

Projeto Final LABI2022

UNIVERSIDADE DE AVEIRO

Miguel Vila, Diogo Silva, Miguel Reis, Martim
Carvalho



Projeto Final LABI2022

DETI

UNIVERSIDADE DE AVEIRO

Miguel Vila, Diogo Silva, Miguel Reis, Martim Carvalho

(107276) miguelovila@ua.pt, (108212) dsgps@ua.pt, (108545) mreis@ua.pt, (108749) martimhc

<http://code.ua.pt/projects/labi2022g5>

Aveiro, julho 2021

OBJETIVOS DO PROJETO

Neste trabalho foi-nos solicitado a realização de um site online com a finalidade de os seus utilizadores poderem armazenar e trocar as suas imagens de forma rápida e intuitiva. Além de poderem ser armazenadas imagens pré-existent, os utilizadores poderão também publicar no site as suas próprias criações, formando uma coleção visível a qualquer utilizador, e disponível para ser requisitada por qualquer um que esteja registado no site. Todas as imagens colocadas no site serão sujeitas a uma marca de água gerada automaticamente, como também o logo do mesmo com o objetivo de garantir a autenticidade das mesmas. Conforme o anteriormente exposto, ao ser adicionada uma imagem pelo utilizador o seu nome estará associado à imagem e visível no site, impossibilitando assim o plágio de imagens. Em relação às trocas entre diversos utilizadores, foi desenvolvido um sistema de encriptação de forma a garantir a segurança das imagens, para que as imagens possam ser trocadas e não roubadas. Assim estas trocas, para além de seguras, são também instantâneas e simples, tendo apenas o utilizador que aceder à sua coleção, escolher a imagem e por fim digitar o seu destinatário.

0.1 Capítulo 2

0.2 Interface Web

Esta componente é responsável: pelo registo de novos utilizadores e pelo login, após o login ser efetuado com sucesso o utilizador terá acesso a uma lista de coleções de imagens com a opção de criar uma nova coleção. Caso o utilizador opte por criar um coleção nova, o utilizador deverá enviar as imagens que pretender para o servidor, tendo que enviar uma imagem de cada vez. Por outro lado, se o pretendido for aceder a uma coleção terá duas opções: visualizar todas as imagens da mesma coleção que tenham um proprietário, ou então pode enviar uma imagem do qual seja proprietário para outro utilizador à escolha. Acrescenta-se ainda que, esta componente é responsável pelos desenvolvedores do projeto e do repositório.

0.3 Capítulo 3

0.4 Aplicação Web

Relativamente há aplicação web foi desenvolvida com a finalidade de ser minimalista e intuitiva, com o objetivo de ser clara. Deste modo, o programa que sustenta este design consiste num programa em python que serve conteúdos estáticos nomeadamente, html, css e js o que permite a navegação entre diversos componentes. Foi ainda desenvolvido, uma interface programática, que responde sempre com o objetos JSON, que permite obter/inserir informação sobre as imagens, autores e comentários realizados.

0.5 Capítulo 4

0.6 Persistência

0.7 Capítulo 5

0.8 Processador de imagens

Esta componente é executada como complementar da aplicação web, e tem como principal função obter e armazenar uma imagem enviada pelo utilizador, de seguida trata a mesma aplicando uma marca de água gerada pelo servidor

0.9 Capítulo 4

0.10 Persistência