| **Elaborado por** | |
| Nome: Diogo Cardoso Antunes | |
| N.º: 2222092 | Triénio: 22/25 |
| **Professor orientador** | |
| Gabriel Souza | |

*26 / 06 / 2025*

Índice

[1 – Introdução e objetivos 4](#_Toc105406487)

[2 – Tecnologias e recursos 5](#_Toc105406488)

[3 – Implementação 6](#_Toc105406489)

[3.1 Cronograma de desenvolvimento do projeto 6](#_Toc105406490)

[3.2 Aspetos técnicos do desenvolvimento do projeto 6](#_Toc105406491)

[4 – Conclusão 7](#_Toc105406492)

[5 – Bibliografia 8](#_Toc105406493)

[6 – Anexos 9](#_Toc105406494)

# 1 – Introdução e objetivos

O presente relatório insere-se no âmbito da Prova de Aptidão Profissional (PAP), elemento obrigatório para a conclusão do curso Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos. O projeto desenvolvido consistiu na criação de um website para a gestão interna do **Atlético Clube do Cacém**, com o objetivo de gerir melhorar a organização, comunicação e eficiência administrativa do clube.  
  
Desenvolvi uma solução que permite gerir os utilizadores com base nos seguintes perfis: Atletas, Treinadores e Dirigentes, bem como o acesso a painéis personalizados, assim como a gestão dos registos, das transações realizadas e das ligações entre escalões.

Este projeto contribui para os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas, nomeadamente:

Uma imagem com texto, Tipo de letra, design, captura de ecrã

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.

-ODS 3- **Saúde de Qualidade** promover a organização do desporto e o acesso facilitado à prática desportiva;

-ODS 11- **Cidades e Comunidades Sustentáveis**, aplicar tecnologia para tornar instituições locais mais eficientes e acessíveis.

# 2 – Tecnologias e recursos

Para que conseguisse desenvolver o projeto, recorri a diversas tecnologias e recursos, tanto a nível do Software como do Hardware. Para a seleção destas ferramentas, tive como base a sua fiabilidade e compatibilidade tendo em consideração, as exigências do projeto e a simplicidade de implementação.

### Tecnologias utilizadas

- HTML5, CSS3 e JavaScript: Para estruturar, simplificar e dinamizar as páginas do website. O HTML foi essencial para a criação da estrutura base, o CSS permitiu aplicar a identidade visual e o JavaScript desempenhou um papel fundamental na introdução de comportamentos interativos na interface e na validação dos dados introduzidos pelos utilizadores.

- PHP (versão 8.x): Utilizado no desenvolvimento do lado do servidor, permitindo a gestão dinâmica de conteúdos e o processamento de ações dos utilizadores.  
- MySQL: Sistema de gestão de bases de dados relacionais utilizado para armazenar a informação relevante

- phpMyAdmin: Interface gráfica para administração da base de dados.  
- PHPMailer: Biblioteca para envio automático de mensagens de correio eletrónico.

### Quais os recursos que utilizei

-Visual Studio Code: Editor de código utilizado durante o desenvolvimento.  
- XAMPP: Plataforma para simulação de servidor local com Apache, PHP e MySQL.

- Git: Ferramenta de controlo de versões

- Canva: Plataforma para criação de elementos gráficos.

### Explicação das minhas escolhas

As tecnologias foram escolhidas com base na sua robustez, disponibilidade de documentação e ampla utilização no mercado profissional. A utilização de um servidor local como o XAMPP permite realizar testes num ambiente controlado. Ferramentas como o Visual Studio Code e o Git contribuíram para uma maior organização, produtividade e qualidade do código desenvolvido.

# 3 – Implementação

## 3.1 Cronograma de desenvolvimento do projeto

## Uma imagem com texto, captura de ecrã, file, diagrama Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.3.2 Aspetos técnicos do desenvolvimento do projeto

O sistema foi dividido em três níveis principais: base de dados, lógica de servidor e interface do utilizador.

Requisitos e funcionalidades

-Registo e Login com diferentes tipos de utilizador.

- Validação e aprovação de contas pelo administrador.

-Associação de escalões a modalidades e categorias.

-Envio automático de emails.

- Visualização e edição de perfis.

-Painel administrativo com estatísticas e controlo de utilizadores.

Interfaces

A interface foi desenhada para ser simples e funcional. As páginas mais relevantes incluem:

- Formulários de registo com seleção de tipo de utilizador;

- Painel de administração com tabelas e modais para edição e aprovação;

-Sistema de alertas.

Segurança e boas práticas

- Validar formulários no cliente e no servidor;

- Utilizar sessões para controlo de autenticação;

-Hashing de palavra-passe;

- Proteção contra SQL injection com prepared statements;

# 4 – Conclusão

Ao desenvolver este projeto consegui aplicar na prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, nas áreas de programação, bases de dados, design de interfaces e seguranças de sistemas.

Entre as principais dificuldades encontradas destaquei a organização lógica da base de dados, o tratamento diferenciado de perfis de utilizador e a integração do sistema de emails. Estas dificuldades foram superadas mediante investigação.

Este projeto demonstrou a importância da tecnologia na modernização de entidades locais e revelou-se uma ferramenta eficaz para apoiar a gestão do clube. No futuro, poderá ser expandido com funcionalidades como notificações por SMS, aplicação móvel ou integração com plataformas de pagamento.

# 

# 5 – Bibliografia

-W3Schools–https://www.w3schools.com  
-PHPManual-https://www.php.net/manual  
-MySQLDocumentation–https://dev.mysql.com/doc  
-PHPMailerGitHub-https://github.com/PHPMailer/PHPMailer  
- Canva – <https://www.canva.com>

# 6 – Anexos

- Cronograma de desenvolvimento do projeto

-Exemplos de interface (capturas de ecrã)