

MÓDULO INTERNET PARA NEGÓCIOS

LEONARDO MONTEIRO DE MELO - 218772017
SAMUEL DE BRITO OLIVEIRA - 229552017
THALITA REIS ANDOLFATO - 214842017

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE MÓDULO

ENIAC ENSINO BÁSICO E SUPERIOR

LEONARDO MONTEIRO DE MELO - 218772017

SAMUEL DE BRITO OLIVEIRA - 229552017

THALITA REIS ANDOLFATO - 214842017

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE MÓDULO

Trabalho de Conclusão de Módulo Internet para
Negócios da Faculdade Eniac, apresentado à
disciplina de -----.

Prof. Nelson Luzetti

Guarulhos

2018

Dedicamos este trabalho de conclusão de módulo a todos os amigos, familiares e professores que nos apoiaram e aos companheiros do grupo que se dedicaram em projetar e apresentar um trabalho que fosse satisfatório e que superasse as expectativas de todos.

Agradeço a Deus por abrir todas essas oportunidades na minha vida, e aos meus pais, por me ajudarem de diversas formas no meu desenvolvimento intelectual, e pelo apoio dos mesmo, agradeço também a faculdade, pela proposta deste trabalho de conclusão, que ajuda a implementar as técnicas e teorias apresentadas em classe de aula.

Agradeço a todos os professores por auxiliarem no desenvolvimento do projeto, tanto na hora de validarem a ideia proposta, quanto na hora de criar o sistema que foi a parte mais importante de tudo isso, nos ajudaram a identificar qual seria o melhor caminho a seguir no desenvolvimento do mesmo e agradeço também por terem ajudado a identificar qual seria a melhor plataforma para que fosse desenvolvido todo o projeto.

Aqueles que se sentem satisfeitos
sentam-se e nada fazem. Os
insatisfeitos são os únicos benfeitores
do mundo.

(Walter S. Landor)

SUMÁRIO

Introdução	10
Definição do cliente	10
Problemas enfrentados pelo cliente	10
Diagrama de caso de uso	10
Escopo	11
Fluxograma	11
Benchmarking	12
Requisitos	12
Recursos necessários	12
Servidores	13
Pessoas	13
Protótipo das telas em wireframe	13
Layout	14
Fundamentação Teórica	15
Linguagens	15
HTML	15
CSS	16
JAVASCRIPT	17
PHP	17
Banco de Dados	19
MYSQL	19
Desenvolvimento	20
Diagrama Entidade-Relacionamento Conceitual	20
Diagrama Entidade-Relacionamento Lógico	20
Resultado	21
Home	21
Quem Somos	22
Adotar	23
Amigos Adotados	23
Login	24
Cadastro	24
Minha Conta	25
Meus Animais	26
Gerenciar (adm)	27
Usuários (adm)	27
Animais (adm)	28

Parceiros (adm)	28
Conclusão	29
Conclusão Leonardo Monteiro de Melo	29
Conclusão Samuel de Brito Oliveira	29
Conclusão Thalita Reis Andolfato	29
Bibliografia	30

Introdução

Aqui está todo o escopo do nosso projeto, para ter uma ideia antes de executá-lo.

Definição do cliente

A Villa do Amigo é um organização sem fins lucrativos que tem como objetivo a doação de animais.

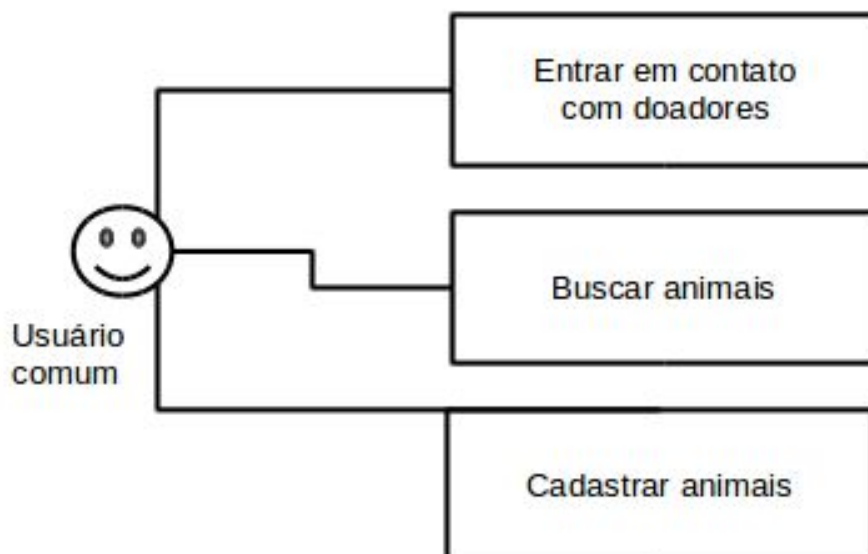
Ela possui dois tipos de clientes:

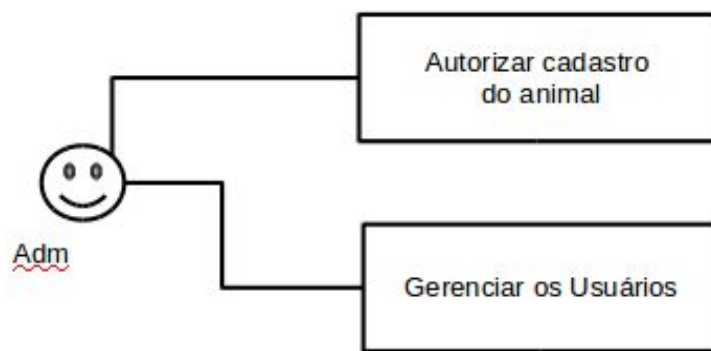
- querem adotar;
- querem doar.

Problemas enfrentados pelo cliente

- Apesar de possuir uma plataforma online a mesma não possui interação do usuário;
- A plataforma depende dos administradores para inserir os dados dos animais.

Diagrama de caso de uso

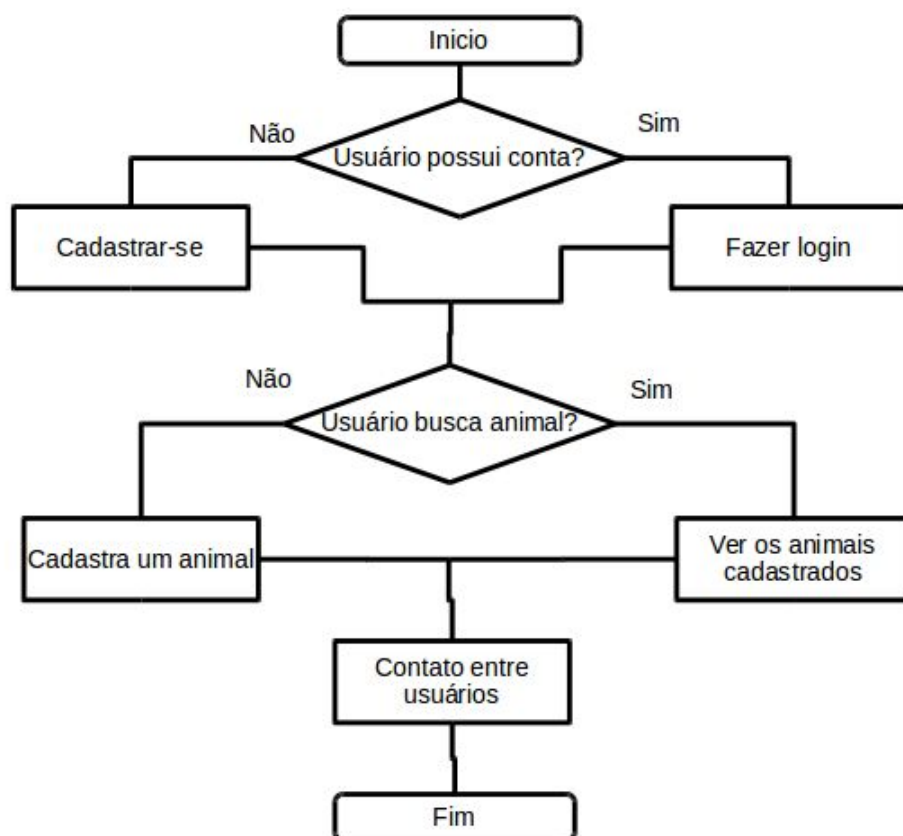




Escopo

Desenvolver uma plataforma que não dependa dos administradores para ser implementada, fazendo assim uma ligação entre quem quer doar e adotar um animal.

Fluxograma



Benchmarking

Concorrentes:

Viva Local (<https://goo.gl/9Jd18m>).

Forças (Villa do Amigo):

- Plataforma diferenciada;
- Acompanhamento em tempo real do animal;
- Chat direto com doador.

Fraquezas (Villa do Amigo):

- Localização;
- Marketing.

Requisitos

- O Usuário interessado em doar deve ser capaz de preparar a postagem do animal a ser doado;
- A Postagem deve ser avaliada antes da postagem ser de fato realizada;
- Usuários maliciosos devem ser excluídos;
- Outros usuários podem, de forma segura e rápida, adotar o animal diretamente com o dono do mesmo.

Recursos necessários



Servidores

A Umbler oferece servidores rápidos e dedicados para aplicações de qualquer tamanho, permitindo upgrades sempre que necessário.

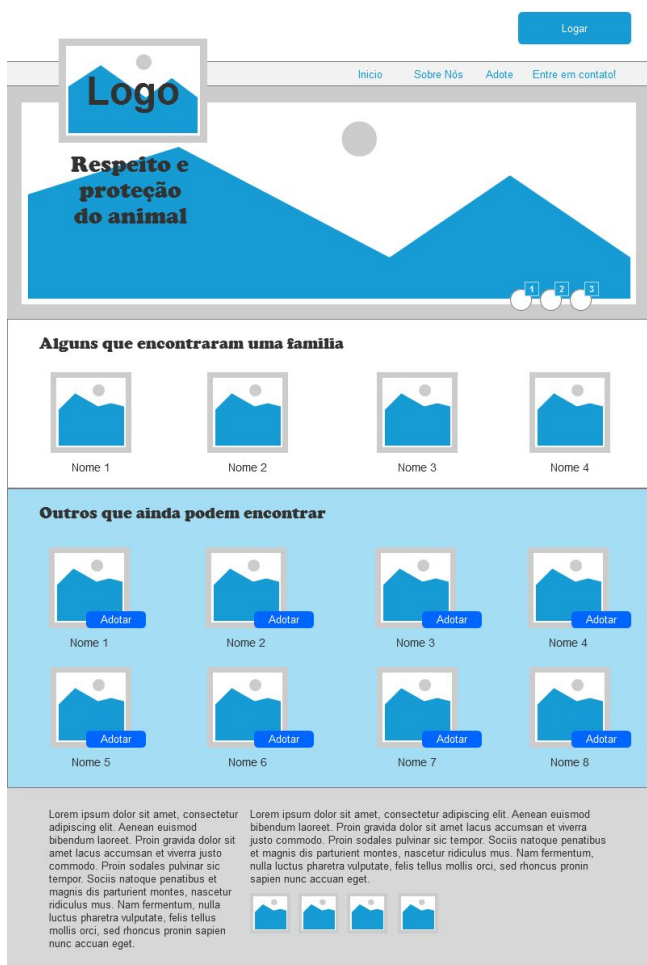
Há também a garantia da segurança dos dados que serão confiados nestes servidores.



Pessoas

- Analistas programadores Full-stack;
- Responsável pelo gerenciamento de usuários e feeds.

Protótipo das telas em wireframe



Layout

Em todas as páginas, os links rápidos estarão presentes, e padronizados da seguinte forma:



O esquema de cores são:
Azul, verde e vermelho alaranjado



Os formulários terão exemplos, e indicadores de status e as informações dos animais seguirão o modelo abaixo:

Primeiro Nome

Ultimo Nome

Email

Telefone

Cadastrar



Fundamentação Teórica

Linguagens usadas na formação do site:

Linguagens

HTML

O HTML é uma linguagem de marcação utilizada para desenvolvimento de sites. Esta linguagem surgiu junto com o HTTP, ambos possibilitaram a internet ser popularizada.

O HTML foi criado em 1991, por Tim Berners-Lee, no CERN (European Council for Nuclear Research) na suíça. Inicialmente o HTML foi projetado para interligar instituições de pesquisa próximas, e compartilhar documentos com facilidade.

O HTML é uma linguagem de marcação. Estas linguagens são constituídas de códigos que delimitam conteúdos específicos, segundo uma sintaxe própria. O HTML tem códigos para criar páginas na web. Estes códigos que definem o tipo de letra, qual o tamanho, cor, espaçamento, e vários outros aspectos do site. No início era muito complicado aprender HTML, pois eram muitos comandos para fazer algo simples. A cada nova versão, o HTML fica mais fácil de utilizar, e adquire mais funções. Atualmente qualquer pessoa pode acessar a internet a aprender a construir um site básico em questão de horas, seguindo os passos de tutoriais e aprendendo as funções de cada código.

Para criar e editar códigos em HTML é necessário qualquer editor de texto comum, como bloco de notas. Para testar os códigos, basta salvar o arquivo em formato .HTML e executar. Para o teste é necessário ter um navegador configurado como padrão. Não é necessária internet, pois o arquivo com os códigos está na máquina onde está sendo executado.

Alguns códigos em HTML e suas funções:

- <title> Define o título da página.
- <script> Permite adicionar funções em páginas com script, podendo assim adicionar códigos em Javascript (Este código permite que alguns sites em HTML tenham joguinhos ou animações, verificações de formulários antes do envio para o servidor, entre outras funcionalidades)

- `<style>` Define formatação em CSS.

A maioria dos códigos em HTML precisam ter um código de inicialização e um de finalização - são as chamadas Tag's (tag de abertura e tag de fechamento).

Existem programas profissionais para criação de páginas em html automaticamente, como o Adobe Dreamweaver, entretanto, com o tempo o desenvolvedor precisará criar páginas complexas demais, sendo necessário ele mesmo digitar alguns códigos html.

CSS

O Cascading Style Sheets (CSS) é uma "folha de estilo" composta por "camadas" e utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML). O CSS define como serão exibidos os elementos contidos no código de uma página da internet e sua maior vantagem é efetuar a separação entre o formato e o conteúdo de um documento.

Com a evolução dos recursos de programação as páginas da internet estavam adotando cada vez mais estilos e variações para deixá-las mais elegantes e atrativas para os usuários. Com isto, linguagens de marcação simples como o HTML, que era destinada para apresentar os conteúdos também precisou ser aprimorada.

O CSS foi desenvolvido para habilitar a separação do conteúdo e formato de um documento (na linguagem de formatação utilizada) de sua apresentação, incluindo elementos como cores, formatos de fontes e layout. Esta separação proporcionou uma maior flexibilidade e controle na especificação de como as características serão exibidas, permitiu um compartilhamento de formato e reduziu a repetição no conteúdo estrutural de uma página.

Com isto, as linguagens de marcação passaram novamente a exercer sua função de marcar e estruturar o conteúdo de uma página enquanto o CSS encarregou-se da aplicação dos estilos necessários para a aparência dela. Isto é feito por meio da criação de um arquivo externo que contém todas as regras aplicadas e, com isto, é possível fazer alterações de estilo em todas as páginas de um site de forma fácil e rápida.

O CSS também permite que as mesmas marcações de uma página sejam apresentadas em diferentes estilos, conforme os métodos de renderização (como em uma tela, impressão, via voz, baseadas em dispositivos táteis, etc.).

A maioria dos menus em cascata, estilos de cabeçalho e rodapé de páginas da internet, por exemplo, atualmente são desenvolvidos em CSS.

JAVASCRIPT

JavaScript é uma linguagem de programação criada em 1995 por Brendan Eich enquanto trabalhava na Netscape Communications Corporation. Originalmente projetada para rodar no Netscape Navigator, ela tinha o propósito de oferecer aos desenvolvedores formas de tornar determinados processos de páginas web mais dinâmicos, tornando seu uso mais agradável. Um ano depois de seu lançamento, a Microsoft postou a linguagem para seu navegador, o que ajudou a consolidar a linguagem e torná-la uma das tecnologias mais importantes e utilizadas na internet.

Embora ela tenha esse nome, não se deve confundir JavaScript com Java, linguagem de programação desenvolvida pela Sun Microsystems: antes, a linguagem criada pela Netscape receberá nomes como LiveScript e Mocha, mas, para aproveitar o grande sucesso da linguagem da Sun no mercado, os executivos da Netscape resolveram mudar o nome de sua linguagem para o atual. Entretanto, Java e Javascript são completamente diferentes e possuem propósitos diversos.

Mas como o JavaScript funciona? Ao invés de rodar remotamente em servidores na internet, o JavaScript tem como característica rodar programas localmente - do lado do cliente, como se costuma dizer em TI. Assim sendo, o JavaScript fornece às páginas web a possibilidade de programação, transformação e processamento de dados enviados e recebidos, interagindo com a marcação e exibição de conteúdo da linguagem HTML e com a estilização desse conteúdo proporcionada pelo CSS nessas páginas.

Scripts de código escritos nessa linguagem e executados em um navegador permitem, por exemplo, atualizar parte do conteúdo de uma página web sem carregá-la totalmente após preencher um formulário, através de técnicas de programação como o AJAX. Isso permite a criação de uma infinidade de softwares completos e totalmente funcionais para diversas finalidades. O Google Docs jamais funcionaria sem a existência do JavaScript, por exemplo.

PHP

O PHP (acrônimo recursivo de: *PHP: Hypertext Preprocessor*) é uma linguagem de programação muito usada atualmente para gerar conteúdo para

a WEB. O PHP foi criado em 1995, por Rasmus Lerdorf, sendo inicialmente um pacote CGI para substituir os Scripts Perl. O PHP permite, inicialmente, os programadores criarem aplicativos simples para a web.

O criador do PHP disponibilizou o código fonte do PHP para usuários poderem aperfeiçoar e melhorar o código, adicionando funções e corrigindo eventuais problemas.

Versões do PHP:

- PHP/FI 2.0
- PHP 3
- PHP 4
- PHP 5

O PHP tem código fonte disponível para qualquer pessoa, sem custos. A licença de uso e edição é Open Source, ou seja, ninguém pode comercializar qualquer versão modificada do PHP, e qualquer modificação deve continuar com o código fonte aberto para os usuários explorarem e modificarem. Este sistema de licença não traz lucro aos desenvolvedores, pois estes disponibilizam tudo para o público gratuitamente, e o público, por sua vez, ajuda reportando erros e ajudando a modificar o código fonte. Muitas empresas apóiam os desenvolvedores do PHP, pois estes não visam lucro ao criarem e desenvolverem o programa. O PHP é muito usado com o Linux e o MySQL, dois outros programas Open Source.

Banco de Dados

MYSQL

O **MySQL** foi criado na Suécia, por David Axmark, Allan Larsson e o finlandês Michael Widenius. Eles começaram o projeto em 1980. O MySQL é um SGBD, um Sistema de gerenciamento de banco de dados, que usa a linguagem SQL como interface.

Este banco de dados é conhecido por sua facilidade de uso, sendo ele usado pela NASA, HP, Bradesco, Sony, e muitas outras empresas. Sua interface simples, e também sua capacidade de rodar em vários sistemas operacionais, são alguns dos motivos para este programa ser tão usado atualmente, e seu uso está crescendo cada vez mais.

O MySQL está em constante desenvolvimento. Embora seja um dos bancos de dados mais utilizados no mundo, ainda se encontram alguns bugs, que são resolvidos com atualizações frequentes.

O MySQL é protegido por uma licença de software livre, desenvolvida pela GNU. É também um dos programas que vem geralmente instalado com o GNU/Linux. Este banco de dados é muito utilizado para sites e programas de cadastro de lojas.

Algumas das vantagens do MySQL em relação a outros bancos de dados do mesmo porte: tem uma facilidade maior para programação, tem funções mais simples, pode ser totalmente modificado, entre outras.

Alguns competidores do MySQL são: Oracle, PostgreSQL, SQLServer e Firebird. Entre estes, o único banco de dados de grande porte totalmente free e com código fonte aberto é o MySQL.

Desenvolvimento

Diagrama Entidade-Relacionamento Conceitual

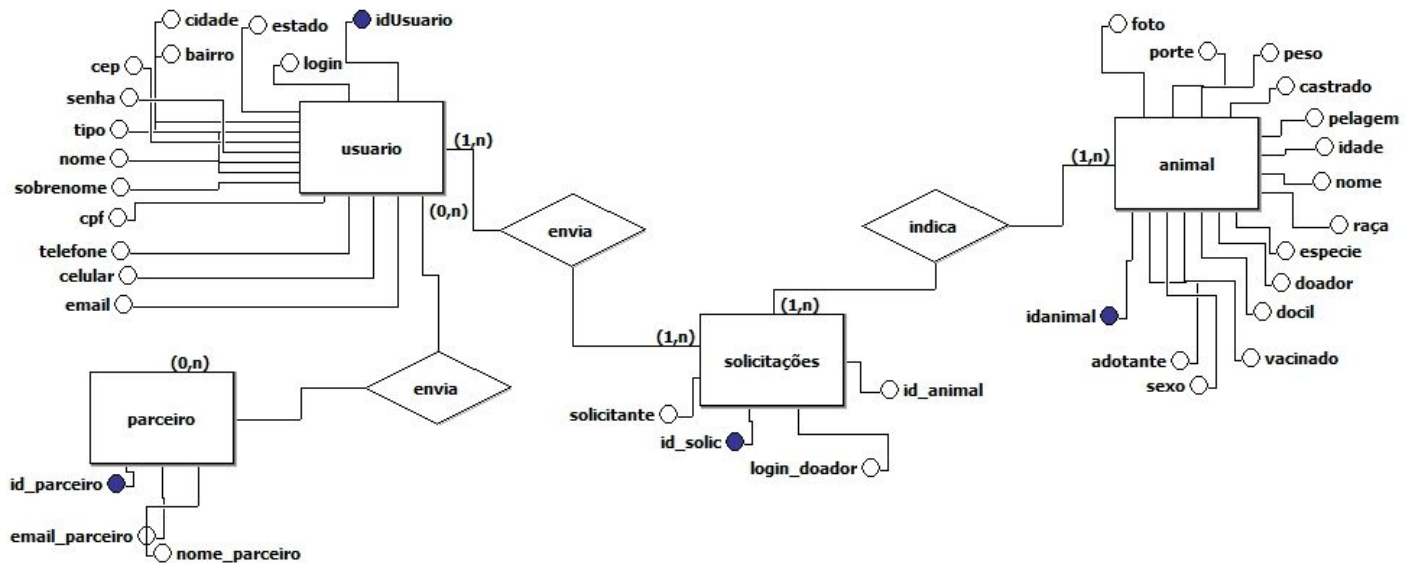
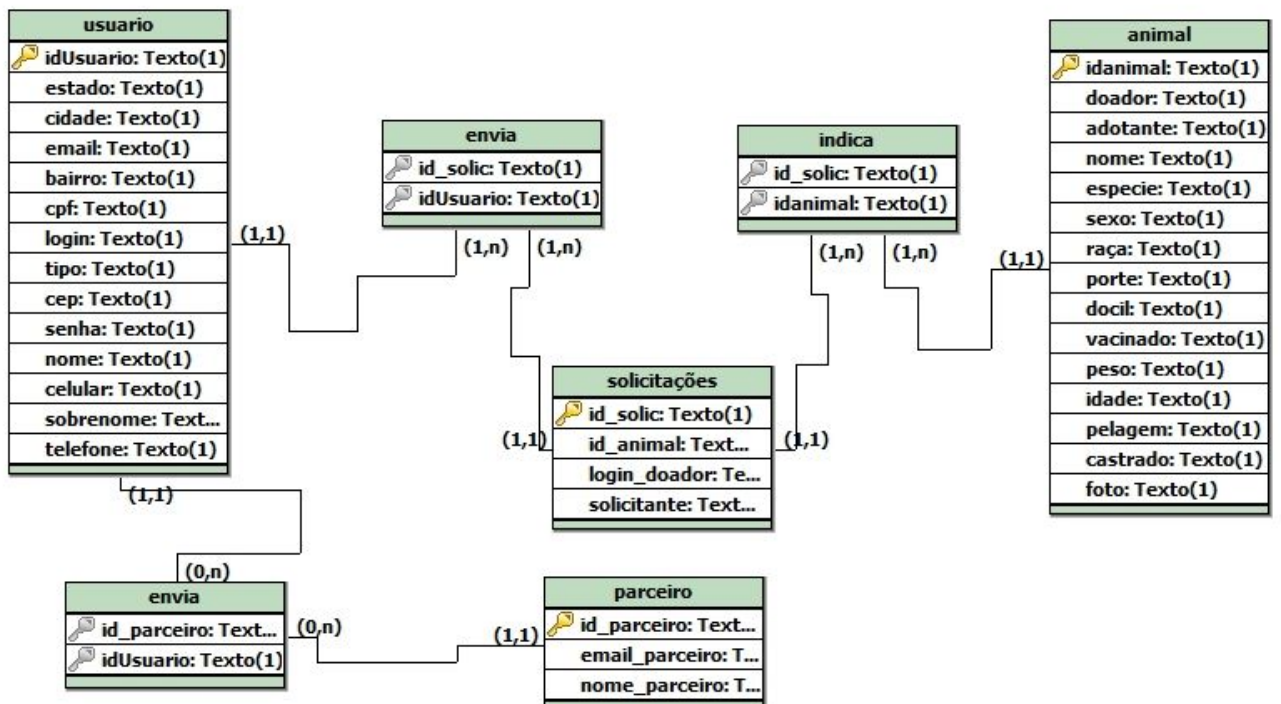


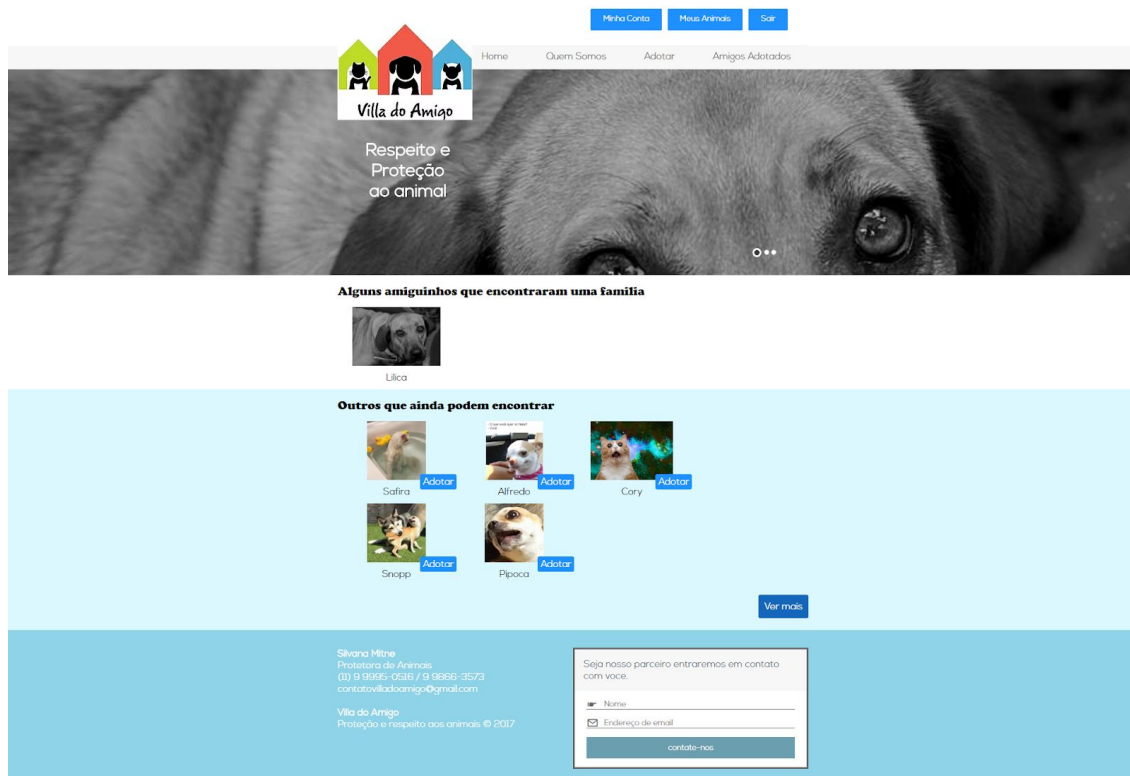
Diagrama Entidade-Relacionamento Lógico



Resultado

Home

Exibição de alguns animais já adotados e de alguns animais que ainda aguardam para serem adotados.



Quem Somos

Texto que fala o que é a Villa do Amigo e como a empresa funciona e fala como é feita as doações de forma responsável.

Villa do Amigo

Minha Conta

Meus Animais


Sair

Home

Quem Somos

Adotar

Amigos Adotados



Sobre a Villa

A Villa do Amigo é um espaço destinado para acolher, tratar e encaminhar, para adoção responsável, animais que foram abandonados.

É um trabalho voluntário realizado pela protetora Silvana Mitre há mais de 29 anos com muito amor, respeito e total dedicação.

Foram mais de 2.620 animais resgatados e 2.520 encaminhados para adoção ao longo destes anos. Hoje o abrigo conta com 100 animais entre cães e gatos.

Todos os animais que chegam ao espaço recebem tratamento veterinário, são castrados, vacinados e vermifugados, assim estando aptos para a adoção por uma nova família.

Doação responsável

Nossas doações são 100% responsáveis. Após entrevista criteriosa e análise comportamental do adotante e do animal, podemos identificar a compatibilidade para que a adoção seja positiva e eficaz para ambos os lados.

Mediante ao Termo de Adoção, iniciamos o processo de preparo do animal e encaminhamento para o novo lar. Transportamos o animal até o seu destino final sem nenhum custo para o adotante. Não cobramos taxa de adoção.

Por fim, acompanhamos a evolução da adoção, sempre mantendo contato com o adotante através de e-mails, telefonemas e fotos atualizadas.

Entre em contato para mais informações sobre o nosso trabalho. Teremos prazer em responder suas dúvidas e sugestões.

"Não há diferença fundamental entre o Homem e os animais nas suas faculdades mentais. Os animais, como o Homem, demonstram sentir prazer, dor, felicidade e sofrimento".
- Charles Darwin

Silvana Mitre
Protetora de Animais
(11) 9 0806-2416 / 9 9886-3573
contatovilladoamigo@gmail.com

Villa do Amigo
Proteção e respeito aos animais © 2017

Seja nosso parceiro entraremos em contato com você.


Nome

Endereço de email

contate-nos

Adotar

Página na qual são listados todos os animais que aguardam para serem adotados, juntos deles possui todas as suas informações e um botão para que seja feita a solicitação de adoção.



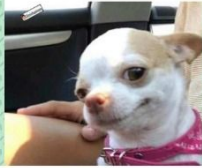
Villa do Amigo

[Meua Conta](#) [Meus Amigos](#) [Sair](#)

[Home](#) [Quem Somos](#) [Adotar](#) [Amigos Adotados](#)

Adote um amigo


- O que você quer no Natal?
- Você



Alfredo

[Quero Adotar](#)

Especie: cachorro
Sexo: macho
Raça: dtr
Porte: medio
Docil: sim
Vacinado: sim
Castrado: sim
Peso (KG): 10
Idade: 11
Pelagem: baixa
Onde se encontra: Guarulhos - São Paulo



Cory

[Solicitação Enviada](#)

Especie: gato
Sexo: macho
Raça: RND
Porte: pequeno
Docil: sim
Vacinado: sim
Castrado: sim
Peso (KG): 10
Idade: 10
Pelagem: longo
Onde se encontra: Guarulhos - São Paulo

Silvana Mitre
Protetora de Animais
(11) 9 9995-0265 / 9 9995-3573
contatovilladoamigo@gmail.com

Villa do Amigo
Proteção e respeito aos animais © 2017

Seja nosso parceiro entraremos em contato com voce.

[contate-nos](#)

Amigos Adotados

Nesta página é listado todos os animais que passaram pelo site e que já foram adotados através da plataforma.



Villa do Amigo

[Login](#)

[Home](#) [Quem Somos](#) [Adotar](#) [Amigos Adotados](#)

Veja nossos Amigos que já foram adotados



Lilica

Especie: cachorro
Sexo: femia
Raça: RND
Porte: medio
Docil: sim
Vacinado: sim
Castrado: sim
Peso (KG): 15
Idade: 10
Pelagem: baixa
Onde se encontra: Guarulhos - São Paulo

Silvana Mitre
Protetora de Animais
(11) 9 9995-0265 / 9 9995-3573
contatovilladoamigo@gmail.com


Villa do Amigo
Proteção e respeito aos animais © 2017

Seja nosso parceiro entraremos em contato com voce.

[contate-nos](#)

Login

Página para que na qual usuários façam o acesso a seus perfis e que também possam ser direcionados para página de cadastro caso não tenha um perfil.



HomeQuem SomosAdotarAmigos Adotados

Area de acesso

Você está a um passo de acessar sua conta!

Seu Login

Sua senha

Ainda sem uma conta?

Cadastre-se

Entrar

Silvana Mine
Protetora de Animais
(11) 9 9995-0516 / 9 9886-3579
contatavilladoamigo@gmail.com

Villa do Amigo
Proteção e respeito aos animais © 2017

Seja nosso parceiro entraremos em contato com voce.


Nome

Endereço de email

contate-nos

Cadastro

São pedidos informações do usuário para que ele possa realizar o cadastro e participar do site tanto doando quando adotando algum animal.



HomeQuem SomosAdotarAmigos Adotados

Area de Cadastro

Preencha com seus dados abaixo

Seu Login

Sua senha

Confirme sua senha

Seu nome

Seu Sobrenome

CPF

• ◻ ◻

Cancelar

Próximo

Silvana Mine
Protetora de Animais
(11) 9 9995-0516 / 9 9886-3579
contatavilladoamigo@gmail.com

Villa do Amigo
Proteção e respeito aos animais © 2017

Seja nosso parceiro entraremos em contato com voce.

Nome

Endereço de email

contate-nos


Minha Conta

Página onde o usuário pode alterar as suas informações que foram cadastradas no início.

Minha Conta

Meus Animais

Sair



Villa do Amigo

Home

Quem Somos

Adotar

Amigos Adotados

Seu Perfil

Estamos quase lá!

Seu E-mail

Telefone Fixo

Telefone Móvel

CEP

Bairro

Município

Estado


Voltar


Atualizar

Silvana Mine
Protetora de Animais
(11) 9 9995-0516 / 9 9996-3573
contatovilladoamigo@gmail.com

Villa do Amigo
Proteção e respeito aos animais © 2017

Seja nosso parceiro entraremos em contato com você.

 Nome

 Endereço de email

contate-nos

Meus Animais

Página na qual o usuário possa fazer o cadastro de animais que ele deseja doar, logo abaixo uma lista dos animais que ele deseja cadastrou na plataforma e por último uma lista com as solicitações enviadas por outros usuários em relação a animais que foram cadastrados pelo mesmo, com as informações do usuário e indicando qual animal ele gostaria de adotar.

Meu Conta

Meus Animais

Sair

Home

Quem Somos

Adotar

Amigos Adotados

Villa do Amigo

Adicionar animal

Cadastre um animal para ser doado!

Nome do animal

Especie

Sexo

Gato

Macho

Raça

Porte

Docil

Pequeno

Sim

Idade

Peso (KG)

Proximo

Animais Cadastrados

Especie	Nome	
cachorro	Alfredo	Remover
gato	Cory	Remover
cachorro	Lilica	Adotado!

Veja solicitações recebidas

Solicitações Recebidas

Nome	Animal	Solicitante	Telefone	Celular	Email	
Cory	gato	Exemplo	1124699999	1101119999	exemplo@email.com	aceitarExcluir

Silvana Mitre
Protetora de Animais
(11) 9 9995-0516 / 9 9996-3573
contatovilladoamigo@gmail.com

Villa do Amigo
Proteção e respeito aos animais © 2017

Seja nosso parceiro entraremos em contato com voce.

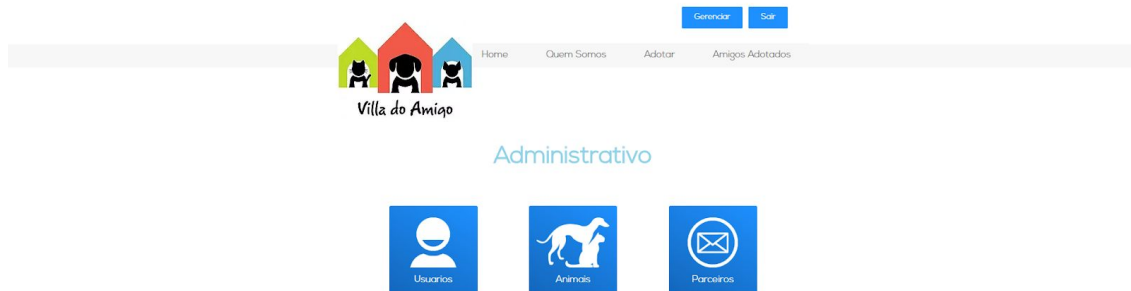
Nome

Endereço de email

contate-nos

Gerenciar (adm)

Links para que os administrador possa navegar nas páginas de usuários animais e parcerias.



Usuários (adm)

Página na qual o administrador possa adicionar novos administradores e visualizar todos os usuários e fazer exclusões de usuários mal intencionados.

The image shows the user management interface for 'Villa do Amigo'. At the top, there is a navigation bar with links: Home, Quem Somos, Adotar, and Amigos Adotados. To the right of the navigation bar are buttons for 'Gerenciar' and 'Sair'. Below the navigation bar is the 'Villa do Amigo' logo, which consists of three stylized houses in green, red, and blue, each containing a silhouette of a cat or dog. Below the logo is the text 'Novo Administrador'. The main content area is divided into two sections. On the left is a form titled 'Preencha com dados do novo administrador:' with fields for 'Seu Login', 'Sua senha', 'Confirme sua senha', 'Seu nome', 'Seu Sobrenome', and 'CPF'. Below the fields is a 'Próximo' button. On the right is a section titled 'Administradores' with a table showing a list of administrators. Below the table is a section titled 'Usuarios comuns' with a search bar and a 'Pesquisar' button. Below the search bar is another table showing a list of common users.

Login	Nome	Sobrenome	
adm	admin	supremo	

Usuarios comuns

Pesquisar Usuario

Pesquisar

Login	Nome	Sobrenome	
sam	Samuel	Oliveira	Excluir
boi	SAMUEL	OLIVEIRA	Excluir
vaca	bv	dfs	Excluir
exemplo	Apenas	Exemplo	Excluir

Animais (adm)

Visualizar todas as postagens dos usuários podendo excluir postagens mal intencionadas e visualizar todos os animais já adotados.

Villa do Amigo

Gerenciar

Sair

Home

Quem Somos

Adotar

Amigos Adotados

Animais Não adotados

Especie	Nome	Doador	
Cachorro	Pipoca	exemplo	Excluir
Cachorro	Snapp	exemplo	Excluir
Gato	Safira	exemplo	Excluir
cachorro	Alfredo	sam	Excluir
gato	Cory	sam	Excluir

Animais já adotados

Especie	Nome	Doador
cachorro	Lilica	sam

Parceiros (adm)

Visualizar todos os envios de possíveis parcerias que possam ajudar no site.

Villa do Amigo

Gerenciar

Sair

Home

Quem Somos

Adotar

Amigos Adotados

Parceiros

Nome	Email	
Exemplo	exemplo@exemplo.com	Remover

Conclusão

Conclusão Leonardo Monteiro de Melo

Esse trabalho foi muito importante, pois nele conseguimos aplicar todos os conceitos de usabilidade e pudemos fazer uma análise de como deveríamos trabalhar no desenvolvimento do sistema, conseguimos aplicar muitos conceitos que obtivemos o conhecimento nas aulas que foram dadas pelos professores ao longo deste semestre.

Conclusão Samuel de Brito Oliveira

O Planejamento aprofundado de qualquer tipo de projeto é fundamental, pois, no processo de desenvolvimento e estilização desse projeto, ficou claro como esse passo é tão importante, o projeto também possibilitou a implementação de conceitos excelentes em relação a experiência do usuário.

Conclusão Thalita Reis Andolfato

Na montagem deste TCM pude aprender mais sobre como um projeto deve ser feito e todo o processo que leva para se chegar em algo bonito e de fácil acesso ao usuário.

Pude junto com meus amigos do projeto a ver e pensar como um usuário, para que o projeto funcionasse de acordo com o proposto.

Foram colocado em prática todos os conhecimentos adquiridos em aulas, assim, aplicando tudo que vimos aprendendo durante todo o semestre.

Bibliografia

<https://www.infoescola.com/informatica/html/>

<https://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm>

<https://www.infoescola.com/informatica/php/>

<https://canaltech.com.br/internet/O-que-e-e-como-funciona-a-linguagem-JavaScript/>

<https://www.infoescola.com/informatica/mysql/>

