

**CENTRO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL ABÍLIO PAULO – CEDUP**  
**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO**  
**MÉDIO**

**LUCAS TEIXEIRA RONCHI**  
**MARCOS ANTUNES PLÁCIDO**

**UZU**  
**REDE SOCIAL**

**CRICIÚMA**  
**2022**

**LUCAS TEIXEIRA RONCHI**  
**MARCOS ANTUNES PLÁCIDO**

**UZU**  
**REDE SOCIAL**

**Projeto Integrador** apresentado para a disciplina de **Modelagem de Sistemas**, para obtenção da nota para aprovação na disciplina, em cumprimento à exigência curricular do Curso **Técnico em Informática**, do Centro de Educação Profissional Abílio Paulo (CEDUP – Criciúma / SC). Na área de concentração: Desenvolvimento de Sistemas Web.

**Orientador(a):** Prof(a) (“Bac.”, “Lic.”) **EDILSON BITTENCOURT**.

**CRICIÚMA**  
**2022**

**LUCAS TEIXEIRA RONCHI**  
**MARCOS ANTUNES PLÁCIDO**

**UZU**  
**REDE SOCIAL**

**Projeto Integrador** apresentado para a disciplina de **Modelagem de Sistemas**, para obtenção da nota para aprovação na disciplina, em cumprimento à exigência curricular do Curso **Técnico em Informática**, do Centro de Educação Profissional Abílio Paulo (CEDUP – Criciúma / SC). Na área de concentração: Desenvolvimento de Sistemas Web.

**Orientador(a):** Prof(a) (“Bac.”, “Lic.”) **EDILSON BITTENCOURT**.

Criciúma, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

**BANCA EXAMINADORA**

***Prof. JUCEMAR FORMIGONI CÂNDIDO*** – Orientador de Curso (CEDUP)

---

---

---

---

## **RESUMO**

O projeto tem como objetivo conectar várias pessoas, possibilitando-las criar publicações, criar amizades e compartilhar informações.

**Palavras-chave:** Conectar. Publicações. Amizades. Compartilhar.

## **ABSTRACT**

The project aims to connect various people, enabling them to create publications, create friendships, and share information.

**Keywords:** Connect. Publications. Friendships. Sharing.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>	– Diagrama de Casos de Uso	12
<b>Figura 2</b>	– Modelo relacional do Banco de Dados	12
<b>Figura 3</b>	– Banco de Dados	12
<b>Imagem 1</b>	– Tela de Login	17
<b>Imagem 2</b>	– Tela de Cadastro	18
<b>Imagem 3</b>	– Tela Principal	18
<b>Imagem 4</b>	– Tela da Comunidade	19
<b>Imagem 5</b>	– Tela de Edição de Perfil	19

## LISTA DE TABELAS OU QUADROS

<b>Tabela 1</b>	– Requisitos Funcionais	15
<b>Tabela 2</b>	– Requisitos Não Funcionais	16

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

<b>PHP</b>	Hypertext Preprocessor
<b>CSS</b>	Cascading Style Sheets
<b>MVC</b>	Models-Views-Controllers
<b>HTML</b>	HyperText Markup Language
<b>UML</b>	Unified Modeling Language
<b>IDE</b>	Integrated Development Environment
<b>FTP</b>	File Transfer Protocol
<b>SQL</b>	Structured Query Language



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
1.1 TEMA	10
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA	10
1.3 HIPÓTESES	10
1.4 JUSTIFICATIVA	10
<b>2 OBJETIVOS</b>	<b>11</b>
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA ou REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>11</b>
3.1 Rede Social	
3.2 UML	11
<b>3.2.1 Diagrama de Caso de Uso</b>	<b>12</b>
3.3 BANCO DE DADOS	12
<b>3.3.1 Modelo Relacional</b>	<b>13</b>
<b>3.3.2 Banco de Dados</b>	<b>13</b>
3.4 FERRAMENTAS	13
<b>3.4.1 MySQL</b>	<b>13</b>
<b>3.4.2 Visual Studio Code</b>	<b>13</b>
<b>3.4.3 XAMPP</b>	<b>13</b>
<b>3.4.4 PHP</b>	<b>13</b>
<b>3.4.5 CSS</b>	<b>13</b>
<b>3.4.6 HTML</b>	<b>14</b>
<b>3.4.7 MVC</b>	<b>14</b>
<b>3.4.8 Composer</b>	<b>14</b>
<b>3.4.9 PSR-4</b>	<b>14</b>
<b>3.4.10 phpMyAdmin</b>	<b>14</b>
<b>4 DESENVOLVIMENTO</b>	<b>14</b>
4.1 LEVANTAMENTO DE REQUISITO	15
<b>4.1.1 Requisitos Funcionais</b>	<b>15</b>
<b>4.1.2 Requisitos Não Funcionais</b>	<b>16</b>
4.2 IMPLEMENTAÇÃO	17
<b>4.2.1 Tela de login</b>	<b>17</b>
<b>4.2.2 Tela de cadastro</b>	<b>17</b>
<b>4.2.3 Tela principal</b>	<b>18</b>
<b>4.2.4 Tela da comunidade</b>	<b>18</b>
<b>4.2.5 Tela de edição de Perfil</b>	<b>19</b>
<b>5 CONCLUSÃO</b>	<b>19</b>
5.1 IMPLEMENTAÇÕES FUTURAS	19
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>20</b>

## **1. INTRODUÇÃO**

Este projeto, denominado UZU, tem o propósito de conectar pessoas, possibilitando que compartilhem informações entre si.

E com base em pesquisas, nota-se a ascensão e importância de uma rede social, tendo em vista que a comunidade “gamer” está em expansão exponencial jamais vista nos últimos anos.

Com a aplicação Web criada a partir deste projeto, é possível estabelecer um ambiente acolhedor, possibilitando que diversas pessoas relacionem-se entre si, compartilhando informações.

### **1.1. TEMA**

O presente projeto, tem como tema o relacionamento entre pessoas, conectando-as e possibilitando que compartilhem informações.

### **1.2. PROBLEMA DE PESQUISA**

A falta de um caminho de comunicação entre a área gamer é uma das maiores dificuldades enfrentadas, já que a informação demora chegar aos mesmos.

### **1.3. HIPÓTESES**

Atrair um determinado público é uma tarefa diga-se de passagem, fácil, basta implementarmos funções para combater a procrastinação e jogar a ideia de marketing, fazendo pequenas parcerias ao longo do tempo, beneficiando os usuários cada vez mais.

### **1.4. JUSTIFICATIVA**

O tema pesquisado a fim de ser introduzido no projeto, possui como objetivo melhorar a comunicação, divulgação de informações e possibilitar com que as pessoas conectem-se.

## 2. OBJETIVOS

Neste capítulo serão abordados os objetivos do projeto.

### 2.1. OBJETIVO GERAL

Rede Social destinada a “gamers” que propõe unir quem usa para que possa interagir, fazer postagens e criar novas amizades.

### 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Melhorar a comunicação.
- Possibilitar a divulgação de informações.
- Gerar entretenimento.
- Desenvolver conhecimentos nas áreas Front-End e Back-End.
- Aplicar o conhecimento escolar.

## 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA ou REFERENCIAL TEÓRICO

### 3.1 Rede Social

*Trianons (2018) define-a como:*

*(..) uma rede social é um grupo de pessoas que interagem entre si. Possuem relações dos mais diversos tipos. Através de suas conexões, pessoas podem trocar informações ou recursos, sendo que o relacionamento através da rede social pode ser digital ou não.*

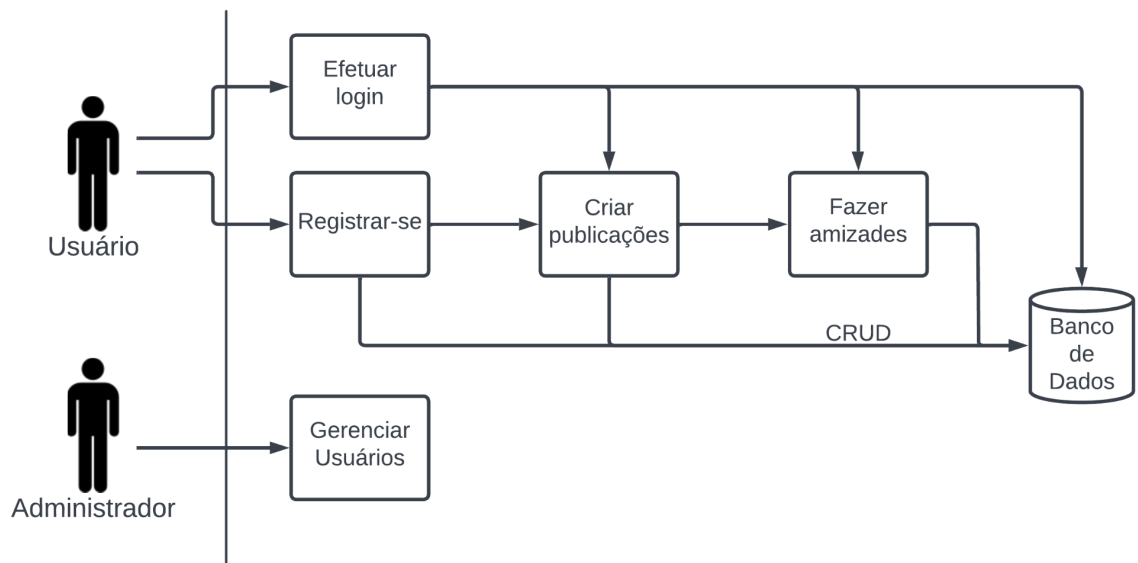
### 3.2 UML

*Lucidchart (2022) define a UML da seguinte forma:*

*(..) linguagem de modelagem unificada (UML) foi criada para estabelecer uma linguagem de modelagem visual comum, semanticamente e sintaticamente rica, para arquitetura, design e implementação de sistemas de software complexos, tanto estruturalmente quanto para comportamentos.*

### 3.2.1 - Diagrama de Casos de uso

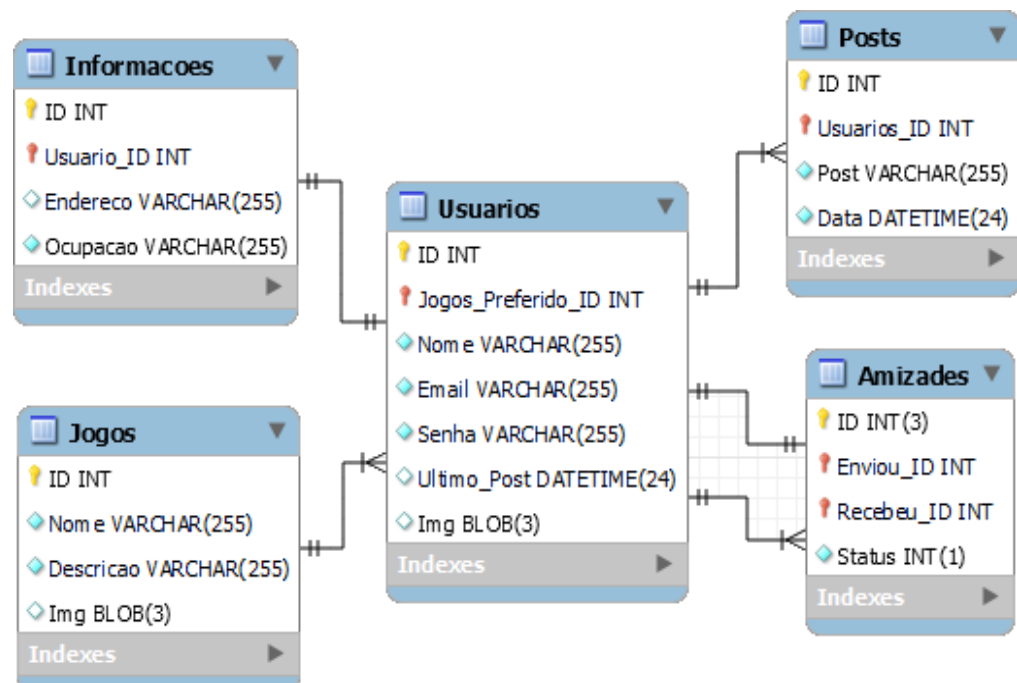
Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



Fonte: dos AUTORES.

### 3.3. BANCO DE DADOS

Figura 2: Modelo Relacional



Fonte: dos AUTORES.

Figura 3: Banco de Dados

Tabela	Registos	Tipo	Agrupamento (Collation)	Tamanho	Suspensão
amizades	5	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2.1 KB	-
informacoes	4	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2.1 KB	-
jogos	0	MyISAM	utf8mb4_general_ci	1.0 KB	-
posts	0	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2.2 KB	252 Bytes
usuarios	5	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2.5 KB	-
5 tabelas	14	MyISAM	utf8mb4_general_ci	10.0 KB	252 Bytes

Fonte: dos AUTORES.

### 3.4. FERRAMENTAS

#### 3.4.1. MySQL

*Oficina da Net (2010) define MySQL da seguinte forma:*

*(...) O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD), que utiliza a linguagem SQL (Linguagem de Consulta Estruturada, do inglês Structured Query Language) como interface. É atualmente um dos bancos de dados mais populares, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo.*

#### 3.4.2. Visual Studio Code

*Akira Hanashiro (2021) define Visual Studio Code da seguinte forma:*

*(...) o Visual Studio Code (VS Code) é um editor de código de código aberto desenvolvido pela Microsoft.*

*A saber, ele está disponível para Windows, Mac e Linux. É criado com Electron, ferramenta criada pelo GitHub que permite a criação de softwares Desktop com HTML, CSS e JavaScript.*

#### 3.4.3. XAMPP

*Rodrigo Lossio (2019) define XAMPP da seguinte forma:*

*(...) o XAMPP é um programa gratuito e multiplataforma que inclui os principais servidores de código aberto. Através dele, é possível simular um servidor web localmente sem traumas. Ótima solução, principalmente para desenvolvedores.*

#### 3.4.4. PHP

*Segundo Carlos Estrella (2022): "PHP é uma linguagem de scripting que foi concebida em 1994. Caiu em domínio público e hoje é uma das linguagens de programação mais utilizadas para se fazer sites de internet."*

#### 3.4.5. CSS

*Ariane G. (2022) define CSS da seguinte forma:*

*(...) CSS é chamado de linguagem Cascading Style Sheet e é usado para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como HTML. O CSS separa o conteúdo da*

*representação visual do site. Pense na decoração da sua página. Utilizando o CSS é possível alterar a cor do texto e do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos. Também pode criar tabelas, usar variações de layouts, ajustar imagens para suas respectivas telas e assim por diante.*

#### 3.4.6. HTML

*Developer Mozilla (2022) define HTML da seguinte forma:*

*(...) HTML (Linguagem de Marcação de HiperTexto) é o bloco de construção mais básico da web. Define o significado e a estrutura do conteúdo da web. Outras tecnologias além do HTML geralmente são usadas para descrever a aparência/apresentação (CSS) ou a funcionalidade/comportamento (JavaScript) de uma página da web.*

#### 3.4.7. MVC

*Para Higor (2013): “O MVC é utilizado em muitos projetos devido a arquitetura que possui, o que possibilita a divisão do projeto em camadas muito bem definidas. Cada uma delas, o Model, o Controller e a View, executa o que lhe é definido e nada mais do que isso.”*

#### 3.4.8. Composer

*Felipe Elia (2020) define Composer da seguinte forma:*

*(...) Composer é o gerenciador de dependências do PHP. Toda vez que o seu site ou aplicação precisar de um código ou biblioteca de terceiros, provavelmente é uma boa ideia incluí-la através do Composer. Se o seu código precisa de uma biblioteca, e esta biblioteca precisa de uma terceira, o próprio Composer gerenciará isso para você.*

#### 3.4.9. PSR-4

*Elton Fonseca (2020) diz:*

*(...) a PSR-4 é o padrão mais utilizado da linguagem PHP. Ele vai de acordo com o desenvolvimento moderno PHP, é de amplo conhecimento da comunidade, além de ser facilmente usado com o composer o que permite iniciar o projeto sem ter que se preocupar em implementar autoloader no projeto.*

#### 3.4.10. phpMyAdmin

*Ivan de Souza (2020) define phpMyAdmin da seguinte forma:*

*(...) o phpMyAdmin é um administrador de bancos de dados em MySQL, proporcionando um trabalho de gestão e edição muito mais prático com aplicações. A ferramenta, de código aberto e uso livre, é voltada para desenvolvedores que trabalham desenvolvendo sites e ferramentas, e que precisam de uma interface mais simples. Seu principal papel é, justamente, tornar o trabalho mais simples.*

### 4. DESENVOLVIMENTO

O projeto foi desenvolvido utilizando as tecnologias PHP, CSS, HTML e SQL, estruturando uma aplicação Web utilizando a metodologia MVC, gerenciando as dependências da linguagem de programação PHP junto ao software Composer.

Após estruturar a aplicação, criamos e definimos o banco de dados, especificando as tabelas e atribuindo seus respectivos atributos.

E por fim, após modelar o banco de dados, criamos as classes, modelos e páginas, construindo a aplicação.

#### 4.1. LEVANTAMENTO DE REQUISITO

##### 4.1.1. Requisitos Funcionais

Tabela 1: Análise de Requisitos Funcionais

RF1- Cadastrar Usuários e Administradores	Permitir cadastro de usuários e administradores, definindo as permissões para cada tipo de usuário.
RF2- Excluir e ou alterar Usuários ou Administradores	Permitir exclusão e alteração de informações dos Usuários de Administradores, impossibilitando que usuários com níveis de permissão baixos, não consigam excluir ou alterar informações importantes.
RF3- Alternar entre contas de Usuário ou Administrador	Permitir que o Usuário ou Administrador possa deslogar e alternar entre contas diferentes.
RF4- Emitir mensagem de erro caso haja dados incorretos ou incompletos	Emitir mensagens de erro caso algum dos dados estejam incorretos ou incompletos durante a criação de conta.
RF5- Administrador excluir um Usuário permanentemente	Permitir que apenas um administrador possa excluir um usuário permanentemente.
RF6- Alterar dados exceto o ID(Identificador único)	Permitir a alteração dos dados da rede social, exceto o ID(Identificador único).
RF7- Usuário criar publicações com fotos, vídeos ou links em anexo	Permitir que o usuário crie publicações contendo fotos, vídeos ou links em anexo e que a mesma seja exibida no feed dos outros usuários que possuem um relacionamento de amizade.
RF8- Usuário comentar em uma publicação	Permitir que o usuário comente em uma publicação realizada por outro usuário ou na sua própria.

RF9- Exibir data de uma publicação	Exibir o tempo relativo da data de uma publicação, como por exemplo: há 3 horas.
RF10- Criar relacionamento de amizade entre dois usuários	Permitir que um usuário crie um relacionamento de amizade com outro usuário, forçando o Banco de Dados a criar um relacionamento de 1:1, simbolizando a amizade entre os dois usuários.
RF11- Excluir relacionamento de amizade entre dois usuários	Permitir que um usuário desfaça sua amizade com outro usuário, forçando o Banco de Dados a excluir o relacionamento de 1:1 entre ambos usuários.

Fonte: dos AUTORES.

#### 4.1.2. Requisitos Não Funcionais

Tabela 2: Análise de Requisitos Não Funcionais

RNF1- Controle de acesso	Só pode ser acessada por usuário com uma conta cadastrada ou com acesso de um superior.
RNF2- Tempo de registro	O tempo para registro de um Usuário ou Administrador deve ser inferior a dez segundos.
RNF3- Disponibilidade da plataforma	O sistema deverá ter alta disponibilidade, 100% do tempo.
RNF4- Senhas de acesso e identificação	O sistema deve possuir senhas de acesso e identificação. Algumas opções devem ficar disponíveis somente para o administrador.
RNF5- Portabilidade para Windows	O sistema deve ser facilmente portátil para o ambiente Windows.

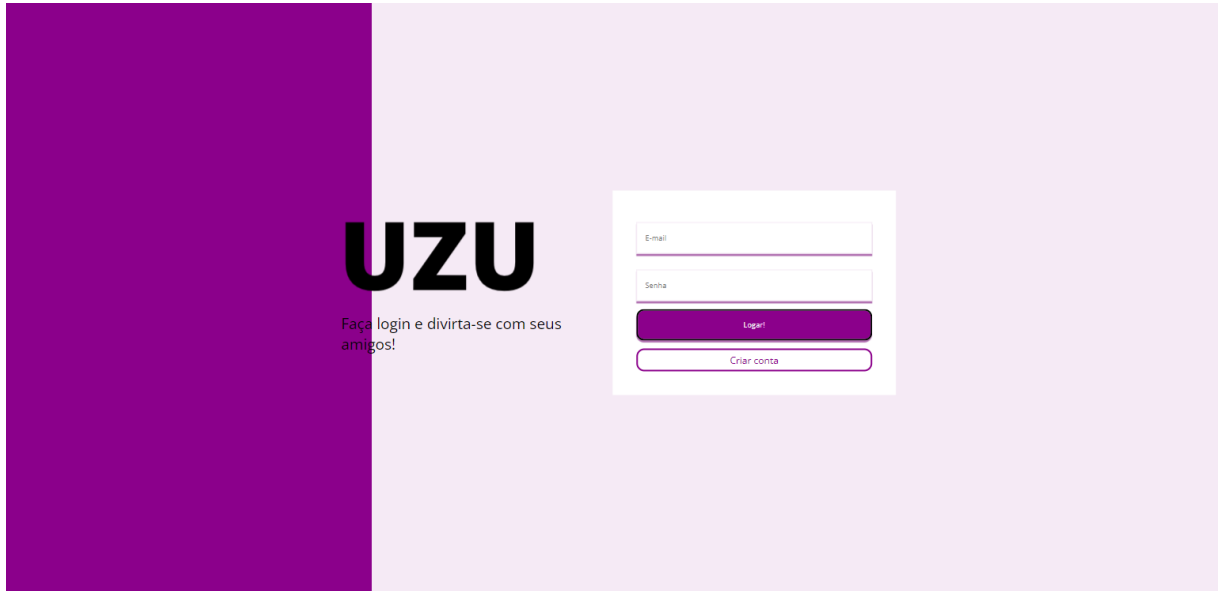
Fonte: dos AUTORES.



## 4.2. IMPLEMENTAÇÃO

### 4.2.1 Tela de Login

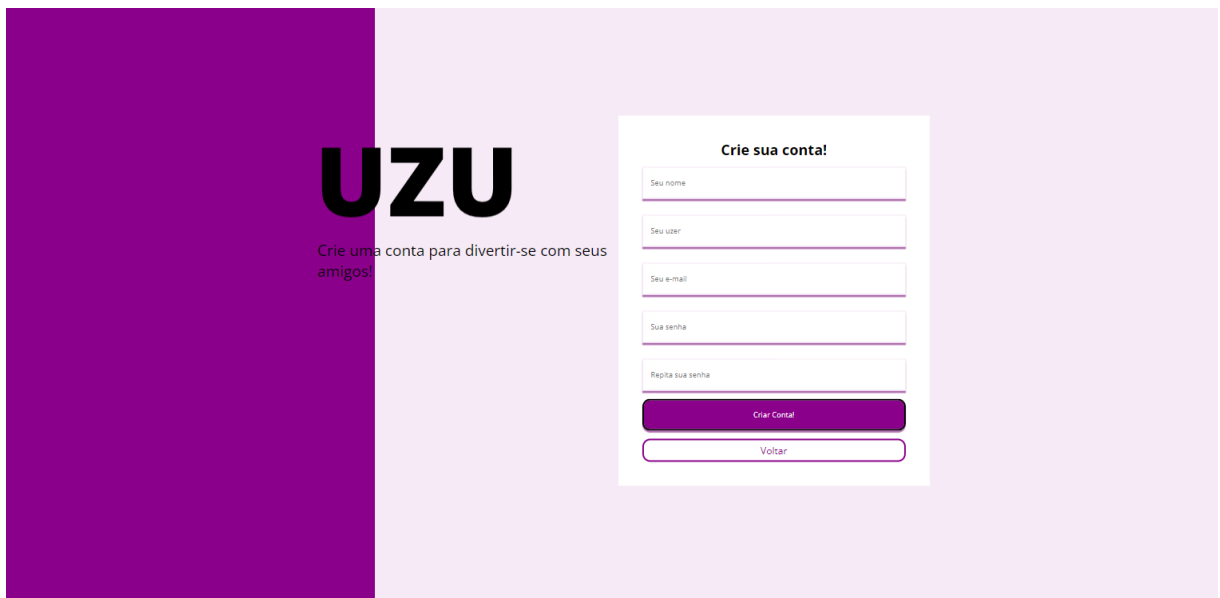
Imagem 1: Tela de Login



Fonte: dos AUTORES.

### 4.2.2. Tela de Cadastro

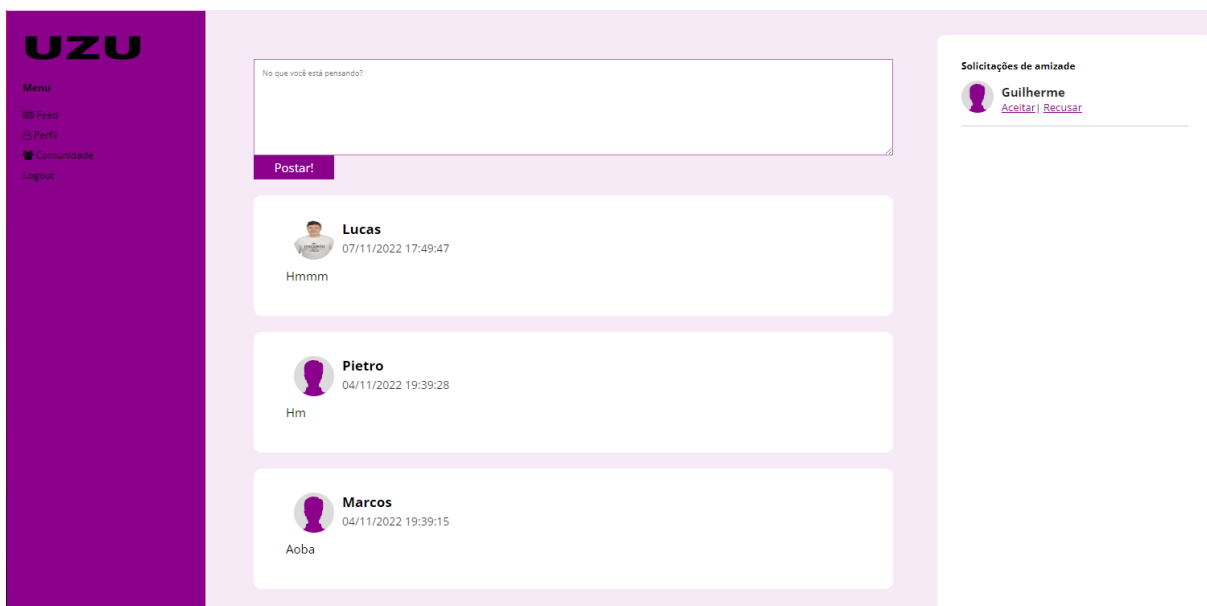
Imagem 2: Tela de Cadastro



Fonte: dos AUTORES.

### 4.2.3 Tela Principal

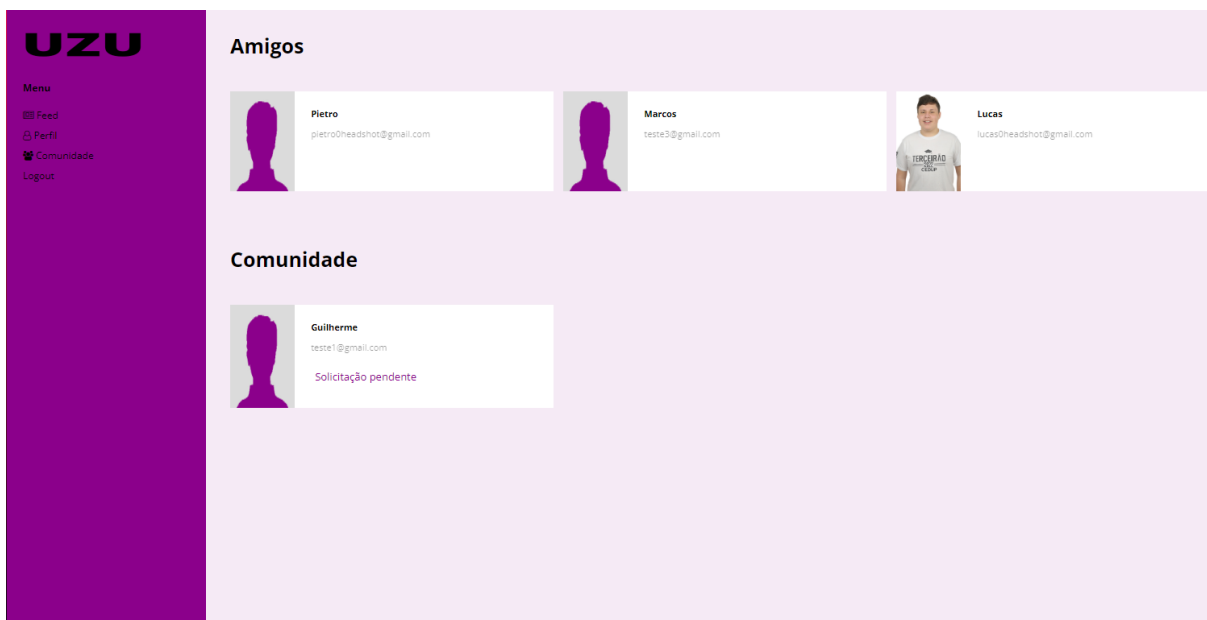
Imagem 3: Tela Principal



Fonte: dos AUTORES.

### 4.2.4 Tela da Comunidade

Imagem 4: Tela da Comunidade



Fonte: dos AUTORES.

#### 4.2.5 Tela de Edição de Perfil


Imagem 5: Tela de Edição de Perfil

**UZU**

Menu

- Feed
- Perfil
- Comunidade
- Logout

**Editar perfil**



**Nome:**

Nome

**Senha:**

Nova senha

Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

Salvar

Excluir conta

Fonte: dos AUTORES.

## 5. CONCLUSÃO

O seguinte projeto é direcionado ao público “gamer” cumprindo a principal função de meio de comunicação entre os mesmos. Tendo a rede social como principal objetivo, o usuário visualiza informações dentro da plataforma. Para a metodologia, optou-se pelo MVC. Com o uso da rede social, será possível o usuário fazer amigos dentro da plataforma. Com o estudo do projeto, os objetivos iniciais de seu desenvolvimento/implantação foram alcançados na parte da programação. O objetivo geral do projeto foi desenvolver uma rede social que permita o usuário a registrar todos os “posts”.

### 5.1. IMPLEMENTAÇÕES FUTURAS

- Aprimorar Banco de Dados;
- Portar aplicação para dispositivos móveis.

## REFERÊNCIAS

Developer, Mozilla. HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto!. Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>>. Acesso em: 27 de novembro de 2022.

Estrella, Carlos. O que é PHP? Guia Básico de Programação PHP. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico>>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.

Elia, Felipe. O que é o Composer do PHP. Disponível em: <<https://felipeelia.com.br/o-que-e-o-composer-do-php>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

Fonseca, Elton. PSR-4 a recomendação de autoloading do PHP. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/psr-4-a-recomendacao-de-autoloading-do-php>>. Acesso em: 03 de novembro de 2022.

G, Ariane. O que é CSS?!. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>>. Acesso em: 10 de novembro de 2022.

Higor. Introdução ao Padrão MVC!. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-padrao-mvc/29308>>. Acesso em: 03 de novembro de 2022.

Hanashiro, Akira. VS Code - O que é e por que você deve usar?. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>>. Acesso em: 17 de novembro de 2022.

Lucidchart. O que é UML!. Disponível em: <<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-uml>>. Acesso em: 17 de novembro de 2022.

Lossio, Rodrigo. O que é e para que serve o XAMPP?!. Disponível em: <<https://oraculoti.com.br/2019/07/01/o-que-e-e-para-que-serve-o-xampp>>. Acesso em: 26 de novembro de 2022.

Melo, Diego. O que é PHP? [Guia para iniciantes]!. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-php-guia-para-iniciantes>>. Acesso em: 20 de novembro de 2022.

Souza, Ivan. phpMyAdmin: saiba o que é. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/phpmyadmin>>. Acesso em: 02 de dezembro de 2022.

Trianons. O que é uma rede social? Como funciona uma rede social?. Disponível em: <<https://trianons.com.br/o-que-e-uma-rede-social-como-funciona-midia-social>>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.