

## **Título do Trabalho**

Orkut Simples

## **Objetivos do trabalho**

Demonstrar habilidade para desenvolvimento de aplicação Web utilizando:

- Angular, React ou outro Framework;
- Acesso ao SGBD MongoDB/PostgreSQL/MySQL;

Demonstrar conhecimento dos seguintes aspectos de programação:

- Linguagem Typescript (Javascript);
- Frameworks Javascript;
- Padrões de Projeto
- Uso adequado de OO

## **Trabalho proposto**

Escreva uma aplicação Web para controle de uma rede social semelhante ao finado ORKUT. A aplicação deverá permitir que os usuários façam o login no sistema mediante uma senha. Uma vez autorizados, os usuários cadastrados poderão criar comunidades, fazer upload de imagens, criar fóruns nas comunidades, a adicionar amigos e enviar mensagens para os fóruns.

# **FUNCIONALIDADES**

### **(F1) - Tela de Cadastro**

O sistema deverá inicialmente oferecer em sua tela inicial uma opção de cadastro, o qual irá pedir:

- nome
- sobre nome
- login
- senha
- repetir a senha
- avatar (imagem)

O usuário irá clicar no botão “cadastrar” e os dados serão enviados e gravados no servidor. O usuário irá ser então redirecionado para a tela inicial da rede social (home).

### **(F2) - Tela de Login**

O sistema deverá oferecer obviamente uma tela de login para usuários cadastrados. O sistema de login deverá ser implementado usando algum tipo de **criptografia**. Caso o login tenha sido bem sucedido, o usuário irá ser redirecionado à tela inicial da rede social (home).

**(E1) - EXTRA:** Implemente a função “lembrar senha” para ganhar pontos extras no trabalho e na média final. A função “lembrar senha” deverá gerar uma senha aleatória e enviá-la para o usuário em seu e-mail cadastrado (pesquise servidores e-mail gratuitos).

### **(F3) – Cadastrar Comunidade**

Qualquer usuário cadastrado e logado terá o direito de criar quantas comunidades quiser. Para isso, deverá existir uma funcionalidade que irá pedir:

- Título da Comunidade
- Imagem para a comunidade
- Categoria para a comunidade dentre várias categorias já existentes no sistema (esportes, moda, política, teen, jogos, etc.)

Ao cadastrar a comunidade, o usuário será direcionado para a página inicial da comunidade, a qual exibe seu título, participantes, imagem e fóruns cadastrados.

#### **(F4) – Cadastrar Fórum**

Qualquer usuário logado poderá criar um fórum dentro de uma comunidade existente. Para isso, o sistema deverá exibir na página da comunidade, um link para o cadastro de um fórum, pedindo os seguintes dados:

- Nome do fórum
- Descrição

#### **(F5) – Enviar Mensagem**

Dentro de um Fórum, um usuário logado poderá enviar uma mensagem a qual poderá ser vista por todos os usuários cadastrados. Ao lado da mensagem, deverá haver uma foto do usuário que escreveu, junto com seu nome (link para o perfil do usuário).

#### **(F6) – Cadastrar Fotos**

Cada usuário terá direito a um álbum de fotos. Ao clicar no link do seu álbum, o usuário poderá fazer upload de quantas fotos desejar, desde que elas obedeçam a um determinado limite estabelecido pelo programador (2MB, por exemplo).

**(E2) - EXTRA:** Implemente a existência de vários álbuns para um mesmo usuário. Cada álbum deverá ter um título e uma foto de capa. Pense como seria modificado o banco para suportar essa funcionalidade.

#### **(F7) – Comentar Fotos**

Um usuário poderá comentar as fotos de outro usuário e até as dele mesmo (forever alone). O sistema deverá fornecer a opção, logo abaixo da foto, de comentá-la.

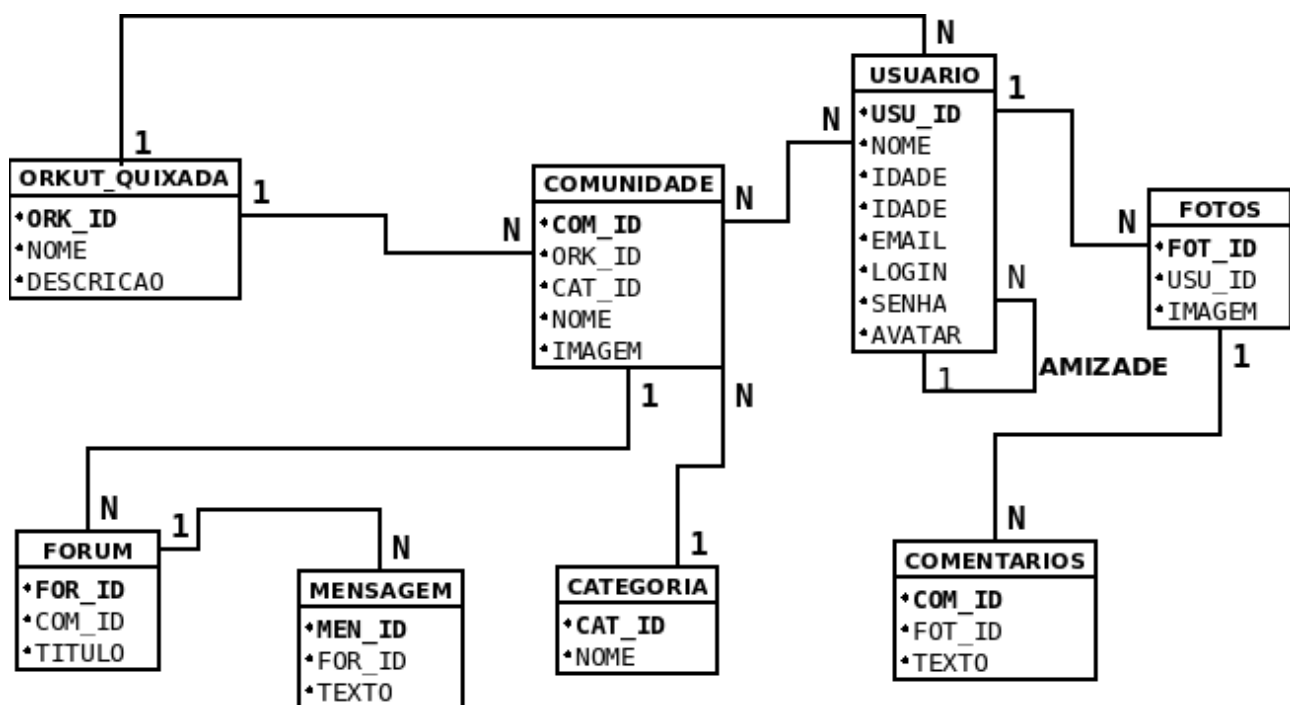
**(E3) - EXTRA:** Implemente a função “LIKE” na foto para ganhar pontos extras. Pense como seria modificado o banco para suportar essa funcionalidade.

## (F8) – Adicionar Amigos

O que seria de uma rede social se não pudéssemos adicionar amigos? Crie a funcionalidade para adicionar um amigo. Para isso, cada perfil deverá verificar se um usuário já não é amigo do usuário logado. Caso não seja, um botão irá permitir que o perfil seja adicionado como amigo. O sistema deverá exibir em sua página home todos os amigos relacionados.

## MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTOS (SUGESTÃO)

O modelo abaixo é apenas uma sugestão. Não necessariamente precisa ser seguido. Altere da forma que desejar.



## Forma de Avaliação

Cada trabalho será avaliado de forma individual pelo professor o qual irá fazer perguntas sobre o código, dificuldades encontradas, banco de dados, tecnologias usadas, etc.

O trabalho acarretará um ponto extra na média e poderá ser entregue até o dia **26/06**.