



Ruben Garrido
Nº 2024122736
Tiago Marques
Nº 2024132143

Plataforma de registo de treinos

Grupo 10

Projeto PSW

Programação de serviços web

10/2025

Índice

Introdução	4
Arquitetura do projeto	5
Modelo de dados.....	6
Serviço REST	8
Funcionalidades implementadas.....	10
Utilizadores de testes	16
Conclusão.....	17

Índice de figuras

Figura 1 - Diagrama de arquitetura	5
Figura 2 - Diagrama de entidades	7
Figura 3 - Landing page	10
Figura 4 - Login e registo	11
Figura 5 - Dashboard de sessões de treino	12
Figura 6 - Gestão de desportos	13
Figura 7 - Estatísticas do utilizador	14
Figura 8 - Rankings de logins.....	15
Figura 9 - Perfil do utilizador	16

Introdução

O presente projeto tem como foco a área do desporto, sendo dedicado ao registo e gestão de sessões desportivas. O seu principal objetivo é aplicar e consolidar os conhecimentos adquiridos na unidade curricular de **Programação de Serviços Web**, através do desenvolvimento de uma aplicação web funcional que integra conceitos de backend, frontend e comunicação entre cliente e servidor.

O objetivo principal é criar uma aplicação web dinâmica que permita aos utilizadores registar, consultar e analisar as suas atividades desportivas, promovendo e incentivando a prática regular de exercício físico.

O sistema foi desenvolvido com recurso ao Node.js e à framework Express no lado do servidor, utilizando o MySQL como sistema de gestão de base de dados. Para além do website, foi implementado um serviço Web RESTful responsável por disponibilizar as operações CRUD sobre as principais entidades do modelo de dados.

A aplicação inclui funcionalidades como autenticação de utilizadores, funcionalidades CRUD de sessões desportivas, desportos e informações do utilizador, visualização de estatísticas do utilizador e rankings de logins.

Arquitetura do projeto

A arquitetura do projeto segue o modelo **cliente-servidor**, composto por três áreas principais: **frontend**, **backend** e **base de dados**.

- **Cliente (Frontend):**

Responsável pela interface web com que o utilizador interage. É desenvolvida em **HTML, EJS, CSS** e **JavaScript**, permitindo o registo, autenticação e gestão das sessões desportivas. Esta camada comunica com o servidor através de pedidos **HTTP**, consumindo o serviço Web **RESTful** disponibilizado pelo backend.

- **Servidor (Backend):**

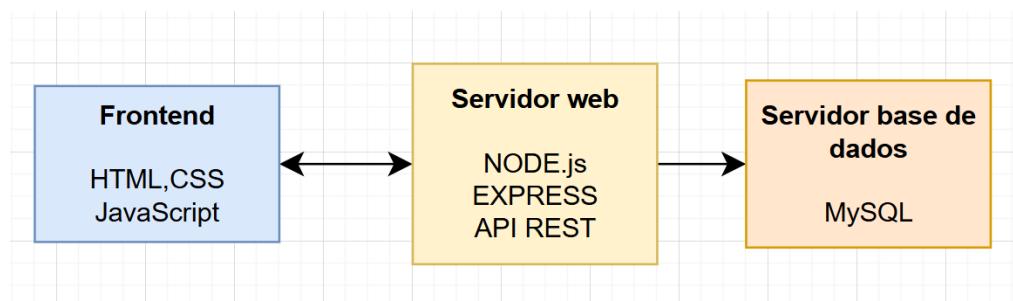
Implementada em **Node.js** com o framework **Express**, é responsável por processar os pedidos provenientes do cliente, aplicar as regras de negócio e interagir com a base de dados. Esta camada também disponibiliza o **serviço Web RESTful**, que fornece as operações **CRUD** sobre as principais entidades do modelo de dados (utilizadores, sessões desportivas, etc.).

- **Dados (Base de Dados):**

Utiliza o **MySQL** como sistema de gestão de base de dados, armazenando todas as informações da aplicação, incluindo os registos de utilizadores, atividades, estatísticas e logs de acesso.

Esta arquitetura modular permite uma separação clara entre as responsabilidades de cada componente, facilitando a manutenção, a escalabilidade e a reutilização do código. O cliente comunica com o servidor apenas através de endpoints definidos, garantindo a independência entre o frontend e o backend.

Figura



1 - Diagrama de arquitetura

Modelo de dados

O modelo de dados foi concebido de forma a suportar o registo, a gestão e a análise das atividades desportivas dos utilizadores, garantindo a integridade e coerência da informação armazenada. A base de dados utilizada é o **MySQL**, organizada em quatro tabelas principais: **User**, **Userlog**, **Desporto** e **Sessão**.

- **User**

Armazena a informação principal dos utilizadores registados no sistema, incluindo nome, email e palavra-passe (encriptada).

Cada utilizador é identificado por um único id e possui ainda a data de criação da conta (**createdOn**).

- **Userlog**

Regista cada acesso efetuado pelos utilizadores à aplicação.

Cada registo associa-se a um utilizador através do campo **userId** e contém o instante temporal do acesso (**acessoDateTime**).

Esta tabela é utilizada para gerar estatísticas de rankings de utilização.

- **Desporto**

Contém os diferentes tipos de desporto registados na aplicação web.

Cada desporto é criado por um utilizador (**createdBy**) e possui os campos **nome** e **createdOn**, permitindo identificar quem e quando o adicionou.

- **Sessão**

Representa cada sessão desportiva realizada por um utilizador.

Está relacionada com as tabelas **User** e **Desporto** através dos campos **userId** e **desportoid**, respetivamente.

Inclui ainda a **duração** da sessão, **localização**, **data** e **hora** em que foi realizada.

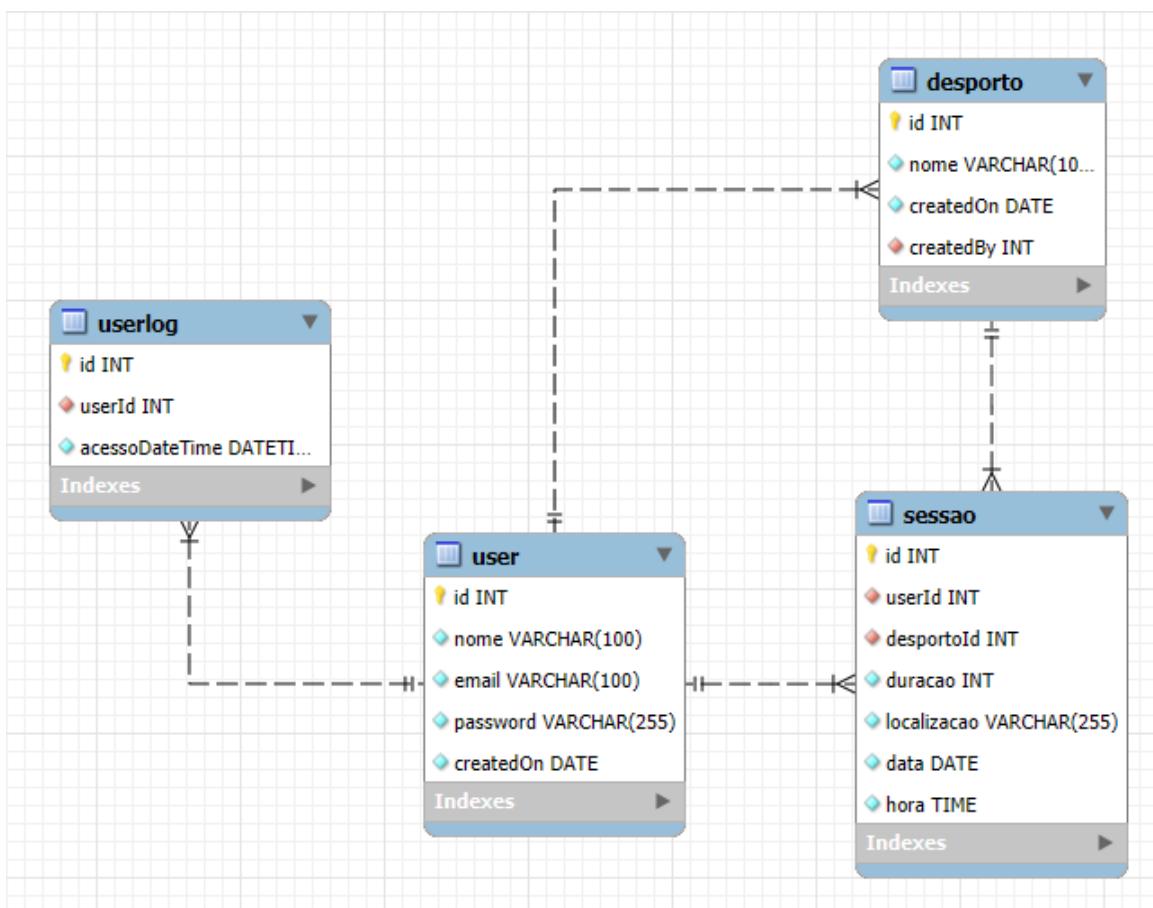


Figura 2 - Diagrama de entidades

Serviço REST

O serviço **REST** foi desenvolvido utilizando a framework **Express.js**, sendo responsável por disponibilizar os dados e operações principais da aplicação.

Cada endpoint segue o padrão **RESTful**, utilizando os métodos **HTTP** adequados (**GET, POST, PUT e DELETE**) e devolvendo respostas no formato **JSON**.

Todas as rotas estão protegidas por autenticação de sessão implementada com **Passport.js**, garantindo que apenas utilizadores autenticados podem aceder aos recursos.

Rotas disponíveis:

1. Autenticação (/authentication/)

Gerida por um módulo separado, permite:

- (POST /authentication/signup) - Registar novos utilizadores
- (POST /authentication/login) - Efetuar login
- (POST /logout) - Efetuar logout

2. Sessões de treino (/api/sessoes)

Permite o registo e consulta das sessões de treino de cada utilizador:

- GET /api/sessoes – Devolve todas as sessões do utilizador autenticado.
- POST /api/sessoes – Adiciona uma nova sessão.
- PUT /api/sessoes/:id – Atualiza uma sessão existente.
- DELETE /api/sessoes/:id – Elimina uma sessão.

3. Desportos (/api/desportos)

Permite a gestão dos desportos disponíveis:

- GET /api/getDesportos – Lista todos os desportos registados.
- POST /api/desportos – Adiciona um novo desporto.
- PUT /api/desportos/:id – Atualiza o nome de um desporto existente.
- DELETE /api/desportos/:id – Remove um desporto.

4. Estatísticas (/api/estatisticas)

Fornece dados agregados sobre o desempenho do utilizador:

GET /api/estatisticas – Devolve o número total de sessões, tempo total e desporto favorito do utilizador.

GET /api/estatisticasPorDesporto – Devolve estatísticas detalhadas (número de sessões e tempo total) agrupadas por desporto.

5. Rankings (/api/ranking)

Apresenta dados estatísticos entre utilizadores, ordenados pelo número total de logins.

GET /api/ranking – Lista de rankings de login.

6. Gestão de Utilizador (/api/user/profile)

Permite a gestão dos dados do utilizador autenticado:

GET /api/user/profile – Obter as informações do utilizador.

POST /api/user/profile – Atualizar as informações do utilizador.

.

Funcionalidades implementadas

A aplicação desenvolvida permite aos utilizadores registar, consultar e gerir as suas atividades desportivas, integrando funcionalidades completas de autenticação, gestão de dados e visualização de estatísticas.

Landing page:

Página inicial informativa que redireciona para a página de autenticação.



Figura 3 - Landing page

Autenticação de Utilizadores:

Sistema de registo, login e logout seguro com encriptação de passwords e gestão de sessão através do Passport.js.

The image displays two screenshots of a mobile application interface against a dark green background. On the left is the 'Login' screen, which features a white header with the text 'Projeto PSW' and 'Grupo 10'. Below this is a 'Login' section containing fields for 'Email' and 'Password', followed by a green 'Log in' button. At the bottom, there is a link 'Não tens conta? [Regista-te](#)'. On the right is the 'Registro' (Registration) screen, which has a white header with the text 'Registro'. It contains fields for 'Nome', 'Email', and 'Password', and a green 'Criar conta' (Create account) button. Below the button is a link 'Já tenho conta — [entrar](#)' (I already have an account — log in).

Figura 4 - Login e registo

Sessões de Treino:

Registo, edição e eliminação de sessões desportivas, associadas automaticamente ao utilizador autenticado.

The screenshot shows a user interface for managing training sessions. At the top, there is a green navigation bar with links: Dashboard, Desportos, Estatísticas, Rankings, Perfil, and Logout. Below this is a white header with the title "As tuas Sessões" and a "Adicionar Sessão" button. The main area is a table with the following data:

ID	Desporto	Duração	Localização	Data	Hora	Editar	Remover
33	Caça	340 min	Alentejo	08/11/2025	06:00	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
29	Caça	600 min	Alentejo	04/11/2025	13:40	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
31	Ciclismo	45 min	Almada	04/11/2025	11:00	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
7	Futsal	54 min	Almada	03/11/2025	09:00	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
32	Natação	20 min	Correios	02/11/2025	06:30	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
34	Caça	470 min	Norte	01/11/2025	05:45	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
30	Caça	350 min	Reserva de caça do Minho	31/10/2025	10:00	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>

Figura 5 - Dashboard de sessões de treino

Gestão de Desportos:

Permite listar, criar, editar e remover desportos, impedindo duplicados e a eliminação de desportos com sessões associadas.

ID	Nome	Criado Por	Criado Em	Editar	Remover
1	Ciclismo	Ruben Garrido	03/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
2	Padel	Ruben Garrido	05/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
4	Futsal	Tiago Marques	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
5	Natação	Ruben Garrido	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
6	Corrida	Alexandre Santos	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
7	Futebol	Alexandre Santos	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
8	Pesca	Miguel Possante	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
9	Caça	Miguel Possante	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
10	Vela	Afonso Freitas	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
11	Surf	Afonso Freitas	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>
12	Mergulho	Afonso Freitas	10/11/2025	<button>Editar</button>	<button>Remover</button>

Figura 6 - Gestão de desportos

Estatísticas:

Cálculo e visualização do número total de sessões, tempo total de treino e desporto mais praticado, além de estatísticas detalhadas por desporto.

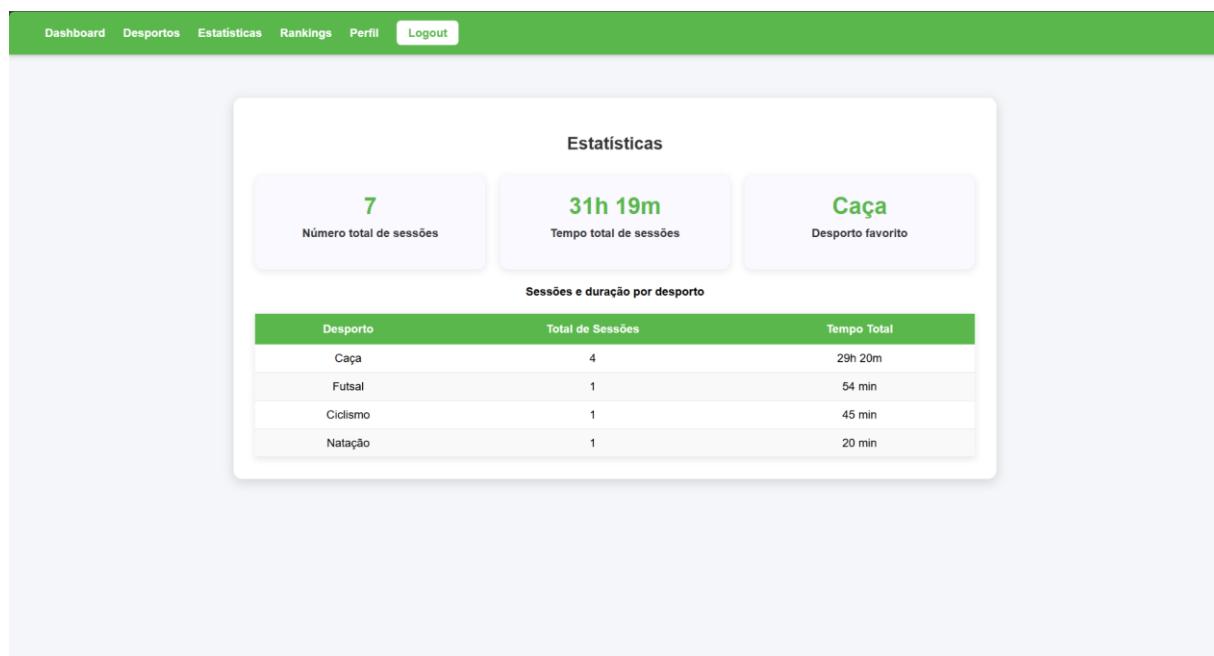
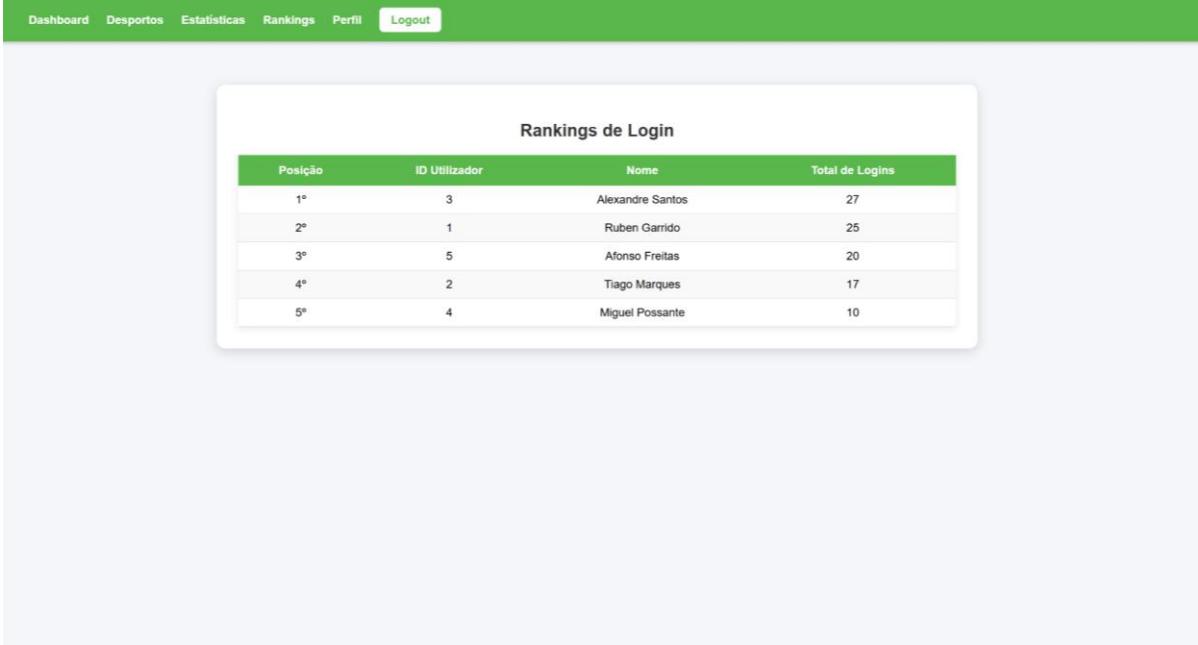


Figura 7 - Estatísticas do utilizador

Rankings:

Apresentação de um ranking de utilizadores com base no número total de logins registados.



The screenshot shows a web application interface with a green header bar containing navigation links: Dashboard, Desportos, Estatísticas, Rankings, Perfil, and Logout. Below the header is a white content area with a title 'Rankings de Login' and a table displaying the top 5 users based on their total logins.

Posição	ID Utilizador	Nome	Total de Logins
1º	3	Alexandre Santos	27
2º	1	Ruben Garrido	25
3º	5	Afonso Freitas	20
4º	2	Tiago Marques	17
5º	4	Miguel Possante	10

Figura 8 - Rankings de logins

Gestão de perfil:

Permite alterar dados da conta do utilizador autenticado.

The screenshot shows a user profile editing form titled "Editar Perfil". The form includes fields for "Nome" (Name) containing "Tiago Marques", "Email" (Email) containing "tiago@gmail.com", and an optional "Nova Password" (New Password) field with the placeholder "Deixar vazio para não alterar" (Leave empty to not change). A green "Guardar" (Save) button is at the bottom. The top navigation bar has links for Dashboard, Desportos, Estatísticas, Rankings, Perfil, and Logout.

Figura 9 - Perfil do utilizador

Utilizadores de teste

User: ruben@gmail.com / Pass: 123456

User: tiago@gmail.com / Pass: 123456

User: alex@gmail.com / Pass: 123456

User: miguel@gmail.com / Pass: 123456

User: afonso@gmail.com / Pass: 123456

Conclusão

O desenvolvimento deste projeto permitiu aplicar e consolidar os conhecimentos adquiridos na unidade curricular de Programação de Serviços Web, através da criação de uma aplicação web funcional dedicada ao registo e gestão de sessões desportivas. A aplicação implementa uma arquitetura cliente-servidor baseada em Node.js, Express e MySQL, garantindo uma comunicação eficiente entre o front-end e o back-end.

O sistema disponibiliza um serviço RESTful completo, suportando operações CRUD sobre as principais entidades juntamente com mecanismos de autenticação, encriptação de passwords e gestão de sessão. A estrutura modular e escalável adotada facilita a manutenção e futuras evoluções da aplicação web, assegurando um desempenho consistente e seguro.

Em suma, o projeto atingiu os objetivos definidos, demonstrando a capacidade de desenvolver uma aplicação web, segura e bem estruturada. Este trabalho representa não só a consolidação dos conhecimentos técnicos adquiridos, mas também o desenvolvimento de competências práticas essenciais para o exercício profissional na área das tecnologias web.