

Litly

APLICAÇÃO DE LEITURA

JÚLIA AMARAL DE SOUZA

TGPSI23S - 2223248

SINTESE DO PROJETO

O Litly é uma aplicação de partilha de leituras, onde os utilizadores podem publicar os livros que estão a ler, avaliar obras, comentar publicações e até escrever os seus próprios textos. Uma plataforma social para leitores que combina funcionalidades de rede social com espaço para criatividade literária.

Índice

1. Introdução
2. Objetivo do Projeto
3. Tecnologias Utilizadas
4. Funcionalidades do Sistema
5. Estrutura da Base de Dados
6. Interface e Navegação
7. Justificação do Projeto
8. Referências Bibliográficas

1. Contextualização

O projeto Litly nasce da necessidade de um espaço interativo onde leitores possam partilhar os livros que estão a ler e conectar-se com outros apaixonados pela leitura. Ao mesmo tempo, o utilizador pode expressar sua criatividade através de resenhas ou textos próprios.

2. Objetivos do projeto

Desenvolver uma aplicação desktop em C# com interface gráfica em Windows Forms, base de dados relacional em SQL Server e funcionalidades CRUD, com foco em gestão de conteúdos literários e interações sociais entre os utilizadores.

O objetivo é incentivar o hábito da leitura e escrita através de uma aplicação moderna, intuitiva e funcional, desenvolvida com base nos princípios da programação orientada a objetos e utilizando SQL Server para gestão da base de dados.

1. Tecnologias utilizadas

- Linguagem de Programação: C#
- Interface Gráfica: Windows Forms
- Base de Dados: SQL Server
- Acesso a Dados: ADO.NET
- Bibliotecas Adicionais: Ainda a decidir se necessário ou não.

2. Requisitos

- REQ0001 - Login e Registo de Utilizador
- REQ0002 - Publicação de Livros com Imagem, Título, Autor e Comentário
- REQ0003 - CRUD de Postagens Literárias (Criar, Visualizar, Atualizar, Apagar)
- REQ0004 - Escrita de Textos Autorais
- REQ0005 - Sistema de Gostos/Comentários em Publicações
- REQ0006 - Pesquisa por Livro ou Utilizador
- REQ0007 - Gestão de Perfil de Utilizador

3. Estruturas de base de dados

Tabelas Obrigatórias (além da de utilizador):

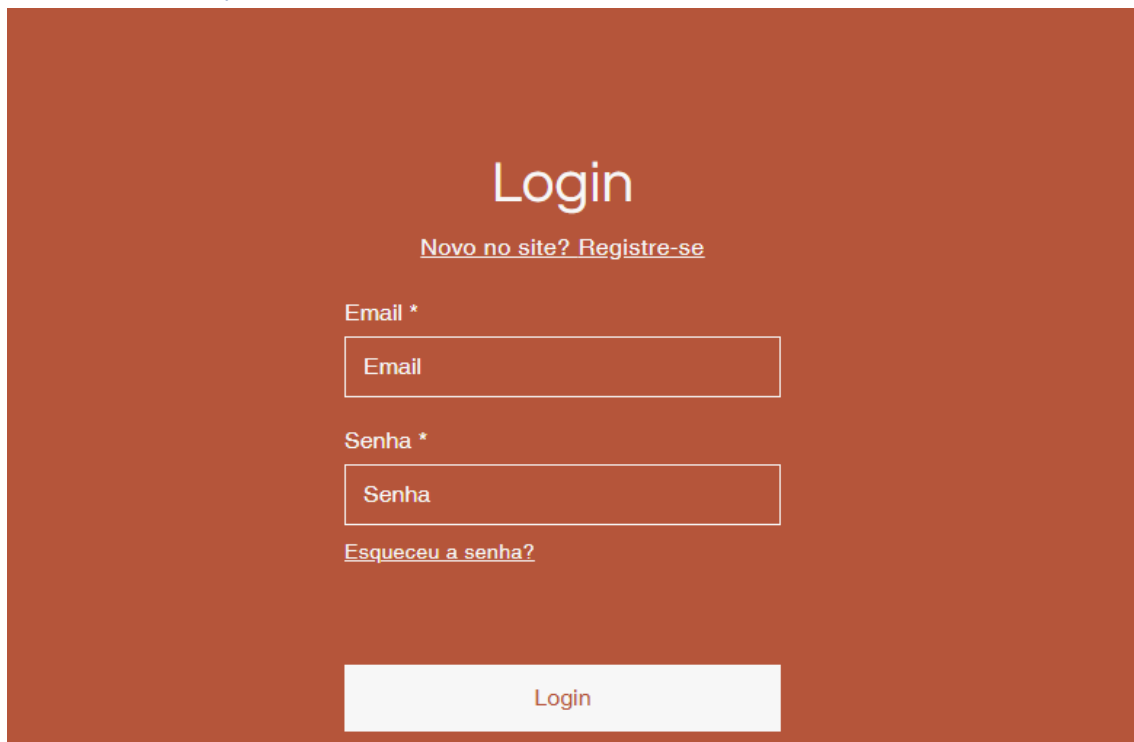
1. Livros – Contém dados sobre os livros (título, autor, imagem, sinopse, etc.)
2. Postagens – Relaciona o utilizador ao livro e ao conteúdo publicado
3. Comentários – Comentários feitos pelos utilizadores nas postagens
4. Gostos – Publicações curtidas pelo utilizador.

4. Interface e ligação

A aplicação conterà:


- Ecrã de login e registo
- Ecrã principal com feed de postagens
- Formulário de publicação de livro/texto
- Secção de perfil com livros lidos/postagens
- Área de administração para manutenção de utilizadores (CRUD)

5. Protótipo



A login page prototype with a solid reddish-brown background. At the top center is the word "Login" in a large, white, sans-serif font. Below it, in a smaller white font, is the text "Novo no site? [Registre-se](#)". There are two white input fields: the first is labeled "Email *" and the second is labeled "Senha *". Below the password field is a link that says "Esqueceu a senha?". At the bottom center is a white rectangular button with the word "Login" in a reddish-brown font.

1. Página pretendida de Login.



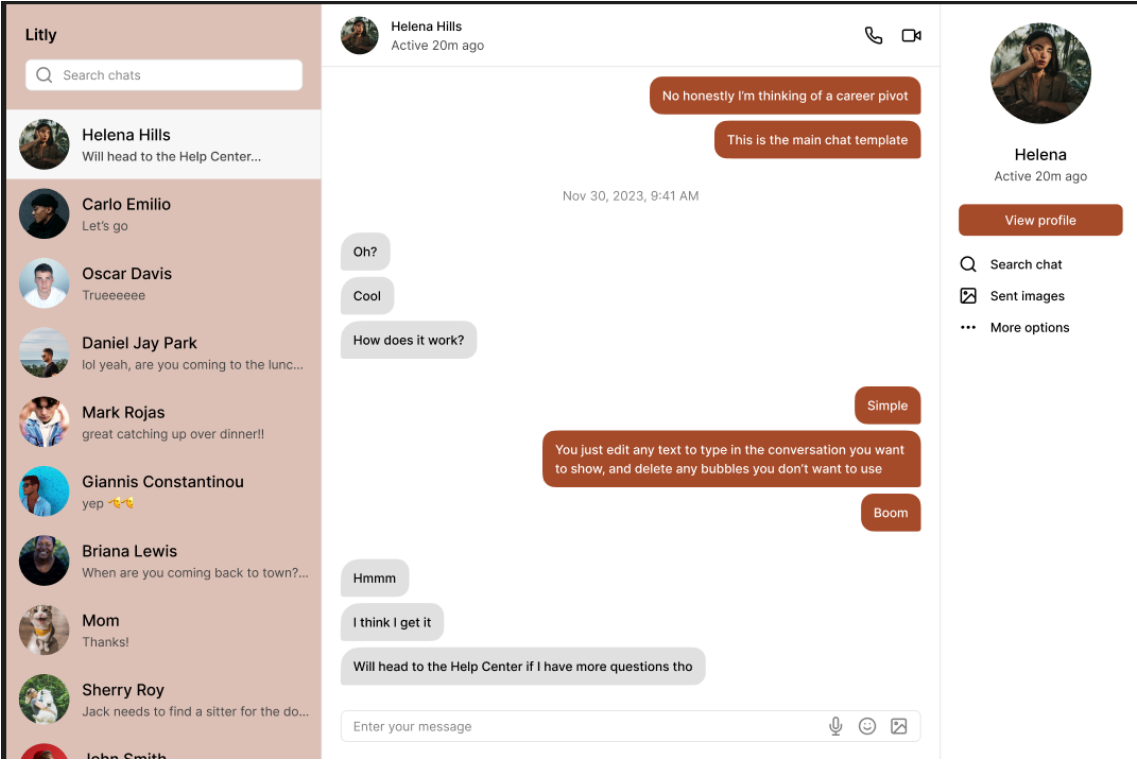
A registration page prototype shown as a white modal window with a close button (X) in the top-left corner. The background is a wood-grain texture. The title "Inscrição" is centered at the top. Below it are four stacked reddish-brown input fields labeled "Nome", "Sobrenome", "Email", and "Senha". Below these fields is a checkbox labeled "Junte-se à comunidade" which is checked. At the bottom of the form is a white button labeled "Enviar". Below the button is the text "Já é membro? [Faça login](#)".

2. Página pretendida para criação de conta.

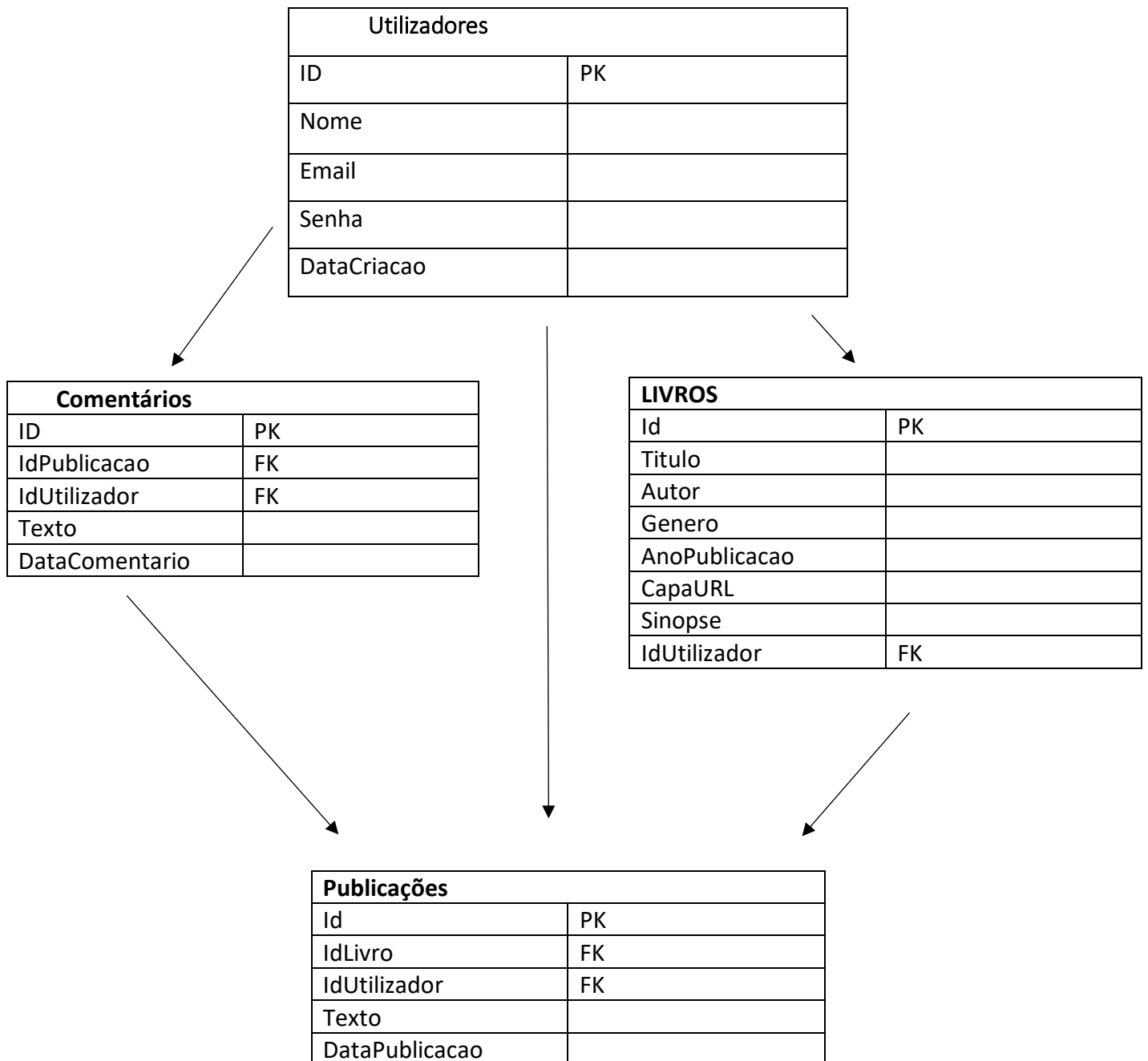
3. Pagina inicial



4. Mensagens



- Tabelas iniciais, sem contar com Utilizador. (Pode ser alterado)



6. Justificação do projeto

Este projeto permite consolidar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, integrando várias áreas: programação orientada a objetos, bases de dados relacionais, interface gráfica e lógica de negócios. Ao mesmo tempo, promove a leitura e escrita, oferecendo um espaço cultural para jovens e adultos.

8. Referencias Bibliográficas / Links

- Microsoft Docs – <https://learn.microsoft.com>

- C# Windows Forms GUI Tutorial – <https://www.geeksforgeeks.org>
- SQL Server Basics – <https://www.w3schools.com/sql>
- Artigo: "Como criar uma rede social com C#" – Medium