**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**ETEC DA ZONA LESTE**

**NOVOTEC Desenvolvimento de Sistemas**

**Andrei Luiz Florêncio Matias**

**Danilo Costa Rodrigues**

**Gabriel da Silva Mendes**

**EASY HOURS: site para contabilização de horas extracurriculares.**

**São Paulo**

**2023**

**Andrei Luiz Florêncio Matias**

**Danilo Costa Rodrigues**

**Gabriel da Silva Mendes**

**EASY HOURS: site para contabilização de horas extracurriculares.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ETEC da Zona Leste, orientado pelo professor Jeferson Roberto de Lima, como requisito parcial para a obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Paulo**

**2023**

Resumo

O P-TECH é um programa de parcerias entre empresas e escolas globais que busca fornecer aos estudantes acesso às demandas do mercado de trabalho e a rápida adaptação a ele. Na ETEC da Zona Leste, o programa oferece atividades para o desenvolvimento profissional dos alunos, como cursos, criação de apresentações e currículos. Todas essas atividades são contabilizadas para uma meta anual de horas que o aluno deve ter. O objetivo do projeto é criar um sistema web que facilite o gerenciamento das horas por parte do aluno, e otimize o tempo dos coordenadores ao ter que corrigir alguma atividade ou fazer algum relatório. O sistema permitirá que os alunos vejam e entreguem suas atividades do programa P-TECH, além de enviarem reclamações aos coordenadores. Os coordenadores, por sua vez, poderão atribuir tarefas aos alunos, corrigi-las, adicionar horas extras e gerar relatórios de desempenho individual. O sistema será desenvolvido utilizando tecnologias como HTML, CSS, TailwindCSS, JavaScript, React, Next.js, MySQL e Prisma ORM. Durante a fase de planejamento e documentação, foram utilizados diagramas da Linguagem de Modelagem Unificada (UML).

**Palavras-chave:** Site. Horas. P-TECH. Gerenciamento.

Abstract

P-TECH is a partnership program between global companies and schools that aims to provide students with access to the demands of the job market and enable them to quickly adapt to it. At ETEC Zona Leste, the program offers activities for students’ professional development, such as courses, creating presentations, and resumes. All these activities are recorded to meet the student's annual hour target. The project's objective is to create a web system that simplifies hour management for students and optimizes coordinators' time when correcting activities or generating reports. The system will allow students to view and submit their P-TECH program activities, as well as send complaints to coordinators. Coordinators, in turn, will be able to assign tasks to students, review them, add extra hours, and generate individual performance reports. The system will be developed using technologies such as HTML, CSS, TailwindCSS, JavaScript, React, Next.js, MySQL and Prisma ORM. During the planning and documentation phase, Unified Modeling Language (UML) diagrams were used.

**Keywords:** Site. Hours. P-TECH. Management.

LISTA DE FIGURAS

[Figura 1 — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag com conteúdo 11](#_Toc138780626)

[Figura 2 — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag vazia 12](#_Toc138780627)

[Figura 3 — Exemplo da estrutura básica HTML 12](#_Toc138780628)

[Figura 4 — Exemplo de código HTML para a criação de um formulário 13](#_Toc138780629)

[Figura 5 — Resultado do código da Figura 4 13](#_Toc138780630)

[Figura 6 — Exemplo de atributos HTML 14](#_Toc138780631)

[Figura 7 — Sintaxe CSS 15](#_Toc138780632)

[Figura 8 — Exemplo de estilização CSS 17](#_Toc138780633)

[Figura 9 — Resultado da estilização 18](#_Toc138780634)

[Figura 10 — Exemplo de código Javascript 19](#_Toc138780635)

[Figura 11 — Exemplo de estilização com Tailwind 20](#_Toc138780636)

[Figura 12 — Exemplo de formulário em React 21](#_Toc138780637)

[Figura 13 — Diagrama de Caso de Uso da aplicação 24](#_Toc138780638)

[Figura 14 — Diagrama de Classe do projeto 25](#_Toc138780639)

[Figura 15 — Diagrama de Sequência Login Usuário 26](#_Toc138780640)

[Figura 16 — Diagrama de Sequência Criar Aluno 26](#_Toc138780641)

[Figura 17 — Diagrama de Sequência Apagar Aluno 27](#_Toc138780642)

[Figura 18 — Diagrama de Sequência Atualizar Aluno 27](#_Toc138780643)

[Figura 19 — Diagrama de Sequência Visualizar Aluno 28](#_Toc138780644)

[Figura 20 — Diagrama de Sequência Visualizar Horas Aluno 28](#_Toc138780645)

[Figura 21 — Diagrama de Sequência Criar Atividade 29](#_Toc138780646)

[Figura 22 — Diagrama de Sequência Apagar Atividade 29](#_Toc138780647)

[Figura 23 — Diagrama de Sequência Atualizar Atividade 30](#_Toc138780648)

[Figura 24 — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade 30](#_Toc138780649)

[Figura 25 — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade Aluno 31](#_Toc138780650)

[Figura 26 — Diagrama de Sequência Enviar Atividade 31](#_Toc138780651)

[Figura 27 — Diagrama de Sequência Corrigir Atividade 32](#_Toc138780652)

[Figura 28 — Diagrama de Sequência Gerar Relatório de Desempenho 32](#_Toc138780653)

[Figura 29 — Diagrama de Sequência Criar Reclamação 33](#_Toc138780654)

[Figura 30 — Diagrama de Sequência Visualizar Reclamação 33](#_Toc138780655)

[Figura 31 — Diagrama de Atividade Visualizar reclamação 34](#_Toc138780656)

[Figura 32 — Diagrama de Atividade Visualizar horas 35](#_Toc138780657)

[Figura 33 — Diagrama de Atividade Visualizar horas por turma 35](#_Toc138780658)

[Figura 34 — Diagrama de Atividade Visualizar horas gerais 36](#_Toc138780659)

[Figura 35 — Diagrama de Atividade Visualizar atividades 36](#_Toc138780660)

[Figura 36 — Diagrama de Atividade Visualizar atividade do aluno 37](#_Toc138780661)

[Figura 37 — Diagrama de Atividade Visualizar alunos 37](#_Toc138780662)

[Figura 38 — Diagrama de Atividade Responder reclamações 38](#_Toc138780663)

[Figura 39 — Diagrama de Atividade Login 39](#_Toc138780664)

[Figura 40 — Diagrama de Atividade Gerar relatório de desempenho 40](#_Toc138780665)

[Figura 41 — Diagrama de Atividade Excluir atividade 41](#_Toc138780666)

[Figura 42 — Diagrama de Atividade Excluir aluno 42](#_Toc138780667)

[Figura 43 — Diagrama de Atividade Enviar atividade 43](#_Toc138780668)

[Figura 44 — Diagrama de Atividade Criar reclamação 44](#_Toc138780669)

[Figura 45 — Diagrama de Atividade Criar atividade 45](#_Toc138780670)

[Figura 46 — Diagrama de Atividade Corrigir atividade 46](#_Toc138780671)

[Figura 47 — Diagrama de Atividade Cadastrar aluno 47](#_Toc138780672)

[Figura 48 — Diagrama de Atividade Visualizar atividade 48](#_Toc138780673)

[Figura 49 — Diagrama de Atividade Alterar aluno 49](#_Toc138780674)

[Figura 50 — Diagrama de Atividade Acrescentar horas 50](#_Toc138780675)

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Cascading Style Sheets (CSS)

EMR (Electronic Medical Record)

HyperText Markup Language (HTML)

International Business Machines (IBM)

Object Relational Mapper (ORM)

Structured Query Language (SQL)

Linguagem de Modelagem Unificada (UML)

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 9](#_Toc138782295)

[2 REFERENCIAL TEÓRICO 10](#_Toc138782296)

[2.1 Embasamento 10](#_Toc138782297)

[2.2 Tecnologias utilizadas 10](#_Toc138782298)

[2.2.1 HTML 11](#_Toc138782299)

[2.2.1.1 Sintaxe 11](#_Toc138782300)

[2.2.1.2 Estrutura de um arquivo HTML 12](#_Toc138782301)

[2.2.1.3 Atributos 14](#_Toc138782302)

[2.2.2 CSS 14](#_Toc138782303)

[2.2.2.1 Sintaxe 15](#_Toc138782304)

[2.2.2.2 Cascata e especificidade 15](#_Toc138782305)

[2.2.3 JavaScript 18](#_Toc138782306)

[2.2.3.1 Variáveis 18](#_Toc138782307)

[2.2.3.2 Funções 18](#_Toc138782308)

[2.2.4 TailwindCSS 19](#_Toc138782309)

[2.2.5 React 20](#_Toc138782310)

[2.2.6 Next.js 21](#_Toc138782311)

[2.2.7 MySQL 21](#_Toc138782312)

[2.2.8 Prisma ORM 22](#_Toc138782313)

[3 DESENVOLVIMENTO 22](#_Toc138782314)

[3.1 Requisitos 22](#_Toc138782315)

[3.2 Diagrama de Casos de Uso 23](#_Toc138782316)

[3.3 Diagrama de Classe 24](#_Toc138782317)

[3.4 Diagramas de Sequência 26](#_Toc138782318)

[3.5 Diagramas de Atividade 34](#_Toc138782319)

[4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 51](#_Toc138782320)

[REFERÊNCIAS 52](#_Toc138782321)

# INTRODUÇÃO

O P-TECH é um programa que realiza parcerias entre empresas e escolas do mundo todo, fazendo com que os estudantes tenham acesso a demanda do mercado de trabalho e se adaptem rapidamente. Na ETEC da Zona Leste, o programa fornece atividades para desenvolver o aluno profissionalmente. Os alunos fazem cursos, criam apresentações, currículos e um perfil profissional. Todas essas atividades são contabilizadas para uma meta anual de horas que o aluno deve ter.

As empresas estão sempre tentando melhorar a eficiência de suas operações [...]. Das ferramentas de que os administradores dispõem, as tecnologias e os sistemas de informação estão entre as mais importantes para atingir altos níveis de eficiência e produtividade nas operações [...]. (Laudon e Laudon, 2014, p.11).

Como um sistema web pode auxiliar na gestão administrativa das horas extracurriculares?

O objetivo do projeto é criar um sistema web que facilite o gerenciamento das horas de cada aluno, otimizando o tempo dos coordenadores do programa e dos alunos, para que a entrega e a visualização das atividades não sejam um problema.

O projeto consiste num sistema que permitirá ao aluno ver e entregar atividades relativas ao P-TECH, e enviar reclamações aos coordenadores. Os coordenadores poderão atribuir as atividades do programa aos alunos, corrigir as atividades, acrescentar horas para os alunos e gerar relatórios de desempenho de um aluno. Para isso, serão usadas as seguintes tecnologias: HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), TailwindCSS, JavaScript, React, Next.js, MySQL, Prisma ORM. Durante a fase de planejamento e documentação, recorremos também aos diagramas da Linguagem de Modelagem Unificada (UML).

# REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo será abordado o processo de criação do projeto. O desenvolvimento consiste na documentação dos diagramas e das tecnologias usadas no projeto, e ilustrações das telas da aplicação.

## Embasamento

Atualmente, os sistemas de informação contribuem cada vez mais para a solução de problemas organizacionais, tanto no âmbito público como privado.

Segundo Laudon e Laudon (2014), em 2012, os gastos dos Estados Unidos com registros médicos representavam 13% dos 3 trilhões de dólares gastos por ano com saúde.

Para melhorar a qualidade do serviço prestado e a organização dos dados médicos de um paciente, foi criado o EMR (*Electronic Medical Record*), um sistema de prontuário eletrônico que contém todos os dados médicos vitais de uma pessoa, com informações pessoais, histórico médico, resultado de exames, diagnósticos, tratamentos, prescrição de medicamentos e os efeitos desses tratamentos. Um sistema eletrônico permite que o médico acesse as informações médicas de um paciente imediatamente, sem precisar procurar essas informações em um papel.

No P-TECH, as horas costumavam ser contabilizadas através de um programa chamado *AirTable*. Nessa plataforma os alunos entregam suas atividades para que as horas sejam contabilizadas em seu perfil. Mas alguns problemas de organização se manifestaram. As horas eram mostradas individualmente, e as horas aprovadas eram mostradas junto com as horas que não foram aprovadas, e os alunos não conseguiam acompanhar seu desempenho e progresso com eficiência.

## Tecnologias utilizadas

Neste capítulo serão abordadas as tecnologias que foram usadas no desenvolvimento do projeto.

### HTML

A sigla HTML significa *Hypertext Markup Language* (Linguagem de marcação de hipertexto), e é responsável pela estrutura de qualquer página web, como textos, links e imagens.

O HTML utiliza de marcação e hipertextos para formar uma estrutura web. De acordo com Flatschart (2011), hipertexto é um documento formado por blocos de informação, ligados por *links*. Para deixar o texto da página semântico, o HTML utiliza marcação para exibir textos e imagens na tela do usuário através de *tags*.

#### Sintaxe

Geralmente, uma tag HTML possui abertura e fechamento. A abertura é representada por “<tag>” e o fechamento “</tag>”. Existem tags vazias, que não possuem conteúdo nem fechamento, sendo compostas apenas pela abertura. As Figuras 1 e 2 mostram como são as *tags* simples e vazias no HTML.

Figura — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag com conteúdo

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag vazia

Texto, Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

#### Estrutura de um arquivo HTML

Todo arquivo HTML possui uma estrutura base que define as configurações da página e a hierarquia dos elementos. A seguir, a Figura 3 mostra a estrutura básica de um documento HTML.

Figura — Exemplo da estrutura básica HTML

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

* *DOCTYPE*: É uma declaração que diz ao navegador qual versão do HTML será usada.
* Elemento raiz: o “<html>” é o elemento raiz da página. Ele envolve todos os elementos do site.
* *Head*: é o cabeçalho, onde ficam todas as configurações da página, como a disponibilidade de caracteres, descrição do site, entre outros.
* *Body*: no “<body>” está todo o conteúdo que será visível para o usuário.

As Figuras 4 e 5 mostram como seria um formulário em HTML.

Figura — Exemplo de código HTML para a criação de um formulário

**Texto

Descrição gerada automaticamente**

Fonte: do próprio autor, 2023.

**Figura 5** — **Resultado do código da Figura 4**

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

* *Header*: é uma tag semântica que representa o cabeçalho da página, com o título e barra de navegação.
* H1: é o título principal do site, ou seja, só pode haver apenas um por página.
* *Main*: essa tag representa o conteúdo principal do site, ou seja, todo o conteúdo que se relaciona com o tópico principal da página.
* *Form*: representa uma seção do documento direcionado ao envio de informações do usuário para um servidor web.
* *Input*: é usado para receber dados do usuário.
* *Button*: Representa um botão clicável, geralmente usados para o envio ou limpeza das informações do usuário.
* *Footer*: Representa o rodapé da página, contendo informações adicionais sobre o autor, direitos autorais, links e contato.

#### Atributos

Os elementos HTML possuem atributos, que são conjuntos de propriedade e valor que geralmente alteram o comportamento do elemento ou adicionam conteúdo nele.

“Dentro de cada atributo é indicado um valor que pode ser textual, numérico ou booleano.” (FLATSCHART, 2011, p. 43).”

A Figura 6 mostra sintaxe dos atributos HTML.

Figura — Exemplo de atributos HTML

Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

### CSS

“CSS ou *Cascading Style Sheet* é uma linguagem voltada para a criação de folhas de estilos em páginas web.” (SCHEIDT, 2015).

Enquanto o HTML definirá o conteúdo da página, o CSS definirá o estilo da mesma, como fontes, cores, animações e localização dos elementos.

#### Sintaxe

O CSS é aplicado no HTML através de seletores, que são formas de o CSS selecionar o elemento HTML que será estilizado.

“Uma regra CSS é composta de duas partes: o *seletor* e a *declaração*. A declaração compreende uma *propriedade* e um *valor*.” (SILVA, 2012).

A seguir, a figura 7 mostra um exemplo da sintaxe do CSS.

Figura — Sintaxe CSS

Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

#### Cascata e especificidade

O *Cascading* de CSS significa Cascata, e indica que o código sempre será interpretado de cima para baixo, ou seja, se um parágrafo for estilizado mais de uma vez em um arquivo, a estilização que estiver após a outra prevalecerá. Mas, ao usar diferentes tipos de seletores, a cascata pode ser quebrada. Por exemplo, se o parágrafo foi estilizado através do seu atributo de identificação única (ID), essa estilização prevalecerá sobre a maioria das estilizações, exceto estilização *inline*.

Segundo (SCHEIDT, 2015), a ordem seguida pelo CSS é:

1. Estilos *inline*.
2. Seletores por ID.
3. Seletores por classe.
4. Demais seletores.

As Figuras 8 e 9 mostram um exemplo CSS, estilizando o formulário feito anteriormente.

Figura — Exemplo de estilização CSS

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Resultado da estilização

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

### JavaScript

O JavaScript é uma linguagem de programação, geralmente usada para a criação de páginas web.

Enquanto o HTML (Hypertext Markup Language) determina qual será o conteúdo da página e o CSS (Cascading Style Sheets) determina como esse conteúdo será visto, o JavaScript determina como o conteúdo vai interagir com o usuário.

“JavaScript foi criada pela NetScape em parceria com a Sun Microsystems, com a finalidade de fornecer um meio de adicionar interatividade a uma página web.” (SILVA, 2010).

#### Variáveis

Variáveis são espaços na memória que armazenam valores, que podem ser textos, números, e outros tipos de dados.

#### Funções

Funções são blocos de códigos que serão usados mais de uma vez em seu código. Uma função apenas é executada quando é chamada no código, e permite que o código seja fragmentado em vários pedaços, facilitando o entendimento e a manutenção do sistema.

De acordo com SILVA (2010), uma vez que a função está criada, com nome ou uma variável para representá-la, é possível usá-la em qualquer parte do programa, sem precisar repetir o código da função.

A Figura 8 mostra o exemplo de um código JavaScript com variáveis e funções.

Figura — Exemplo de código Javascript

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

### TailwindCSS

O *Tailwind* é um *framework* CSS que permite que os elementos HTML sejam estilizados através das suas classes.

Imagine que em um projeto exista uma estilização que será usada várias vezes no código, ao invés de colocar essa estilização toda vez que ela for usada, torna-se mais prático criar uma única classe CSS para aquela estilização, e é isso que o Tailwind faz.

A Figura 11 mostra a estilização do formulário com *TailwindCSS*.

Figura — Exemplo de estilização com Tailwind

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

### React

O React é uma biblioteca Javascript para a criação de interfaces web. Ele facilita a criação de páginas web, possibilitando a divisão do site em pequenos componentes reutilizáveis.

“As ferramentas da biblioteca foram criadas baseadas nas mais modernas técnicas de desenvolvimento *frontend*. [...] é uma das mais, senão a mais, popular das bibliotecas JavaScript existentes” (Silva, 2021, p.37).

A Figura 12 mostra o exemplo de um simples componente em React.

Figura — Exemplo de formulário em React

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

### Next.js

O Next é um *framework*React que tem o objetivo de agilizar a criação de sistemas web com React. Para isso, o Next fornece recursos de roteamento, *pre-rendering* e renderização no lado do servidor.

### MySQL

O SQL (Linguagem de Consulta Estruturada, em português) é uma linguagem de programação usada para gerenciar e manipular bancos de dados relacionais. O SQL permite a criação, modificação e exclusão de estruturas de banco de dados, como tabelas, índices, visões e procedimentos armazenados, bem como a recuperação e manipulação de dados armazenados nessas estruturas.

Por outro lado, de acordo com Milani (2007), o MySQL, inicialmente desenvolvido para atender a aplicações de médio e pequeno porte, é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional. No entanto, ao longo do tempo, ele evoluiu para incluir todas as funcionalidades necessárias para suportar bancos de dados de grande escala. Essa flexibilidade e robustez fizeram com que o MySQL fosse reconhecido por várias entidades como o principal banco de dados de código aberto, capaz de competir com programas similares de código fechado.

### Prisma ORM

O Prisma é uma ORM (*Object Relational Mapper*), feita com o objetivo de abstrair as entidades do banco de dados para classes JavaScript e TypeScript. Além de deixar o desenvolvimento com banco de dados mais rápido, o Prisma fornece recursos para a edição das entidades do banco de dados online.

# DESENVOLVIMENTO

Essa é a parte anterior ao processo de desenvolvimento da aplicação. Antes do desenvolvimento é necessário coletar os requisitos dos usuários e representar as suas interações com o sistema em diagramas UML.

## Requisitos

Antes da criação de qualquer diagrama, modelo ou design, é necessário coletar requisitos funcionais e não funcionais que dirão quais são as funcionalidades da aplicação e seus atores.

Requisitos funcionais do aluno:

* RF01 – O sistema deverá permitir que o aluno faça login;
* RF02 – O aluno poderá enviar atividades em arquivos;
* RF03 – O aluno poderá ver as horas que ele deve ter ao final do ano letivo;
* RF04 – O sistema deverá mostrar as horas que o aluno já possui;
* RF05 – O sistema deverá mostrar todas as atividades que o aluno precisa concluir;
* RF06 – O aluno poderá ver todas as suas atividades concluídas.

Requisitos funcionais dos coordenadores do programa:

* RF01 – O sistema deverá permitir que o coordenador faça login;
* RF02 – O coordenador poderá gerar relatórios de desempenho de um aluno;
* RF03 – O coordenador poderá ver as horas que cada aluno precisa ter ao final do ano letivo;
* RF04 – O coordenador poderá ver quantas horas cada aluno possui;
* RF05 – O sistema permitirá ao coordenador ver as atividades pendentes de cada aluno;
* RF06 – O sistema permitirá ao coordenador ver as atividades que cada aluno concluiu;
* RF07 – O coordenador poderá corrigir a atividade de cada aluno;
* RF08 – O sistema deverá permitir que o coordenador acrescente horas ao aluno;
* RF09 - O sistema deverá permitir que o coordenador remova horas do aluno.

Requisitos não funcionais do sistema:

* RNF01 – O sistema deverá melhorar a visualização das horas e atividades para os alunos e coordenadores do P-TECH;
* RNF02 – As informações dos alunos e coordenadores (senhas e tokens) devem ser protegidas;
* RNF03 – O cadastro dos alunos deverá ser feito pelo coordenador.

## Diagrama de Casos de Uso

Com os requisitos coletados, é possível adicionar as funcionalidades e os atores do sistema em um Diagrama de Caso de Uso, que vai descrever como cada usuário irá interagir com o sistema.

Figura — Diagrama de Caso de Uso da aplicação

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023.

## Diagrama de Classe

O Diagrama de Classe é utilizado para representar as entidades do sistema, seus atributos e métodos.

Figura — Diagrama de Classe do projeto

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 202

## Diagramas de Sequência

O Diagrama de Sequência permite que as interações entre os objetos do sistema sejam representadas ao longo do tempo.

Figura — Diagrama de Sequência Login Usuário

Gráfico, Gráfico de caixa estreita

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Criar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Apagar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Atualizar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Horas Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Criar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Apagar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Atualizar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Enviar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Corrigir Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Gerar Relatório de Desempenho

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Criar Reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

## Diagramas de Atividade

Com os Diagramas de Atividade, é possível descrever as etapas sequenciais e paralelas do sistema, incluindo atividades, decisões, bifurcações e junções.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar horas

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar horas por turma

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar horas gerais

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar atividades

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar atividade do aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar alunos

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Responder reclamações

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Login

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Gerar relatório de desempenho

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Excluir atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Excluir aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Enviar atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Criar reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Criar atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Corrigir atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Cadastrar aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Alterar aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

Figura — Diagrama de Atividade Acrescentar horas

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sistema a ser desenvolvido tem a intenção de auxiliar e automatizar o gerenciamento das horas extracurriculares do programa P-TECH.

Ainda não se pode comprovar a eficácia do sistema, pois ele ainda não foi construído. Porém, espera-se um resultado satisfatório, tendo em vista as pesquisas realizadas e a importância de um sistema gerenciador dentro de um projeto como o P-TECH, que preza pela organização e eficiência. Alguns dos resultados esperados incluem maior agilidade no gerenciamento das horas extracurriculares, redução de erros, otimização do tempo dos coordenadores e mentores, entre outros aspectos relevantes para o programa.

O sistema web visa melhorar a organização, gerando assim mais engajamento por parte dos alunos; apresentar uma transparência no processo de registro das horas extracurriculares, entre outros aspectos que contribuam para o sucesso do programa.

Por fim, os agradecimentos aos coordenadores, mentores, professores, colegas de classe, e claro, à IBM e todos os envolvidos no programa P-TECH.

REFERÊNCIAS

FLATSCHART, Fábio. **HTML - Embarque imediato**. 1. ed. Rio de Janeiro: BRASPORT, 2011. 256 p.

GUEDES, Gilleanes T.A. **UML 2 uma abordagem prática**. São Paulo: Novatec Editora, 2011. ISBN 978-85-7522-281-2.

LAUDON, Kenneth C.; LAUDON, Jane P. **Sistemas de Informação Gerenciais**. 11. ed. São Paulo: Pearson Education, 2014. 484 p. ISBN 978-85-430-0585-0.

MILANI, André. **MySQL - Guia do Programador**. São Paulo: Novatec Editora, 2007. ISBN 85-7522-10-5.

SCHEIDT, Felippe Alex. **Fundamentos de CSS: Criando Design para Sistemas Web**. 1. ed. Foz do Iguaçu: Outbox Livros Digitais, 2015. ISBN 978-85-66664-04-1.

SILVA, Maurício Samy. **Desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**. São Paulo: Novatec Editora, 2012. ISBN 978-85-7522-797-8.

SILVA, Maurício Samy. **JavaScript - Guia do Programador: Guia completo das funcionalidades de linguagem JavaScript**. São Paulo: Novatec Editora, 2010. ISBN 978-85-7522-794-7.

SILVA, Maurício Samy. **React Aprenda Praticando: Desenvolva aplicações web reais com uso da biblioteca React e de seus módulos auxiliares**. São Paulo: Novatec Editora, 2021. 240 p. ISBN 978-65-86057-39-3.