

## 1. OBJETIVO

O objetivo deste documento se baseia em descrever as etapas seguidas durante o desenvolvimento do *software* Kahlo. Este, é um sistema de exposição artística, no qual os usuários podem compartilhar suas produções artísticas e ter contato com diversos artistas e eventos do âmbito, de modo que há, portanto, uma valorização da arte nas suas mais variadas vertentes.

## 2. VISÃO GERAL DO CONTEXTO

Apesar de não ter um conceito definitivo, a arte tem sido utilizada como uma maneira que a humanidade encontrou para fuga da realidade. Muitos artistas utilizam-na para expressar os seus sentimentos por intermédio de histórias, músicas, danças, livros, poemas, pinturas, desenhos, entre outros. Seja por *hobby*, seja como uma fonte rentável, por gerações a arte tem como principal aliada a divulgação artística, e sem ela não haveria reconhecimento tanto de autores, quanto de suas respectivas obras.

### 2.1. Quais os meios de divulgação/ postagens?

Atualmente, um dos principais meios de divulgação é a *internet*, mas especificamente em redes sociais como Instagram, Twitter, Pinterest, TikTok, entre outros. Além dela, ainda existem a televisão, rádio, *outdoor* e os cartazes.

## 3. MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS

Código	Problema	Detalhamento
PR001	A desvalorização de artistas.	Um dos maiores problemas enfrentados pela grande maioria dos artistas é a falta de valorização de suas obras. Isso ocorre porque o trabalho artístico ainda é visto como algo improdutivo, inferior e sem importância quando relacionado a outros trabalhos ou formações.
PR002	Divulgação de arte e falta de engajamento.	De modo geral, muitos artistas enfrentam grandes dificuldades na hora de divulgar as suas obras, pois muitas redes sociais não estão focadas na divulgação dessas artes e isso acaba ocasionando na falta de engajamento das mesmas. Afinal, as artes acabam não sendo entregues aos usuários por não

Ana Beatriz da Silva Cruz

Cailane Queren Leal dos Santos

Diana Jéssica Oliveira Amaral

Fábio de Paula Jesus Gondim - 3AII

		terem a devida valorização.
PR003	As dificuldades enfrentadas por pequenos artistas.	Todos os artistas enfrentam muitos problemas rotineiramente, entretanto, quando iniciantes, estes problemas são intensificados por conta do processo de aprendizagem que ainda estão atravessando.

Fonte: Autor (2023)

#### 4. VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA

Visto isso, focando-se em apresentar uma solução para os problemas anteriormente citados, desenvolvendo um *software* com o intuito de incentivar a divulgação e a valorização de produções artísticas. Contudo, com base no que foi pensado pelo integrantes do grupo para resolução de tal problemática, o sistema denominado pela equipe como Kahlo, apresentará as seguintes funcionalidades:

##### 4.1. Cadastro no sistema

Os usuários podem se cadastrar no sistema informando seus *e-mails*, nomes de usuário e suas respectivas senhas;

##### 4.2. Logar no sistema

Os usuários podem realizar o *login* por meio do nome de usuário e senha;

##### 4.3. Logout

O usuário pode realizar *logout* no sistema.

##### 4.4. Visualização de perfis

O usuário consegue visualizar o seu respectivo perfil e os de demais usuários.

##### 4.5. Realização de postagens

O sistema permite que o usuário realize uma postagem de sua arte no *feed* e adicione uma legenda.

##### 4.6. Existência de um *feed*

O sistema contém um *feed* no qual podem ser visualizadas postagens de outros usuários.

#### 4.7. Adicionar curtidas e comentários

No sistema, é possível curtir e comentar postagens alheias, bem como suas próprias.

#### 4.8. Criação de *chats*

Os usuários podem enviar mensagens para outros usuários em *chats* privados.

#### 4.9. Seguir Usuários

Os usuários são capazes de se seguir e de verificar seus respectivos seguidores;

### 5. REQUISITOS FUNCIONAIS

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
001	O sistema deve permitir que o usuário realize um cadastro contendo: <i>e-mail</i> , nome de usuário e senha;	Baixa	Alta	
002	O sistema deve permitir que o usuário possa realizar <i>login</i> usando nome de usuário e senha;	Baixa	Alta	001
003	O sistema deve permitir que o usuário possa realizar <i>logout</i> ;	Baixa	Média	001 002
004	O sistema deve permitir que o usuário crie um perfil e edite as informações deste;	Média	Média	001 002
005	O sistema deve permitir que os usuários consigam visualizar o seu perfil e os perfis alheios;	Média	Média	001 002
006	O sistema deve permitir que o usuário realize postagens, podendo conter imagens ou texto. Além disso, será possível adicionar uma legenda às suas	Alta	Alta	001 002

	publicações, bem como listar e detalhar seus <i>posts</i> ;			
007	O sistema deve possuir um <i>feed</i> para a visualização de publicações de outros usuários;	Média	Alta	001 002 006
008	O sistema deve permitir que o usuário consiga curtir e comentar suas postagens e as postagens de outros usuários no sistema. Essas informações são armazenadas, e o usuário pode deletar sua curtida e comentário em ambas as situações;	Alta	Baixa	001 002 006 007
009	O sistema deve permitir que o usuário que troque mensagens em <i>chats</i> privados com outros usuários. Nesses <i>chats</i> serão armazenados a data e hora do envio da mensagem;	Alta	Média	001 002
010	O sistema deve permitir que um usuário siga outro usuário;	Alta	Média	001 002 005

Fonte: Autor (2023)

## 6. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
001	A interface do sistema deve ser amigável para com os usuários, garantindo facilidade no uso;	Baixa	Média	002
002	O sistema deve ser elaborado em Python com ajuda do <i>framework</i> Django;	Média/Alta	Média	

Ana Beatriz da Silva Cruz

Cailane Queren Leal dos Santos

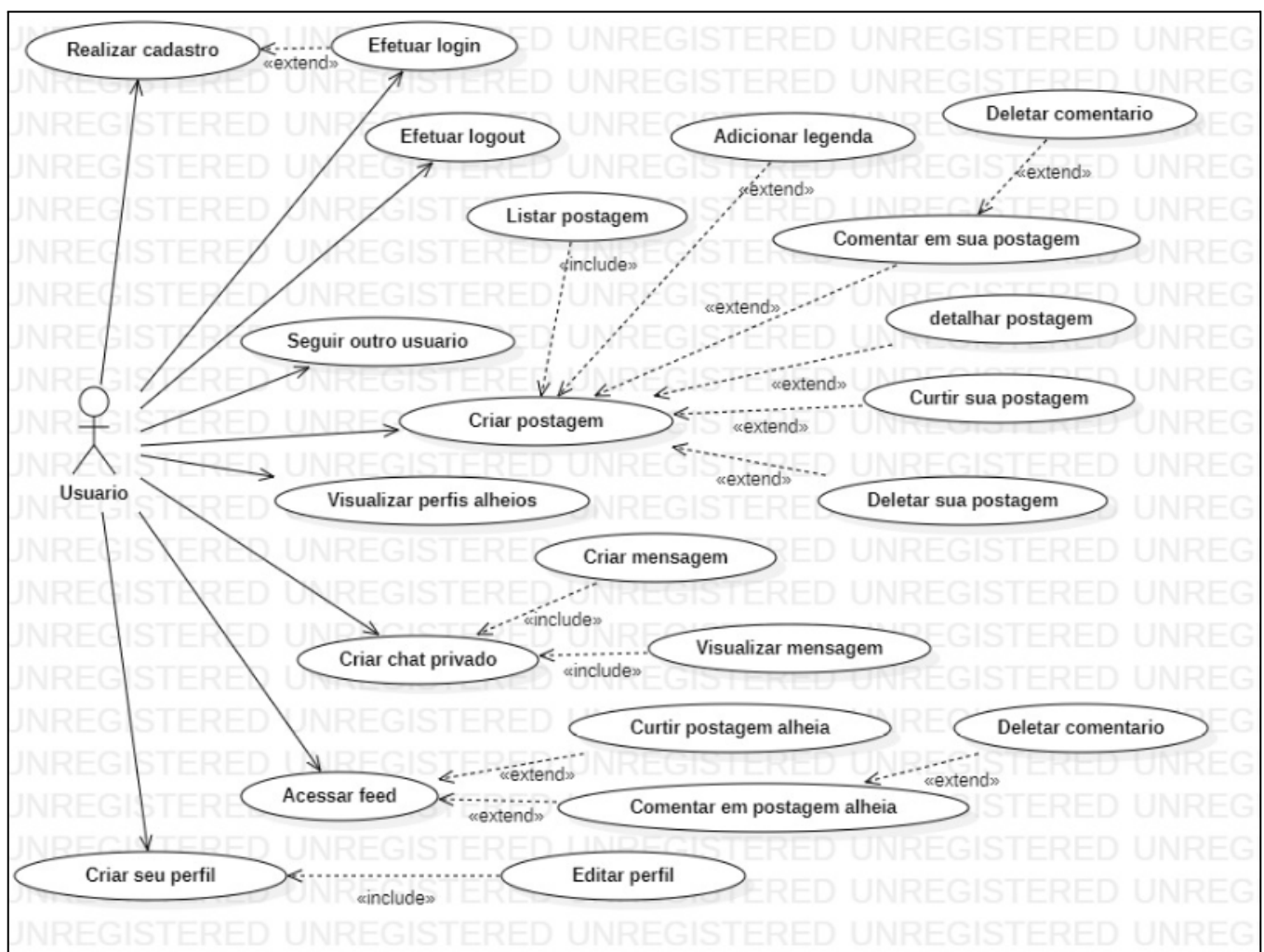
Diana Jéssica Oliveira Amaral

Fábio de Paula Jesus Gondim - 3AII

003	O sistema deve ser disponível na sua versão <i>desktop</i> ;	Alta	Média	002
004	O sistema deve ser ágil, dando respostas rápidas às requisições dos usuários;	Média	Baixa	
005	O sistema deve ser seguro quanto ao seu <i>login</i> e senha;	Média	Alta	

Fonte: Autor (2023)

## 7. DIAGRAMA DE CASO DE USO



Fonte: Autor (2023)

## 8. DESCRIÇÃO DO CASO DE USO

1 - O usuário entra em uma tela inicial onde há informações sobre o sistema e possui as opções de “Fazer *login*” e “Cadastre-se”;

2 - Clicando em cadastro, o usuário é levado para um formulário, onde deve preencher os seguintes campos: *e-mail*, nome de usuário e senha. Após isto, o usuário deve selecionar o botão "Cadastrar-se";

3 - Clicando em *login*, o usuário é levado para um formulário onde deve preencher dois campos. Um com seu nome de usuário e outro com sua senha. Estes já anteriormente cadastrados. Após o preenchimento, este deve selecionar o botão "Entrar";

4 - Após realizar o cadastro ou *login*, o usuário é levado para a tela principal do sistema na qual estão *posts* de usuários, dispostos de forma ordenada por toda tela, como um *feed*;

5 - Caso o usuário clique na opção “Comentar” em algum *post*, será direcionado a uma página com o *post* ampliado, o nome do usuário que o compartilhou, a legenda deste, a data de postagem da mesma e as opções de “Curtir” e “Comentar”;

6 - Se o *post*, comentário ou curtida for de autoria do usuário, este é capaz de excluir, pressionando o botão “Deletar”;

7 - Na parte superior (*top bar*), há uma parte para pesquisa, na qual o usuário pode usar para pesquisar o nome de outros usuários, e acessar os perfis dos mesmos, clicando em seu respectivo nome;

8 - No *feed*, o usuário pode realizar a postagem de suas obras por meio de uma caixa de texto, na qual poderá adicionar uma legenda ou um escrito (fica a seu critério), e um botão para escolher arquivos de imagem. Ao fazer isso, a postagem pode ser enviada por meio do botão “Postar”;

9 - No esquerdo da tela de *feed*, o usuário pode ainda, acessar o seu perfil por meio do botão “Meu Perfil”;

**10** - Na aba perfil, o usuário pode editar suas informações clicando na opção “Editar Perfil”, alterando nome, biografia (bio), aniversário, localização, foto e guardar as informações, clicando no botão “Salvar”;

**11** - Ainda nesta página, o usuário consegue visualizar suas publicações dispostas de maneira ordenada da mais a menos recente. Além disso, ele pode verificar seus seguidores pressionando no botão de mesmo nome (“Seguidores”), bem como, visualizar os comentários em suas postagens;

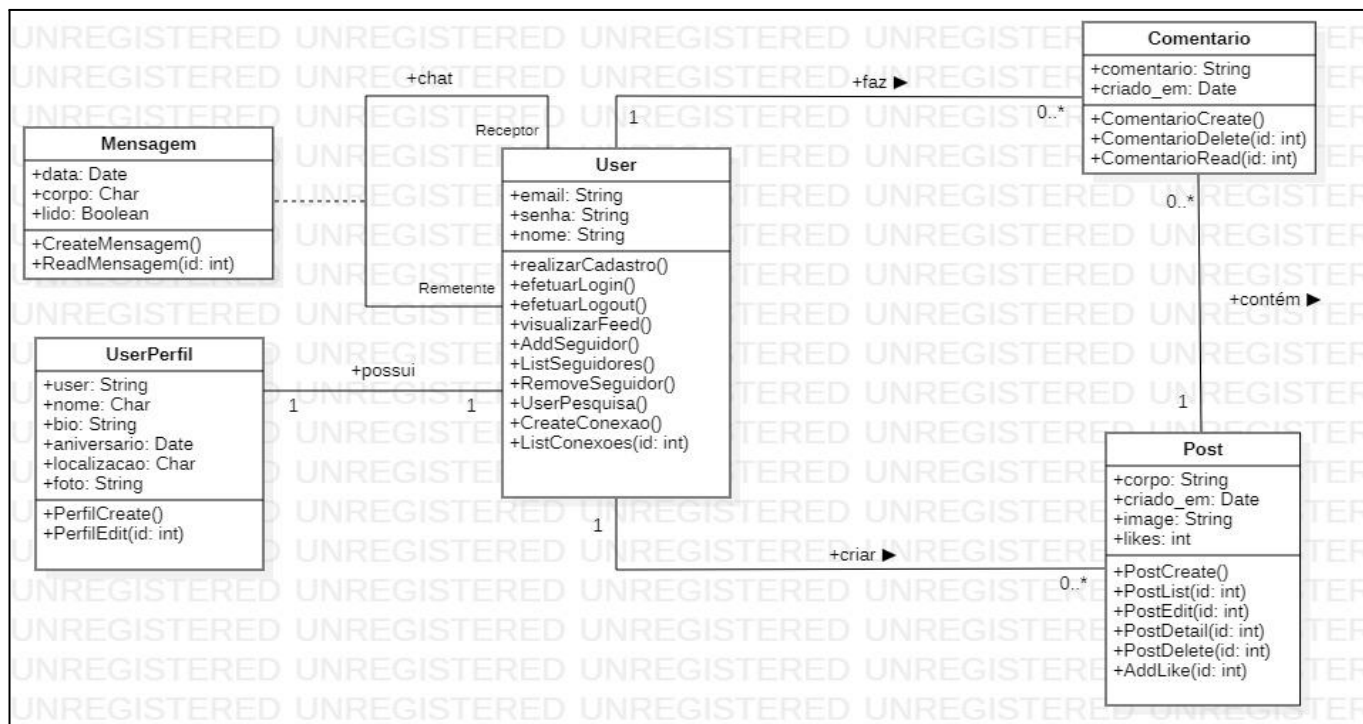
**12** - Na *sidebar* do *feed*, o usuário consegue acessar a opção “Chat”, na qual é direcionado para uma lista de conversas e um botão para pesquisa, denominado “Começar uma conversa”;

**13** - Para acessar uma conversa privada, basta clicar na opção com o nome dos dois usuários em comunicação. Dentro dessa aba, as mensagens podem ser enviadas mediante uma caixa de texto e um botão “Mandar Mensagem”. As mensagens enviadas são dispostas no lado direito da tela e as recebidas, no lado esquerdo;

**14** - O usuário pode realizar *logout* com a opção “Sair” posicionado no canto esquerdo da tela, mais especificamente, na *sidebar*.

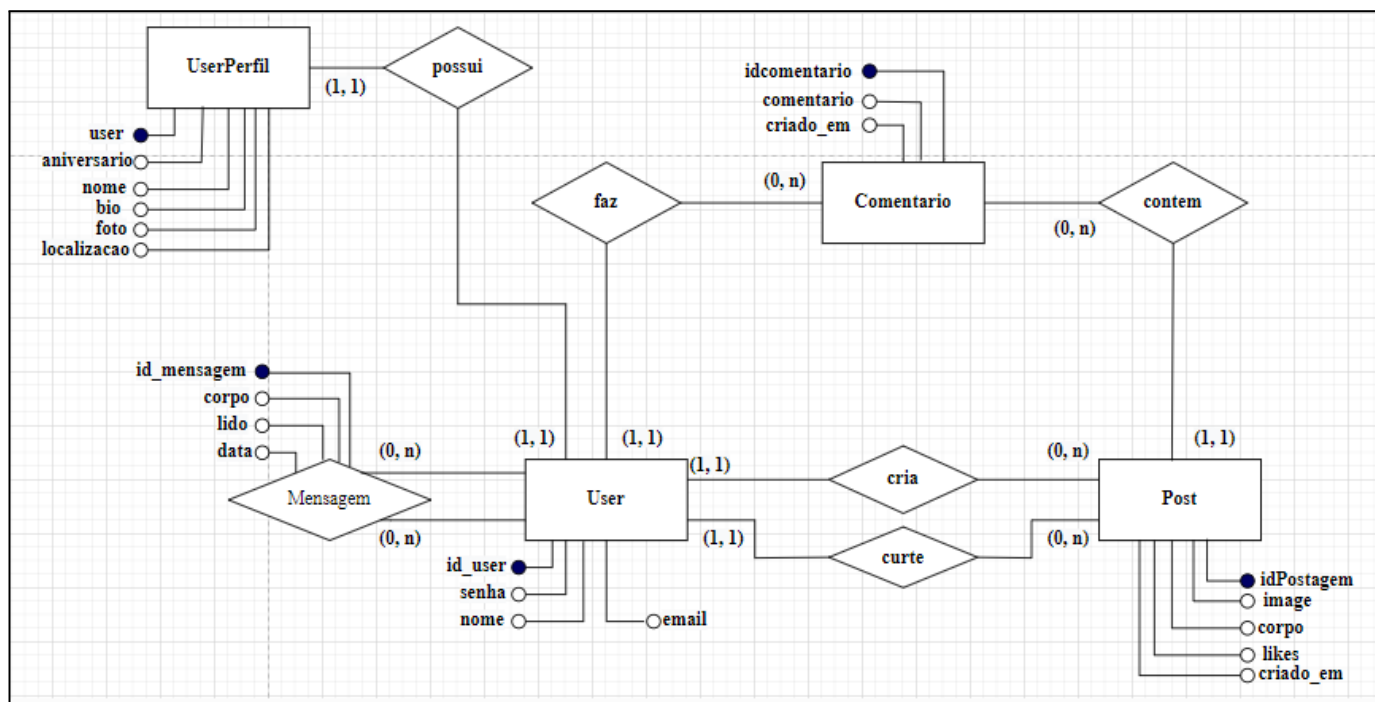


## 9. DIAGRAMA DE CLASSES



Fonte: Autor (2023)

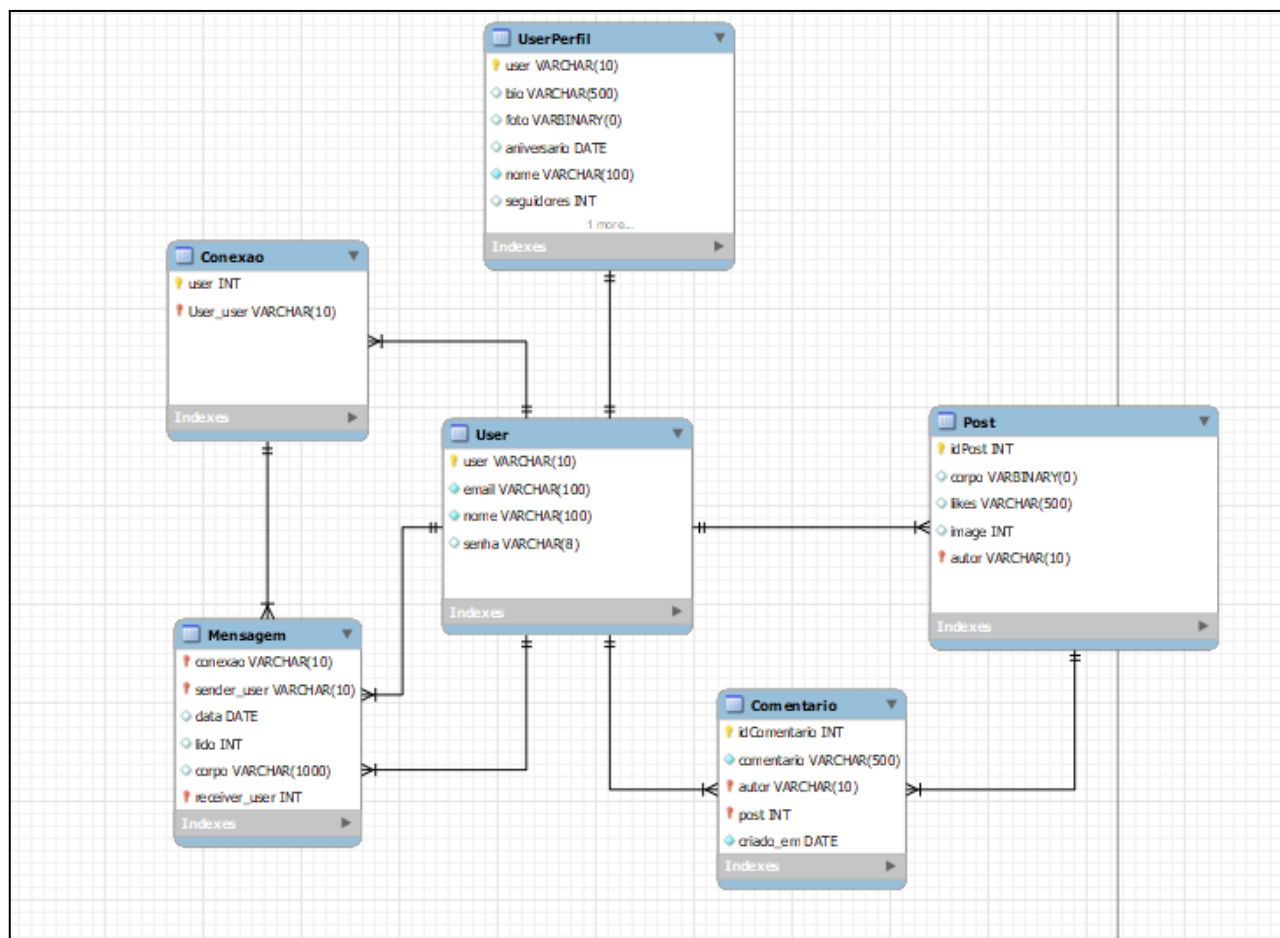
## 10. DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO (DER)



Fonte: Autor (2023)



## 11. PROJETO LÓGICO



Fonte: Autor (2023)

## 12. DEFINIÇÃO DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

### a. ARQUITETURA DE HARDWARE

Abaixo estão descritos os elementos de *Hardware* que foram usados na concepção do sistema.

Elemento	Serviço fornecido:
<i>Notebook</i>	Aparelho eletrônico utilizado no desenvolver da documentação, codificação do projeto e ainda, nas reuniões via Google Meet.

Aparelho celular	Aparelho eletrônico utilizado para o desenvolvimento da documentação e comunicação entre os integrantes do grupo.
------------------	---

Fonte: Autor (2023)

**b. ARQUITETURA DE SOFTWARE**

Segue abaixo a tabela dos elementos de *Software* que foram utilizados no desenvolvimento do seguinte projeto.

Elemento	Serviço fornecido
Microsoft	Empresa de <i>softwares</i> para computadores e serviços.
Windows	Sistema operacional de interface gráfica utilizado.
Visual Studio code	Editor de código-fonte
Docx do Google	Editor de texto em que foi escrita a documentação.
Python	Linguagem de programação na qual foi programado o projeto.
JavaScript	Linguagem de programação utilizada nas páginas <i>web</i> .
CSS	Linguagem de marcação empregada no seguinte projeto juntamente com HTML a fim de personalizá-lo.
HTML	Linguagem de marcação utilizada na construção das páginas <i>Web</i> do sistema.

MYSQL	Sistema de gerenciamento de banco de dados aplicada.
BRModelo	Ferramenta de <i>desktop</i> aplicada nos banco de dados relacionais nas etapas conceitual, lógico e físico.
StarUML	Usado para o desenvolvimento dos diagramas de Classe e de Casos de Uso modelados pela UML.
Figma	Plataforma de design para prototipagem das interfaces do sistema.
cmd. exe (Prompt de comando)	Usado para ser o interpretador de linha de comando do Windows.
Django	<i>Framework</i> para desenvolvimento do projeto, do qual utiliza a linguagem Python e o padrão <i>MVT</i> ( <i>model-view-template</i> ).
Chrome	Navegador de Internet usufruído.
Google Meet	Usado para comunicação entre os integrantes do grupo.
Google Acadêmico	Repositório de artigos acadêmicos usados como meio de pesquisa para as citações da fundamentação teórica.

Fonte: Autor (2023)

### 13. ENVOLVIDOS

Função/Papel	Descrição
Usuário	<p><b>Responsável por:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Realizar postagens de suas produções artísticas.</li><li>● Curtir, comentar postagens alheias;</li><li>● Deletar somente suas postagens e comentários;</li><li>● Visualizar postagens de perfis alheios e <i>feed</i>.</li><li>● Criar seu perfil e editá-lo;</li><li>● Criar <i>chats</i> privados com outros usuários;</li><li>● Seguir outros usuários.</li></ul>

Fonte: Autor (2023)

### 14. GLOSSÁRIO

Termo	Descrição
Kahlo	Sobrenome referente a Frida Kahlo, famosa pintora mexicana.
IF Baiano	Sigla referente aos Institutos Federal Baianos, que são instituições públicas de Educação, Ciências e Tecnologia localizadas na em diversas cidades da região baiana.

Fonte: Autor (2023)