



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
Bacharelado Interdisciplinar em Ciências e Tecnologia
Projeto e Desenvolvimento de Software

Arlison Gaspar de Oliveira, Ítalo Francisco Almeida de Oliveira, Gustavo de Oliveira Rego Moraes, Joao Pedro Miranda Sousa, Cauã Gabriel Santos Barros

Montagem de PC Online

Manual do Instalação

1. Pré-requisitos

Antes de começar a instalação, verifique se seu computador possui os seguintes programas instalados:

- **Node.js** – Versão 14.x ou superior
- **npm (Node Package Manager)** – Versão 6.x ou superior

Se não tiver esses programas, faça o download e a instalação pelo site oficial do Node.js: <https://nodejs.org> (o npm já vem junto com o Node.js).

2. Clonar o Repositório

O código do projeto está hospedado no GitHub. Para baixá-lo para o seu computador:

Abra o **Terminal** (no Windows, pode ser o **Prompt de Comando** ou **PowerShell**).

Digite o comando abaixo e pressione **Enter**:

- `git clone https://github.com/gustvo-olive/PDS-Montagem-de-pc.git`

Após o download, acesse a pasta do projeto com:

- `cd PDS-Montagem-de-pc/codigo/MONTAGEM_DE_PC`

3. Instalar Dependências

Dentro da pasta do projeto, execute os seguintes comandos na ordem:

Instala todas as dependências principais:

- `npm install`

Instala tipos para o React (necessário para TypeScript):

- `npm install --save-dev @types/react @types/react-dom`

Instala o **Vite** (ferramenta para desenvolvimento rápido):

- `npm install vite --save-dev`

Instala o **jsPDF** (biblioteca para gerar PDFs):

- `npm install jspdf`

Dica de segurança: Para corrigir automaticamente possíveis vulnerabilidades nas dependências, execute:

- `npm audit fix --force`

4. Configurar a Chave da API Gemini

O sistema usa a API Gemini, que requer uma chave de acesso.

Para configurá-la:

Na **pasta raiz** do projeto, crie um arquivo chamado:

- `.env.local`

Abra o arquivo e adicione a seguinte linha, substituindo `SUA_CHAVE_AQUI` pela sua chave real:

- `GEMINI_API_KEY=SUA_CHAVE_AQUI`

5. Scripts Disponíveis

Estes comandos podem ser usados durante o desenvolvimento:

Iniciar servidor de desenvolvimento com Webpack:

- `npm run start`

Gerar versão final de produção:

- `npm run build`

Verificar e corrigir erros de código com ESLint:

- `npm run lint`

6. Executar o Projeto

Para iniciar o sistema e visualizá-lo no navegador:

- `npm run dev`

O servidor será iniciado e você poderá acessar o sistema pelo endereço indicado no terminal (geralmente <http://localhost:5173>).

@autor: Arlison Gaspar de Oliveira, Ítalo Francisco Almeida de Oliveira, Gustavo de Oliveira Rego Moraes, Joao Pedro Miranda Sousa, Cauã Gabriel Santos Barros
@contato:

@data última versão: 01 / 07 / 2025

@versão: 1.0

@outros repositórios:

@Agradecimentos: Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Professor Doutor Thales Levi Azevedo Valente, e colegas de curso.

@Copyright/License

Este material é resultado de um trabalho acadêmico para a disciplina PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE, sobre a orientação do professor Dr. THALES LEVI AZEVEDO VALENTE, semestre letivo 2025.1, curso Engenharia da Computação, na Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Todo o material sob esta licença é software livre: pode ser usado para fins acadêmicos e comerciais sem nenhum custo. Não há papelada, nem royalties, nem restrições de "copyleft" do tipo GNU. Ele é licenciado sob os termos da licença MIT reproduzida abaixo e, portanto, é compatível com GPL e também se qualifica como software de código aberto. É de domínio público. Os detalhes legais estão abaixo. O espírito desta licença é que você é livre para usar este material para qualquer finalidade, sem nenhum custo. O único requisito é que, se você usá-los, nos dê crédito.

Copyright © 2025 Educational Material

Este material está licenciado sob a Licença MIT. É permitido o uso, cópia, modificação, e distribuição deste material para qualquer fim, desde que acompanhado deste aviso de direitos autorais.

O MATERIAL É FORNECIDO "COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO ÀS GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM E NÃO VIOLAÇÃO. EM HIPÓTESE ALGUMA OS AUTORES OU DETENTORES DE DIREITOS AUTORAIS SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTRA RESPONSABILIDADE, SEJA EM UMA AÇÃO DE CONTRATO, ATO ILÍCITO OU DE OUTRA FORMA, DECORRENTE DE, OU EM CONEXÃO COM O MATERIAL OU O USO OU OUTRAS NEGOCIAÇÕES NO MATERIAL.

Para mais informações sobre a Licença MIT: <https://opensource.org/licenses/MIT>.