

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, Mobile, Desktop, ...).

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

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

LISTA DE TABELAS OU QUADROS

Tabela 1	– Análise de Requisitos Funcionais	15
Tabela 2	– Análise de Requisitos Não Funcionais	16

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

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

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 TEMA	10
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA	10
1.3 HIPÓTESES	10
1.4 JUSTIFICATIVA	10
2 OBJETIVOS	11
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA ou REFERENCIAL TEÓRICO	11
3.1 UML	11
3.2.1 Diagrama de Caso de Uso	12
3.2 BANCO DE DADOS	12
3.2.1 Modelo Relacional	13
3.2.2 Banco de Dados	13
3.3 FERRAMENTAS	13
3.3.1 MySQL	13
3.3.2 Visual Studio Code	13
3.3.3 XAMPP	13
3.3.4 PHP	13
3.3.5 CSS	13
3.3.6 HTML	13
3.3.7 MVC	14
3.3.8 Composer	14
3.3.9 PSR-4	14
3.3.10 phpMyAdmin	14
4 METODOLOGIA ou DESENVOLVIMENTO	14
4.1 LEVANTAMENTO DE REQUISITO	15
4.1.1 Requisitos Funcionais	15
4.1.2 Requisitos Não Funcionais	16
4.2 IMPLEMENTAÇÃO	17
4.2.1 Tela de login	17
4.2.2 Tela de cadastros	18
4.2.3 Tela principal	18
4.2.4 Tela da comunidade	19
4.2.5 Tela de edição de Perfil	19
5 CONCLUSÃO	20
5.1 IMPLEMENTAÇÕES FUTURAS	20
REFERÊNCIAS	21

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

O que é uma rede social?

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.

Atrair o público geek e gamer 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

- Desenvolver conhecimentos na área FrontEnd e BackEnd.
- Aplicar o conhecimento escolar.
- Melhorar a comunicação.
- Possibilitar a divulgação de informações.
- Gerar entretenimento.

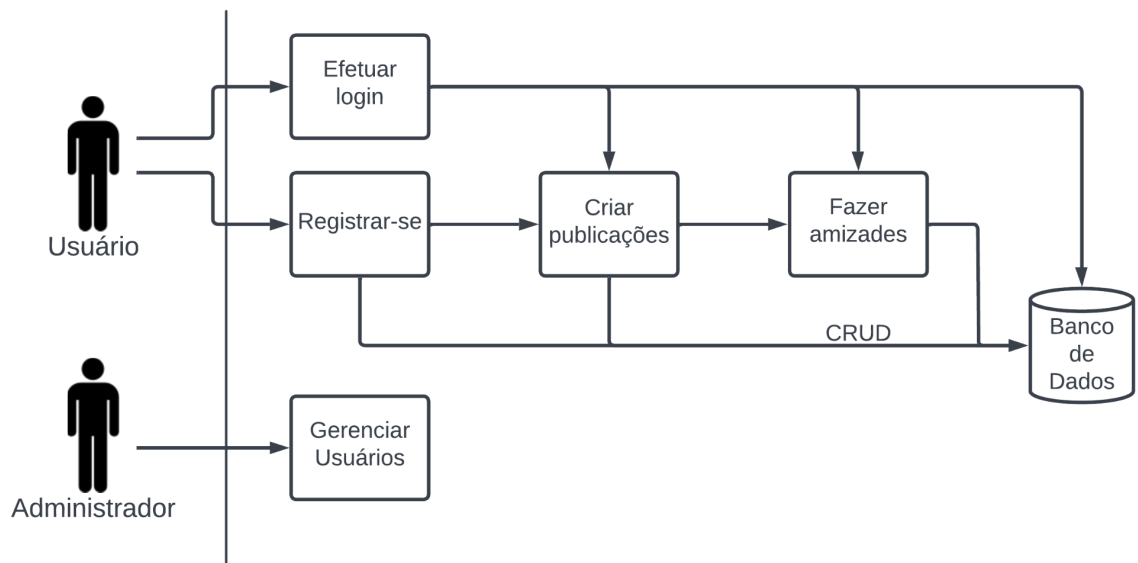
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA ou REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 UML

A 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.

3.1.1 - Diagrama de Casos de uso

Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



3.2. BANCO DE DADOS

Figura 2: Modelo Relacional

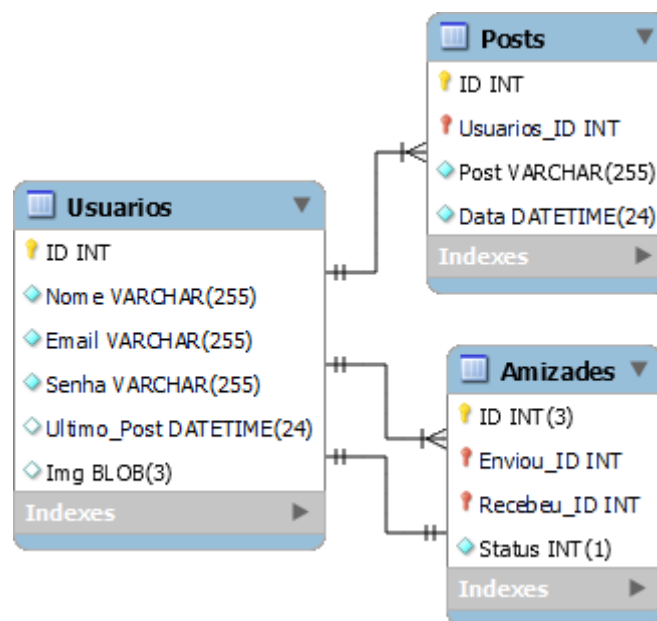


Figura 3: Banco de Dados

Tabela	Registos	Tipo	Agrupamento (Collation)	Tamanho	Suspensão
amizades	4	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2.1 KB	-
posts	7	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2.2 KB	-
usuarios	5	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2.6 KB	-
3 tabelas	16	MyISAM	utf8mb4_general_ci	6.9 KB	0 Bytes

3.3. FERRAMENTAS

3.3.1. MySQL

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface.

3.3.2. Visual Studio Code

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Ele inclui suporte para depuração, controle de versionamento Git incorporado, realce de sintaxe, complementação inteligente de código, snippets e refatoração de código.

3.3.3. XAMPP

XAMPP é um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache com suporte às linguagens PHP e Perl.

3.3.4. PHP

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.

3.3.5. CSS

O 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.

3.3.6. HTML

HTML é uma linguagem padronizada de marcação e formatação de páginas para serem exibidas pelos navegadores e formação da teia de links que é a World Wide Web.

3.3.7. MVC

MVC é o acrônimo de Model-View-Controller é um padrão de projeto de software, ou padrão de arquitetura de software formulado na década de 1970.

3.3.8. Composer

O Composer é um gerenciador de dependências em nível de aplicativo para a linguagem de programação PHP que fornece um formato padrão para gerenciar dependências de software PHP e bibliotecas necessárias. Foi desenvolvido por Nils Adermann e Jordi Boggiano, que continuam a gerenciar o projeto.

3.3.9. PSR-4

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 autoload no projeto.

3.3.10. phpMyAdmin

phpMyAdmin é um aplicativo web livre e de código aberto desenvolvido em PHP para administração do MySQL pela Internet. A partir deste sistema é possível criar e remover bases de dados, criar, remover e alterar tabelas, inserir, remover e editar campos, executar códigos SQL e manipular campos chaves.

4. METODOLOGIA ou 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.

4.1.2. Requisitos Não Funcionais

Tabela 2: Análise de Requisitos Não Funcionais

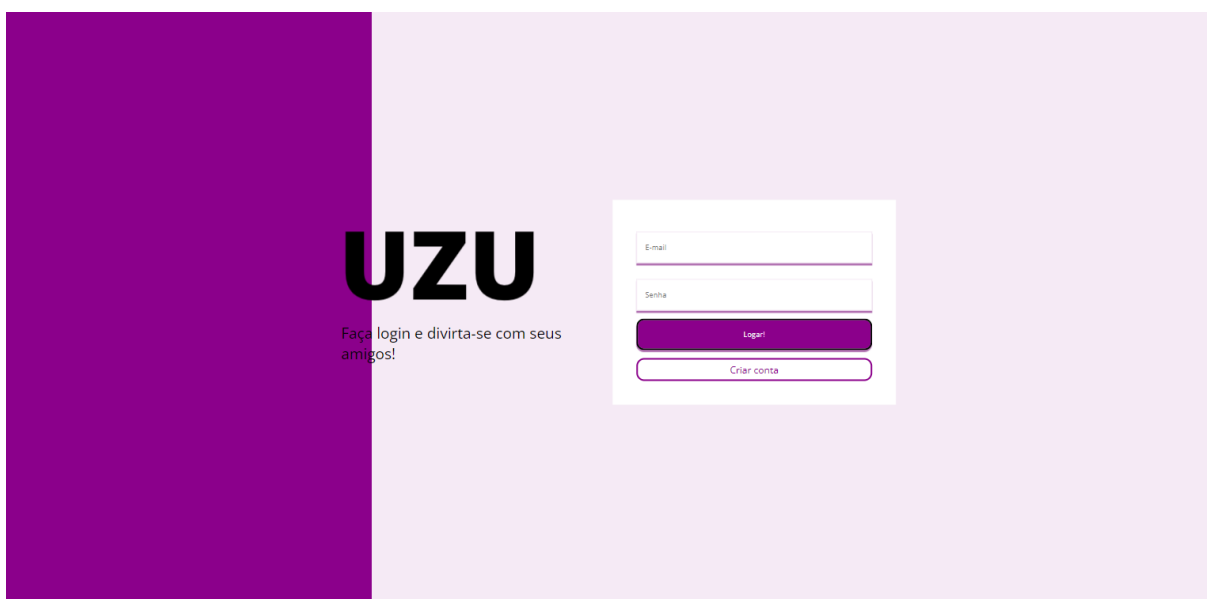
RNF1- Controle de acesso	Só pode ser acessada por usuário com uma conta cadastrada ou com acesso de um superior.
RNF2- Tempo de registro	O tempo para registro de um Usuário ou Administrador deve ser inferior a dez segundos.
RNF3- Disponibilidade da plataforma	O sistema deverá ter alta disponibilidade, 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.

4.2. IMPLEMENTAÇÃO

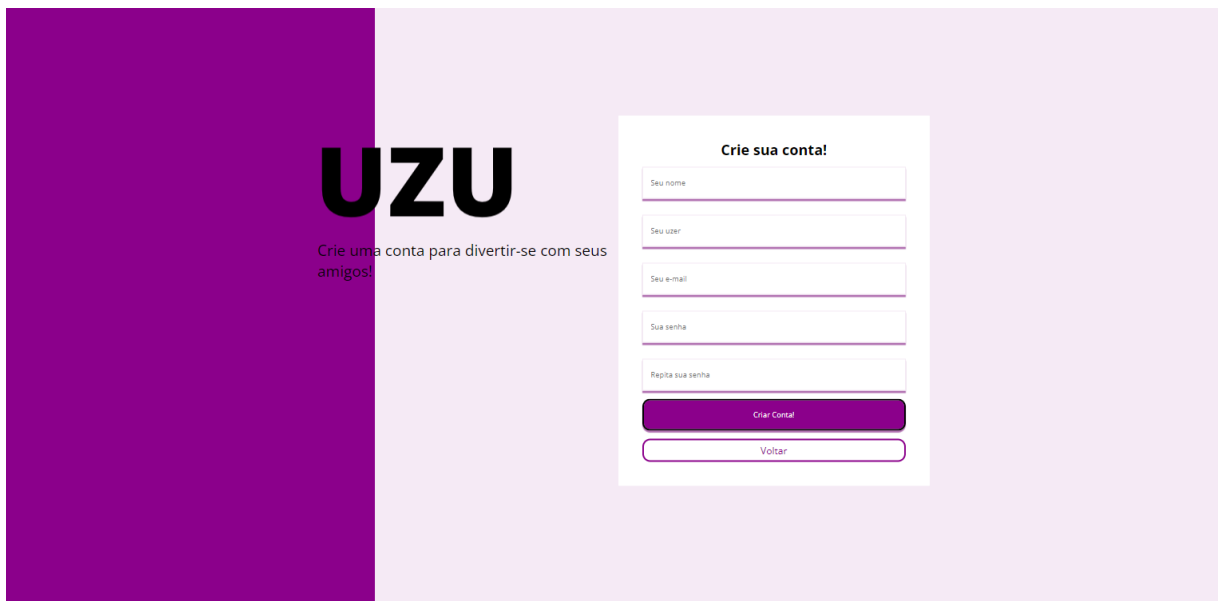
4.2.1 Tela de Login

Imagem 1: Tela de Login



4.2.2. Tela de Cadastro

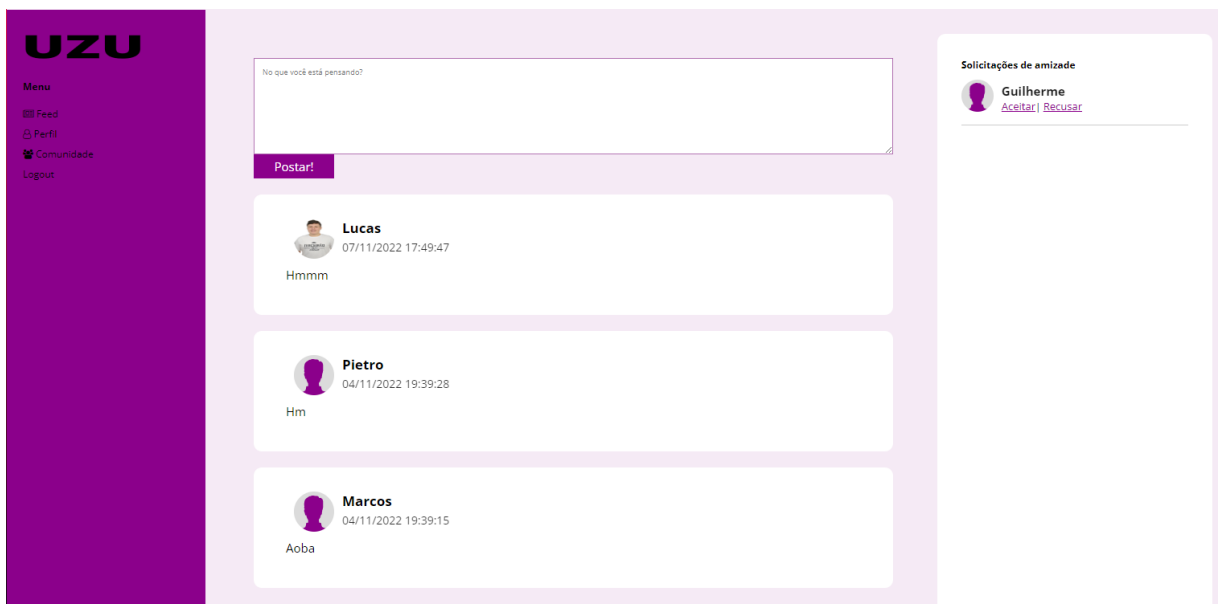
Imagem 2: Tela de Cadastro



A screenshot of the 'Crie sua conta!' (Create your account!) registration page. The page features a large purple vertical bar on the left with the 'UZU' logo and the text 'Crie uma conta para divertir-se com seus amigos!'. The main content area is light purple and contains a white registration form. The form has the following fields: 'Seu nome', 'Seu user', 'Seu e-mail', 'Sua senha', and 'Repita sua senha'. Below these fields are two buttons: a purple 'Criar Conta!' button and a white 'Voltar' button with a purple border.

4.2.3 Tela Principal

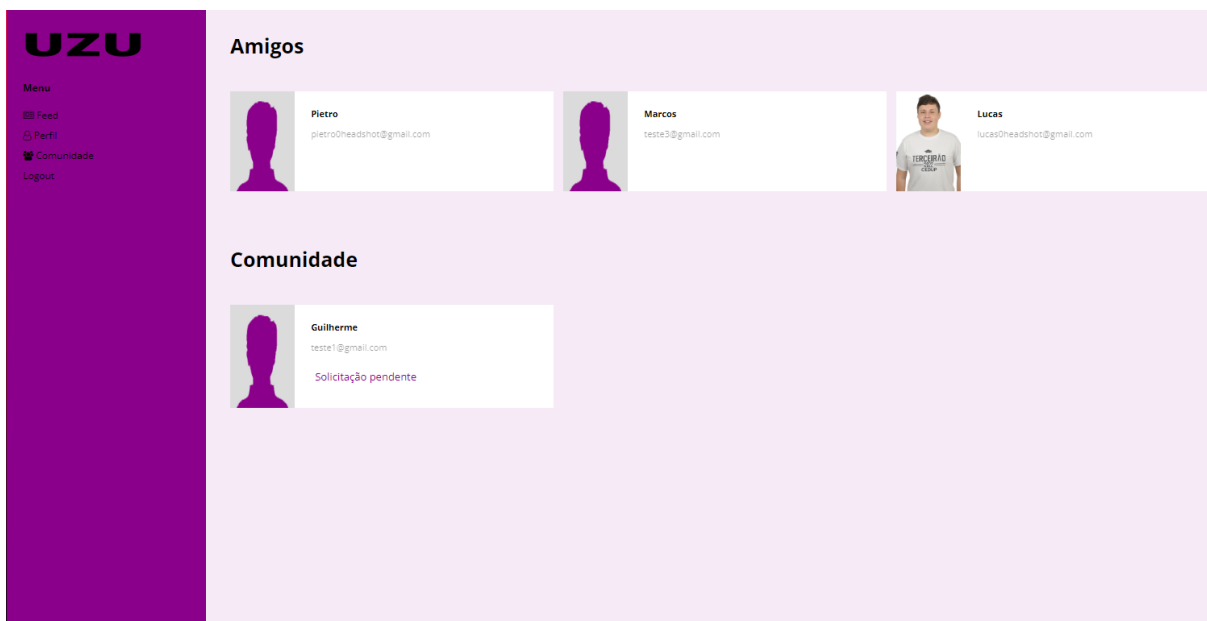
Imagem 3: Tela Principal



A screenshot of the main feed page. On the left is a purple sidebar with the 'UZU' logo and a 'Menu' section containing links for 'Feed', 'Perfil', 'Comunidade', and 'Logout'. The main content area is light purple and features a text input field at the top with the placeholder 'No que você está pensando?'. Below the input field is a purple 'Postar!' button. The feed displays three posts, each with a user profile picture, name, timestamp, and text: 1. Lucas, 07/11/2022 17:49:47, 'Hmmm'. 2. Pietro, 04/11/2022 19:39:28, 'Hm'. 3. Marcos, 04/11/2022 19:39:15, 'Aoba'. On the right side of the page, there is a white box titled 'Solicitações de amizade' (Friend requests) showing a request from 'Guilherme' with 'Aceitar' (Accept) and 'Recusar' (Reject) buttons.

4.2.4 Tela da Comunidade

Imagem 4: Tela da Comunidade



4.2.5 Tela de Edição de Perfil

Imagem 5: Tela de Edição de Perfil



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

Juliana Diana. Redes Sociais.

Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/redes-sociais>>.

Acesso em: 02 de novembro de 2022.

Carlos Estrella. 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.

Luiz Carlos. O que é PSR-4.

Disponível em: <<https://www.schoolofnet.com/forum/topico/o-que-e-psr-4-7416>>.

Acesso em: 03 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.

Ariane G. 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.

Autor desconhecido. O que é UML!.

Disponível em: <<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-uml>>.

Acesso em: 17 de novembro de 2022.

Vários autores. O que é Visual Studio Code!.

Disponível em: <<https://code.visualstudio.com>>.

Acesso em: 17 de novembro de 2022.

Diego Melo. 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.

Felipe Elia. 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.

Autor desconhecido. HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto!.

Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>>.

Acesso em: 27 de novembro de 2022.

Rodrigo Lossio. 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.

Ivan de Souza. phpMyAdmin: saiba o que é.

Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/phpmyadmin>>.

Acesso em: 02 de dezembro de 2022.