



UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA
CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
DCC603 - BANCOS DE DADOS II (2024.1)
Prof. ACAUAN CARDOSO RIBEIRO

Aluno(a): Leonardo Carvalho de Matos Silva

Relatório do Projeto: Tinder Jobs

1. Repositório do GitHub e Link do YouTube

Todo o código-fonte do projeto está disponível no GitHub, Link do repositório GitHub:

<https://github.com/leonardocarMS/TinderJob-DCC603-BC.git>

Link do Vídeo:

<https://youtu.be/xEhXnhv9VRk?si=WOSE4dIfBENqwp16>

2. Objetivo do Sistema

O objetivo deste sistema é criar uma plataforma de interação entre desenvolvedores e empresas. O sistema permite que desenvolvedores criem perfis com informações detalhadas sobre suas habilidades e experiência, e que empresas registrem perfis com seus requisitos e informações corporativas. A interação é baseada em um sistema de "match", onde tanto desenvolvedores quanto empresas podem visualizar perfis e indicar interesse, e um "match" ocorre quando ambos os lados se interessam mutuamente.

3. Funcionalidades Principais

Cadastro de Desenvolvedores:

- Desenvolvedores podem se registrar, criando um perfil com nome, e-mail, celular, habilidades e uma senha para login.

Cadastro de Empresas:

- Empresas podem se registrar, inserindo nome, e-mail, celular, CNPJ, área de atuação, patrimônio e uma senha.

Login:

- Desenvolvedores fazem login com e-mail e senha.

- Empresas fazem login com e-mail e senha.

Exibição de Perfil:

- Desenvolvedores podem visualizar seu perfil após o login.
- Empresas podem visualizar seu perfil após o login.

4. Diagrama de Caso de Uso

O Diagrama de Caso de Uso demonstra as interações entre os atores (Desenvolvedores e Empresas) e o sistema. Cada ator interage com o sistema por meio de funcionalidades que atendem a seus interesses.

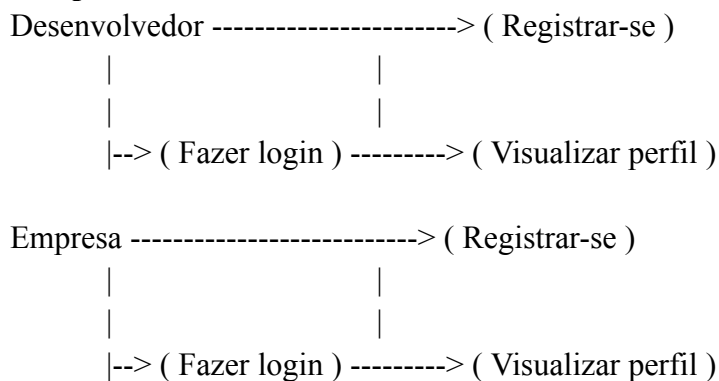
Atores:

- Desenvolvedor:
 - Registra-se no sistema.
 - Faz login.
 - Visualizar o seu perfil.
- Empresa:
 - Registra-se no sistema.
 - Faz login.
 - Visualizar o seu perfil.

Casos de Uso:

1. Registrar-se: Tanto desenvolvedores quanto empresas podem criar suas contas preenchendo um formulário com suas informações.
2. Fazer Login: Atores podem acessar suas contas utilizando suas credenciais.
3. Visualizar Perfil: Após o login, tanto desenvolvedores quanto empresas podem visualizar seus próprios perfis.

Exemplo visual :



Esse diagrama ilustra como os atores interagem com o sistema, acessando as funcionalidades principais de cadastro, login e visualização de perfis.

5. Ferramentas utilizadas

- **Flask:** Um micro framework web usado para criar a aplicação.
- **Flask-Bootstrap5:** Para fornecer suporte ao Bootstrap na renderização de formulários e interfaces de forma responsiva.
- **Flask-WTF:** Usado para a criação e validação de formulários.
- **SQLite:** Um banco de dados leve, integrado diretamente na aplicação, utilizado para armazenar os dados dos desenvolvedores e das empresas.
- **WTForms:** Biblioteca que fornece formulários seguros e fáceis de usar, com validação integrada.
- **HTML + Bootstrap:** Utilizado na renderização dos templates para dar uma interface simples e responsiva ao sistema.

Essas ferramentas juntas criam uma aplicação web funcional e organizada, com suporte para uma interface de usuário intuitiva e validação de dados, enquanto mantêm a simplicidade e o desempenho por meio de uma base de dados SQLite.