**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)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Prof. EDILSON BITTENCOURT*** – Orientador (CEDUP)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Prof. ELOY UGGIONI*** – Professor (CEDUP)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Prof. GUSTAVO DOS REIS ZANATA*** – Coordenador de Laboratório (CEDUP)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**RESUMO**

O presente projeto apresenta o desenvolvimento de uma aplicação Web, com objetivo de conectar várias pessoas, possibilitando-às criar publicações, criar amizades e compartilhar informações.

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

**ABSTRACT**

This project presents the development of a Web application, with the objective to connect various people, enabling them to create publications, create friendships, and share information.

**Keywords:** Web. 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** | – | Requisitos Funcionais | 15 |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tabela 2** | – | 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 | Rede Social | | |  |
|  | 3.2 | UML | | | 11 |
|  |  | **3.2.1** | **Diagrama de Caso de Uso** | | **12** |
|  | 3.3 | BANCO DE DADOS | | | 12 |
|  |  | **3.3.1** | **Modelo Relacional** | | **13** |
|  |  | **3.3.2** | **Banco de Dados** | | **13** |
|  | 3.4 | FERRAMENTAS | | | 13 |
|  |  | **3.4.1** | **MySQL** | | **13** |
|  |  | **3.4.2** | **Visual Studio Code** | | **13** |
|  |  | **3.4.3** | **XAMPP** | | **13** |
|  |  | **3.4.4** | **PHP** | | **13** |
|  |  | **3.4.5** | **CSS** | | **13** |
|  |  | **3.4.6** | **HTML** | | **14** |
|  |  | **3.4.7** | **MVC** | | **14** |
|  |  | **3.4.8** | **Composer** | | **14** |
|  |  | **3.4.9** | **PSR-4** | | **14** |
|  |  | **3.4.10** | **phpMyAdmin** | | **14** |
| ***4*** | ***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 cadastro** | | **17** |
|  |  | **4.2.3** | **Tela principal** | | **18** |
|  |  | **4.2.4** | **Tela da comunidade** | | **18** |
|  |  | **4.2.5** | **Tela de edição de Perfil** | | **19** |
| ***5*** | ***CONCLUSÃO*** | | | | **19** |
|  | 5.1 | IMPLEMENTAÇÕES FUTURAS | | | 19 |
|  | ***REFERÊNCIAS*** | | | | **20** |

# 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:*

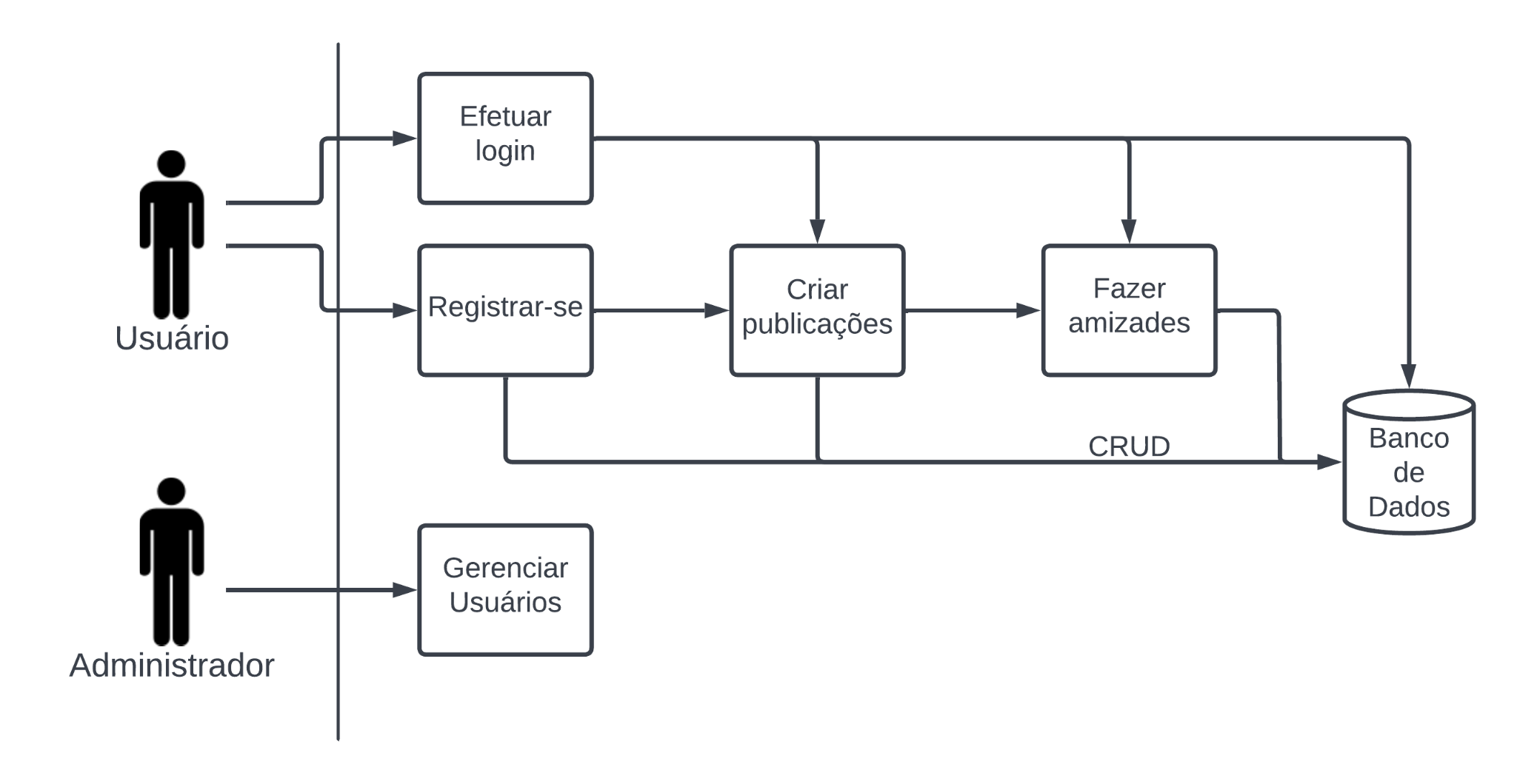
*(..) uma rede social é um grupo de pessoas que interagem entre si. Possuem relações dos mais diversos tipos. Através de suas conexões, pessoas podem trocar informações ou recursos, sendo que o relacionamento através da rede social pode ser digital ou não.*

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.*

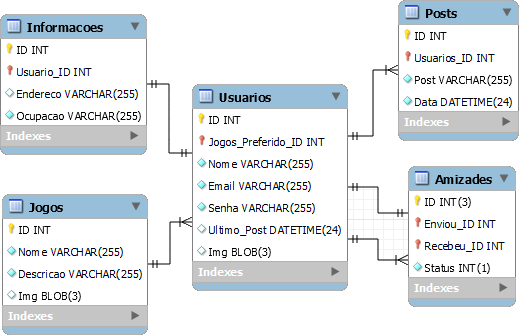
3.2.1 - Diagrama de Casos de uso

Figura 1: Diagrama de Caso de Uso

Fonte: dos AUTORES.

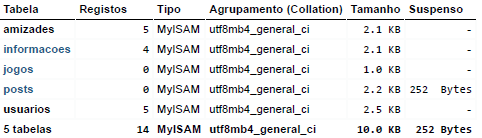
3.3. BANCO DE DADOS

Figura 2: Modelo Relacional



Fonte: dos AUTORES.

Figura 3: Banco de Dados



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 autoload 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

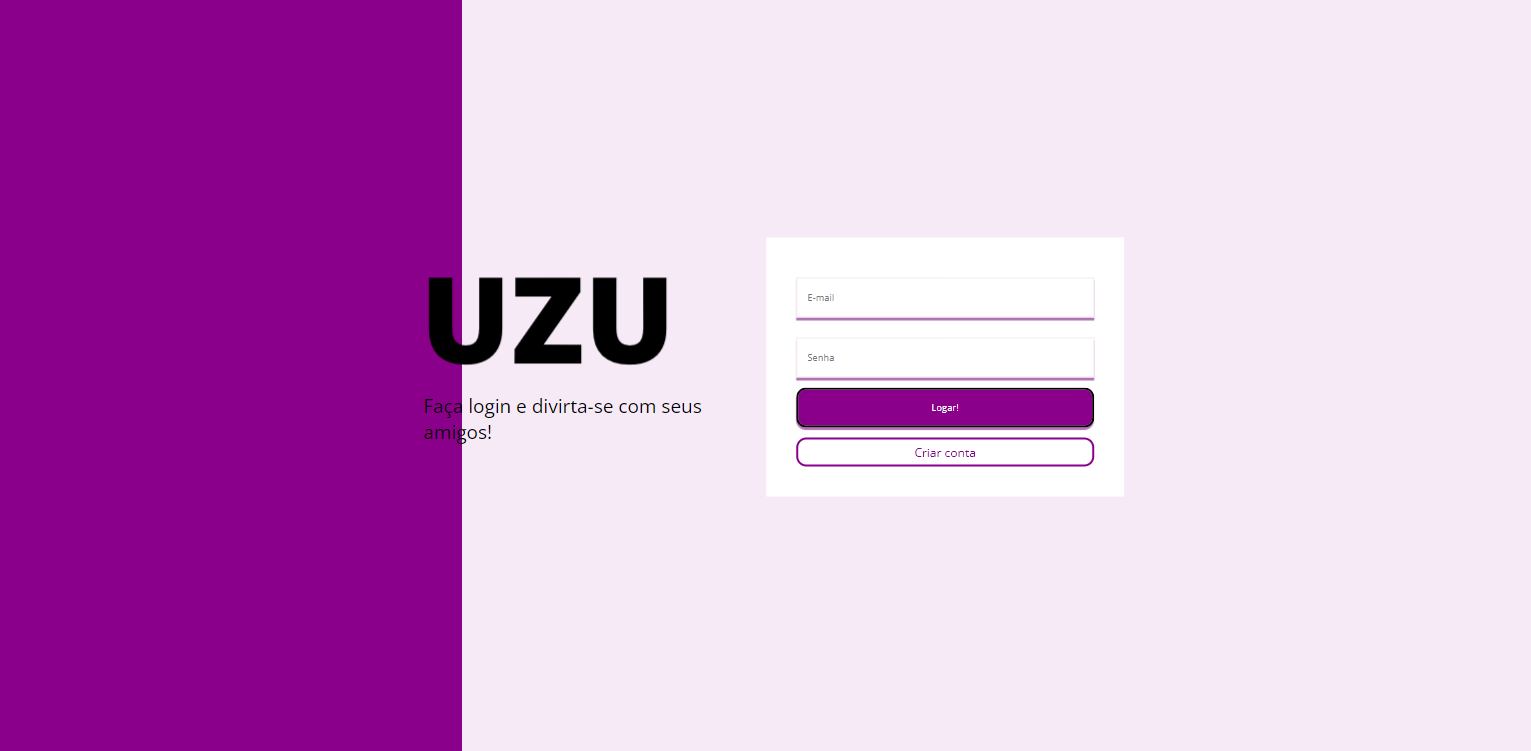
| RNF1- Controle de acesso | Só pode ser acessada por usuário com uma conta cadastrada ou com acesso de um superior. |
| --- | --- |
| RNF2- Tempo de registro | O tempo para registro de um Usuário ou Administrador deve ser inferior a dez segundos. |
| RNF3- Disponibilidade da plataforma | O sistema deverá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

Fonte: dos AUTORES.

4.2. IMPLEMENTAÇÃO

4.2.1 Tela de Login

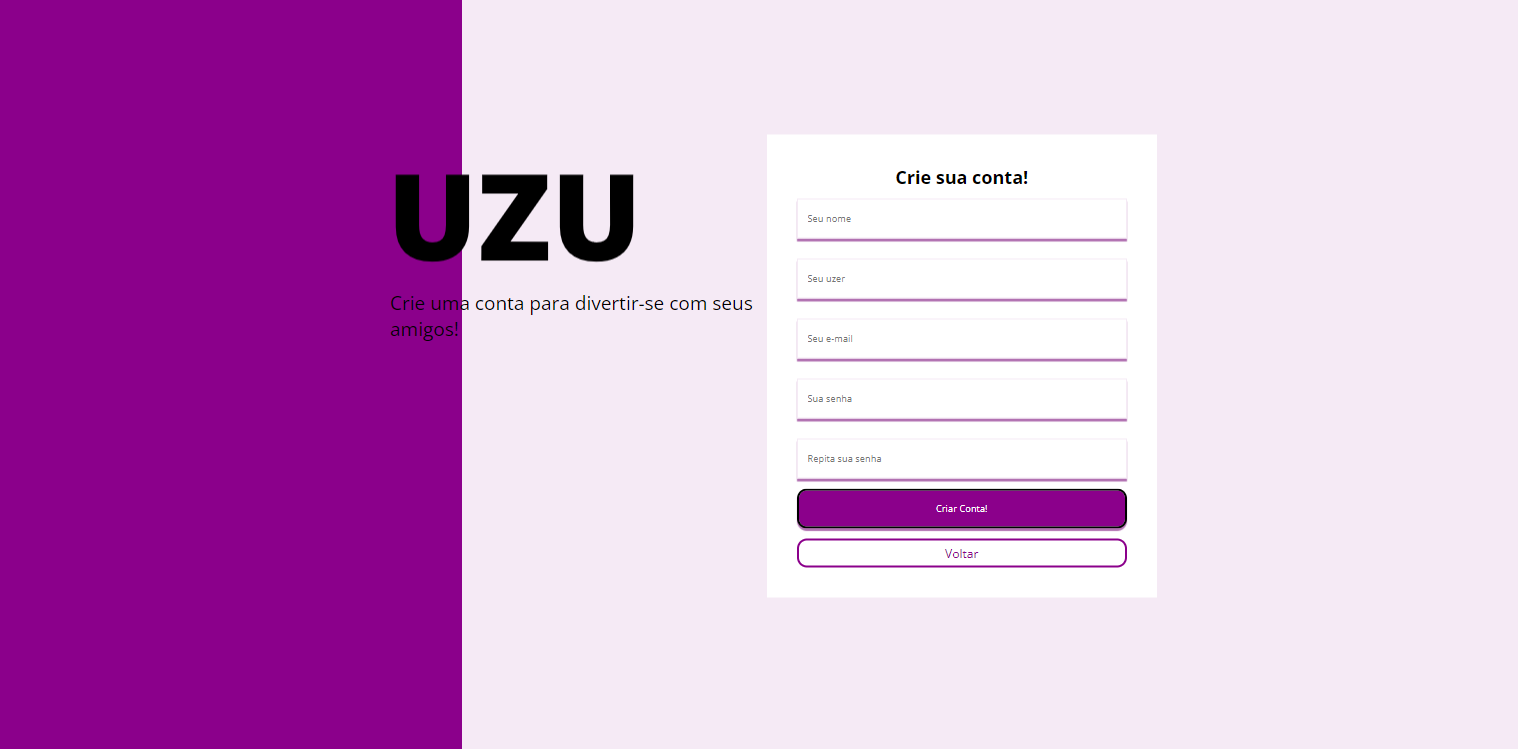
Imagem 1: Tela de Login



Fonte: dos AUTORES.

4.2.2. Tela de Cadastro

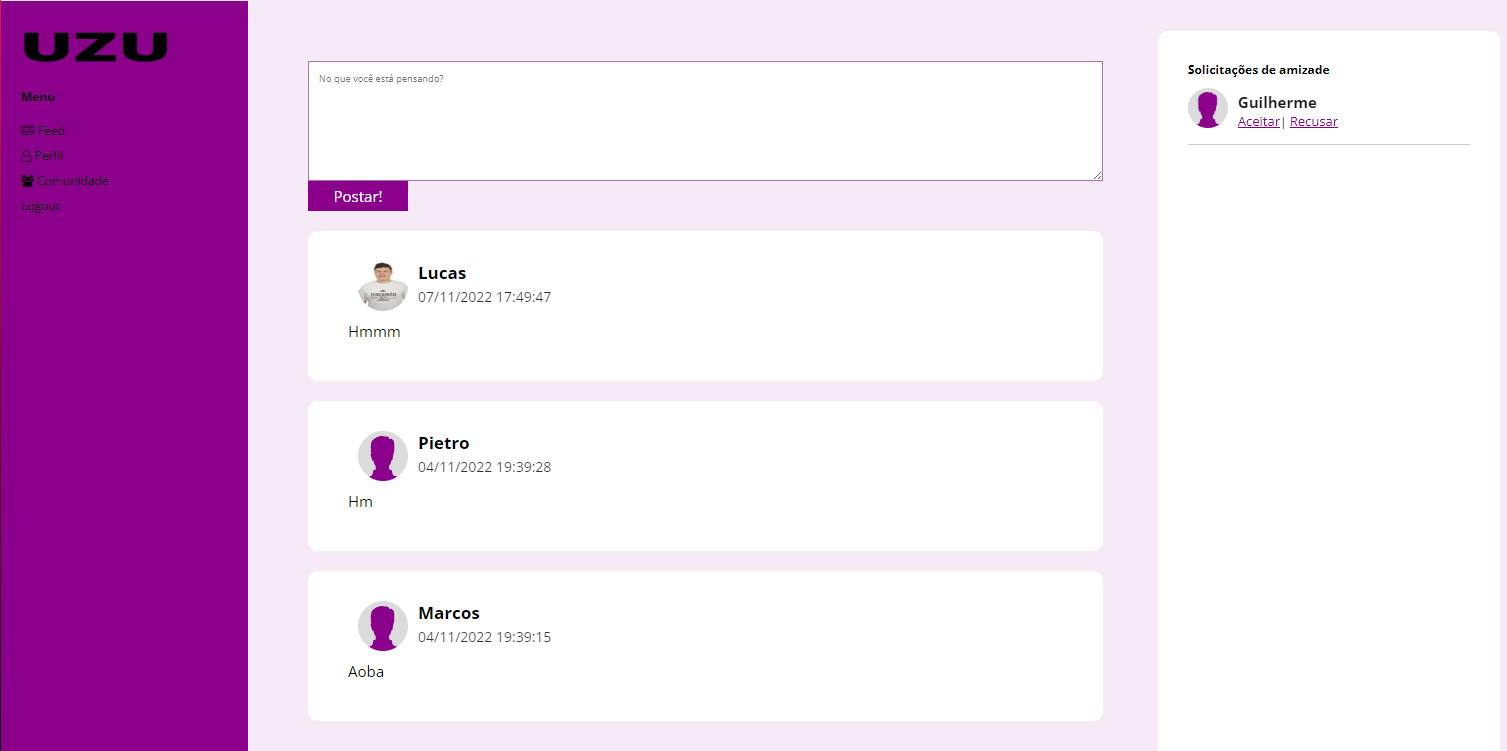
Imagem 2: Tela de Cadastro



Fonte: dos AUTORES.

4.2.3 Tela Principal

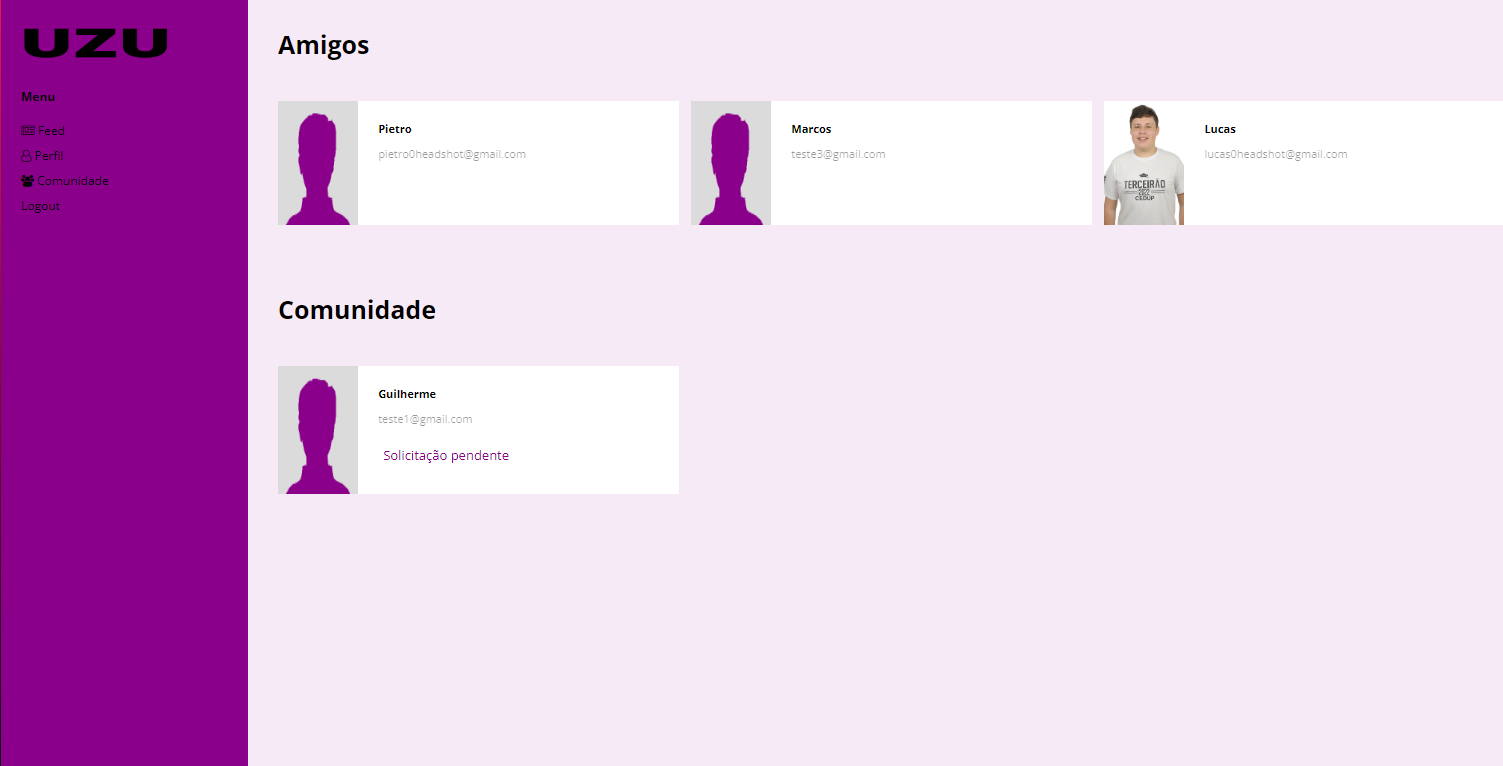
Imagem 3: Tela Principal



Fonte: dos AUTORES.

4.2.4 Tela da Comunidade

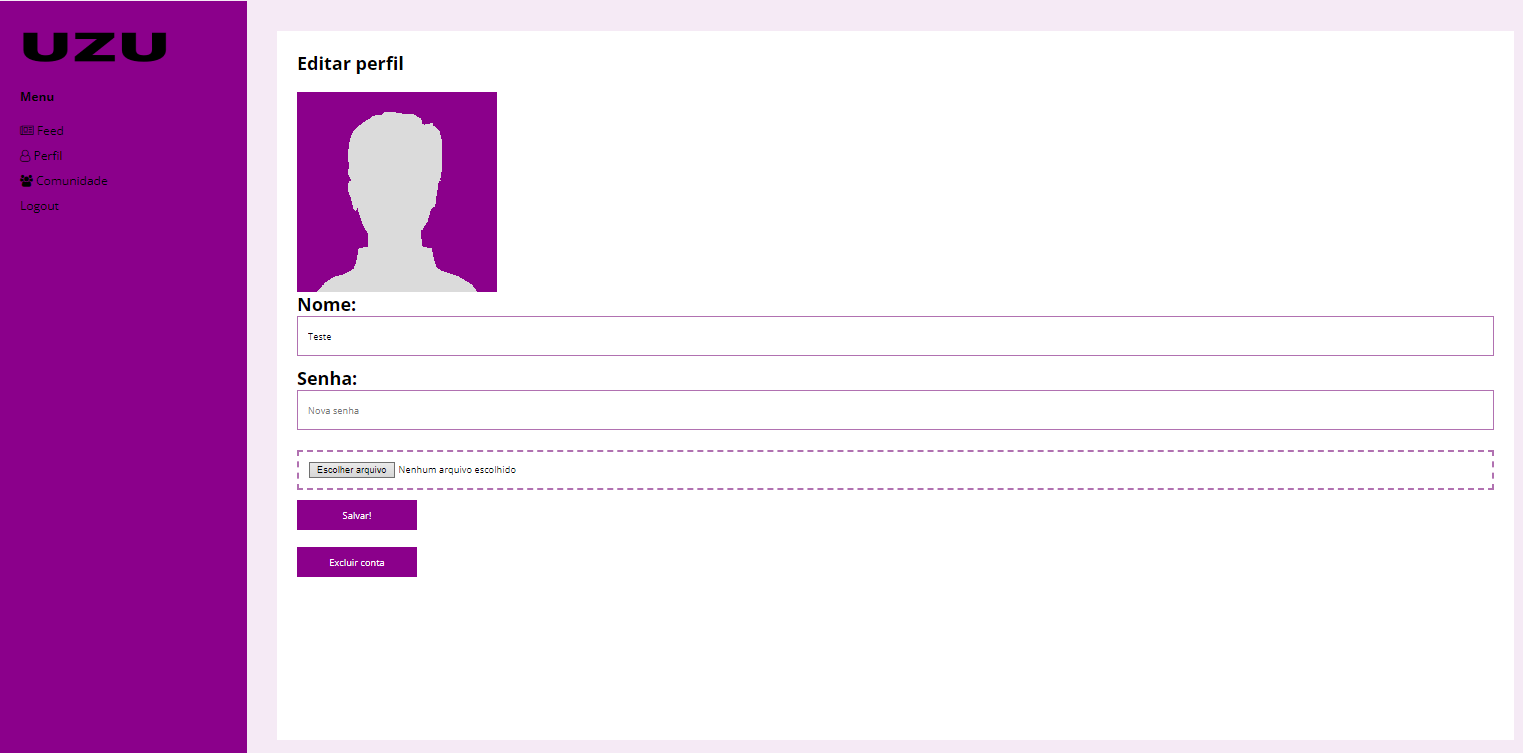
Imagem 4: Tela da Comunidade



Fonte: dos AUTORES.

4.2.5 Tela de Edição de Perfil

Imagem 5: Tela de Edição de Perfil



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 amizades 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 autoload do PHP. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/psr-4-a-recomendacao-de-autoload-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](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](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](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](https://trianons.com.br/o-que-e-uma-rede-social-como-funciona-midia-social/)>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.