

**UNIVERSIDADE DO GRANDE RIO**

***PROF. JOSÉ DE SOUZA HERDY***

ESCOLA DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Patric da Silva Oliveira  
Rodrigo Silva do Nascimento

**< Streamer Video >**

Duque de Caxias  
<2015>



**UNIVERSIDADE DO GRANDE RIO**

***PROF. JOSÉ DE SOUZA HERDY***

ESCOLA DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Patric da Silva Oliveira  
Rodrigo Silva do Nascimento

**< Streamer Video >**

Anteprojeto apresentado à Universidade do Grande Rio “*Prof. José de Souza Herdy*” (UNIGRANRIO) como parte dos requisitos para aprovação na disciplina de Técnicas de Pesquisa Computacional do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof. <Anderson Silva do Nascimento>

Duque de Caxias  
<2015>

**< Streamer Video >**

<Patric da Silva Oliveira> - <Matrícula>  
<Rodrigo Silva do Nascimento> - <Matrícula>

Anteprojeto apresentado à Universidade do Grande Rio “*Prof. José de Souza Herdy*” (UNIGRANRIO) como parte dos requisitos para aprovação na disciplina de Técnicas de Pesquisa Computacional do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Aprovado em <mês> de <ano>.

**BANCA EXAMINADORA**

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

Prof. <TITULAÇÃO> <Nome do professor orientador> - Orientador  
<Instituição de origem>

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

Prof. <TITULAÇÃO> <Nome do professor membro da banca>  
<Instituição de origem>

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

Prof. <TITULAÇÃO> <Nome do professor membro da banca>  
<Instituição de origem>

Duque de Caxias  
<Ano>

****RESUMO****

Escreva aqui um texto de 10 a 20 linhas descrevendo o que foi feito e o que está escrito no trabalho. Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa Aaaaa Aaaaaaaa Aa Aaaa Aaa Aa.

**Palavras-chave:** <palavra-chave1, palavras-chave2, palavras-chave3>.

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

[Figura 1: <Nome da figura> 15](#_Toc329969013)

[Figura 2: <Nome da figura> 16](#_Toc329969014)

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 1: Atividades de Planejamento 12

Tabela 2: Windows Phone releases 13

Tabela 3: Requisitos Microsoft Visual Studio 2015 14

Tabela 4: PostgreSQL 19

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **APAE** | Associação de Pais e Amigos de Excepcionais |
| **CAA** | Comunicação Alternativa e Aplicada |
| **EE** | Educação Especial |
| **FAMERP** | Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto |
| **IBGE** | Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística |
| **INEP** | Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas |
| **MEC** | Ministério da Educação |
| **RJ** | Rio de Janeiro |
| **SEEC** | Secretaria de Estado da Cultura |
| **UFMG** | Universidade Federal de Minas Gerais |
| **UNIEMP** | Universidade-Empresa |

**SUMÁRIO**

[RESUMO iv](#_Toc329969196)

[1 - Introdução 9](#_Toc329969197)

[1.1 - Justificativa 11](#_Toc329969198)

[1.2 - Objetivo 11](#_Toc329969199)

[1.3 - Delimitação do problema 11](#_Toc329969200)

[1.4 - Organização do Trabalho 11](#_Toc329969201)

[2 - Método de Trabalho 12](#_Toc329969202)

[2.1 - Referencial teórico 12](#_Toc329969203)

[2.2 - Cronograma de Trabalho 12](#_Toc329969204)

[3 - Documento de Visão 21](#_Toc329969205)

3.1 -Referências...................................................................................................................21

# 3.2 -Posicionamento...........................................................................................................21

# 3.2.1 -Definição do Problema..........................................................................................21

3.2.2 -Posicionamento do Produto..................................................................................21

3.3 -Descrição dos Stakeholders e Usuários........................................................................22

3.3.1 -Stakeholders Usuários...........................................................................................22

3.3.2 -Ambiente dos Usuários..........................................................................................22

3.4 -Visão Geral do Produto................................................................................................23

3.4.1 -Perspectiva do Produto.........................................................................................23

3.4.2 -Premissas e Dependências.....................................................................................23

3.5 -Características (Features) do Produto..........................................................................23

3.5.1 -Transmissão de streaming audiovisual..................................................................23

3.5.2 -Visualização de streaming audiovisual..................................................................23

3.6 -Requisitos de Documentação[.......................................................................................24](#_Toc329969211)

3.7 - Diagrama de Caso de Uso............................................................................................24

3.7.1 -Descrição de Caso de Uso**..................................................................................24**

**4 - Tecnologia Proposta.....................................................................................................27**

[4.1 - Seção 27](#_Toc329969212)

[4.2 - Seção 27](#_Toc329969213)

[Referências Bibliográficas 27](#_Toc329969214)

# Introdução

Este capítulo deve descrever uma visão do problema e trabalho que será elaborado por vocês. Sugerimos descrever a motivação e a justificativa para a elaboração do tema, os objetivos propostos para o trabalho e a orginazação de como o texto foi elaborado.

Para facilitar a formatação do texto deste documento, foram colocados neste template alguns estilos do Word que estarão ajudando na geração dos sumários. Todo título de capítulo deverá ser formatado com estilo “**Título 1**”, as suas seções com o estilo “**Título 2**”, as subseções com “**Título 3**”.

As referências bibliográficas devem ser feitas da seguinte maneira: coloque entre colchetes o sobrenome do primeiro autor e o ano da publicação. Caso exista mais de uma obra do mesmo autor no mesmo ano, coloque uma letra seqüencial após o ano. Veja os exemplos abaixo:

1. (FRANÇA, 1996a)
2. (FRANÇA, 1996b) (Este é apenas para exemplo. Não existem duas referências deste autor nas Referências Bibliográficas.)
3. (RNP, 2005)
4. Segundo RNP (2005) ... (Quando a citação faz parte do texto.)
5. Segundo Castro (2009) ... (Quando a citação faz parte do texto.)

A forma de citar as referências está exemplificada nas Referências Bibliográficas no final deste texto. Qualquer dúvida, pergunte ao seu orientador. Lembre que um texto sem indicações de referências bibliográficas indica que todas as idéias foram criadas pelo autor (o que invariavelmente não corresponde aos fatos) ou que faltou embasamento naquilo que foi escrito, o que desqualifica bastante o texto produzido. Assim, procure não deixar parágrafos sem referências bibliográficas, pois este é um fator de qualidade do text**o.**

AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAAAAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA AAAAA AAAAAAAA AA AAAA AAA AA.

## Justificativa

Segundo um relatório publicado pelo International Data Corporation (IDC), entre 2014 e 2015 o Windows Phone teve um pequeno ganho na parcela de mercado que ocupa, mas isso não deve ser um padrão para os próximos anos. O instituto de análises de mercado revela que o sistema da Microsoft deve chegar aos 7% até o ano de 2018 — sendo impulsionado pelos aparelhos da Microsoft.

Com o advento e expansão do Windows Phone como o único a crescer entre os 3 maiores sistemas moveis segundo previsões da IDC 2015 com acompanhamento da queda de outras plataformas, após um levantamento feito na Loja oficial de aplicativos da Microsoft, não foi encontrado nenhum aplicativo que viabilize o streaming de audiovisual.

## Objetivo

Com a expansão da estrutura voltada para internet cada vez mais alta o principal objetivo é a transmissão audiovisual em tempo real através da plataforma Youtube utilizando dispositivos móveis com plataforma Windows Phone 8.1.

## Delimitação do problema

Atualmente a transmissão audiovisual utilizando a plataforma Youtube no Windows Phone 8.1, não é possível a transmissão via streaming audiovisual, já que através de pesquisas realizadas na Loja oficial na Microsoft não foi encontrado nenhum aplicativo que viabilize.

O problema que se deseja resolver com esse aplicativo é: como viabilizar transmissões audiovisuais para a plataforma Youtube em tempo real apartir de aparelhos que utiliza Windows Phone?

## Organização do Trabalho

Capitulo 1 e apresentado o objetivo o porque a realização do projeto junto com objetivos e a solução do problema.

# Método de Trabalho

## Referencial teórico

**2.1.1 - Windows Phone**

Windows Mobile surgiu no ano de 2013 com a ideia de trazer a experiência do ambiente Windows desktop para usuário de dispositivos moveis ao decorrer do tempo houve melhoras consideráveis que foram disponibilizadas em suas novas versões podendo ser citadas entre ellas as versões 6.5 a ultima lançada pela Microsoft.

O Windows Mobile era ultilizado em aparelhos dos mais avançados aos convencionais, o que dificultava a availiação de sua peformarce em conjunto com um ambiente caotico para o desenvolvimento de aplicativos com as diferentes arquiteturas de processadores é aparelhos com e sem telas touch. Com isso a Microsoft trouxe ao mercado o Windows phone voltado para a usabilidade, assim a Microsoft resolveu implementar a Marketplace(Loja) no Windows Phone para vender seus aplicativos e não perde mercado para outros ambientes Android e IOS.

Windows Phone é um sistema operacional para smartphones, desenvolvido pela Microsoft, atualmente na sua versão 8.1, que é focado no mercado consumidor, em vez do mercado empresarial. Segundo (MONACO, Thiago; CARMO, R.M. Desenvolvendo Aplicações para Windows Phone. Rio de Janeiro: Brasport, 2012) o surgimento do Windows Phone foi no ano de 2010.

Segundo (MONACO, Thiago; CARMO, R.M. Desenvolvendo Aplicações para Windows Phone. Rio de Janeiro: Brasport, 2012) a proposta do windows Phone foi baseado no sucesso do Windows com Original Equipment Manufacturer (OEMs) que tinha compatibilidade com qualquer equipamento com fácil validação, desta forma a Microsoft tentou aplicar a mesma formula em smartphones. Windows Phone trabalha usando um conjunto de API e utiliza apresenta a capacidade de utilizar o C++ também assegurar uma maior flexibilidade e desempenho

Nós optamos por utilizar o Windows Phone como plataforma para desenvolvermos o Aplicativo, pelas pesquisas realizadas que apontam que não há aplicativos que atenda aos requisitos para o streaming audiovisual através do Windows phone.

|  |  |
| --- | --- |
| Windows Phone release | **Operating system version** |
| Windows Phone 8 | Windows Phone OS 8.0 |
| Windows Phone 7.5 | Windows Phone OS 7.1 |
| Windows Phone 7 | Windows Phone OS 7.0 |
| Windows Mobile 6.5 | Windows CE 5 |

**2.1.2 - Microsoft Visual Studio 2015 – Desenvolver o aplicativo**

O Microsoft Visual Studio e um ambiente integrado de desenvolvimento (IDE - Integrated Drive Eletronics) voltado para desenvolvimentos de Software podendo ser escrito nas linguagens Visual Basic (VB), C, C++, C# (C Sharp) e J# (J Sharp). E uma forte ferramenta para desenvolvimento Web utilizando a plataforma ASP.NET. As linguagens vistas com mais freguencia utilizadas são: VB.NET (Visual Basic.Net) e o C♯ (lê-se C Sharp).

Microsoft Visual Studio é um conjunto abrangente de ferramentas e serviços para desenvolver aplicativos para o desktop, Web, dispositivos e nuvem. Ao criar seu primeiro aplicativo para o Windows Store podendo contar com o desenvolvimento de ponta que oferece o Visual Studio para linguagens .NET, HTML / JavaScript e C ++. Para aquelas equipes que trabalham em múltiplas plataformas, Visual Studio fornece um ambiente de colaboração flexível que permite que você possa se conectar com outras ferramentas de desenvolvimento, tais como Eclipse e Xcode.

Optamos porque ele permite uma experiência consistente de desenvolvimento através de todos os dispositivos Windows, desde o Windows Phone e aplicativos da Windows Store para tablets até experiências Windows em desktops. Porque o Visual Studio Ultimate 2015 envolve múltiplas tecnologias, bem como .NET/XAML, HTML/Javascript, e C++, é possível escolher qual delas você prefere e maximizar a reutilização do código com outras plataformas.

|  |  |
| --- | --- |
| Microsoft Visual Studio 2015 | |
| Desenvolvedor | Microsoft |
| Plataforma | X86 e x64 |
| Versão estável | 2015 (10 de novembro de 2014; há 11 meses) |
| Idioma(s) | 7 Idiomas, Inclusive Português |
| Linguagem | C/C++, C#, F# e VB.NET |
| Sistema Operativo | Microsoft Windows |
| Gênero(s) | IDE |
| Licença | Proprietária |
| Estado do desenvolvimento | Ativo |
| Tamanho | 5GB+ |
| Página oficial | www.visualstudio.com |

**2.1.3 - Net Compact Framework**

O Microsoft .NET Compact Framework (.NET CF) e um versão compacta do .Net Framework feito para rodar em dispositivos moveis. É suas bibliotecas não são iguais as do .Net Framework, são bibliotecas voltadas para utilizar menos espaço.

O .NET Compact estrutura herda a arquitetura .NET estrutura completa do CLR e execução de código gerenciado. Para obter mais informações sobre a arquitetura do .NET Compact estrutura, consulte Visão geral da arquitetura do .NET compact estrutura.

E possível usar esse framework para desenvolver em aplicativos como: Visual Studio .NET 2003, no Visual Studio 2005 e no Visual Studio 2008, em C # ou Visual Basic.NET.

Optamos por utilizar o Net Compact Framework por ser um framework que atenda toda a demanda exigida pelo Software.

**2.1.4 - C#**

O C# ou C Sharp e uma linguagem orientada a objetos, que foi desenvolvida pela Microsoft e faz parte da plataforma .NET. Que tem como base a linguagem C é e muito familiar as linguagem C++ e Java. Ela e padronizada pela European Computer Manufacturers Association (ECMA) e A linguagem C# é compilada para bytecode e é interpretada pela máquina virtual chamada CLR (Common Language Runtime).

A linguagem C# faz parte de um conjuntos de ferramentas oferecidas na plataforma .Net como objetivo de oferecer que uma aplicação possa ser exercutada em diversos dispositivos de Hardware, independentemente destes serem PCs, *handhelds* ou qualquer outro dispositivo móvel.

Com o avanço das ferramentas de programação e dos dispositivos eletrônicos, aconteceram problemas e novas exigências. Pois as novas versões de componentes não eram compatíveis com o software antigos. Com isso desenvolvedores viram que havia necessidade do software ser acessível para qualquer dispositivo. Assim para tratar dessas necessidades Microsoft anunciou a sua iniciativa .Net e a linguagem de programação C#.

Durante o desenvolvimento da plataforma .NET, as bibliotecas foram escritas originalmente numa linguagem chamada *Simple Managed C* (SMC), que tinha um compilador próprio. Mas, em Janeiro de 1999, uma equipe de desenvolvimento foi formada por Anders Hejlsberg, que fora escolhido pela *Microsoft* para desenvolver a linguagem. Dá-se inicio à criação da linguagem chamada *Cool*. Um pouco mais tarde, em 2000, o projeto .NET era apresentado ao público na *Professional Developers Conference* (PDC), e a linguagem Cool fora renomeada e apresentada como C#. Cronograma de Trabalho.

A Microsoft submeteu o C# à ECMA para uma padronização formal. Em Dezembro de 2001 a associação liberou a especificação ECMA-334 *Especificação da Linguagem C#*. Em 2003 tornou-se um padrão ISO (ISO/IEC 23270). Há algumas implementações em desenvolvimento, destacando-se a Mono, implementação open source da Novell, o dotGNU e o Portable.NET, implementações da Free Software Foundation, e o BDS 2008, implementação da CodeGear.

Para garantir que os programas de C # e bibliotecas podem evoluir ao longo do tempo de forma compatível, muita ênfase foi colocada sobre o controle de versão no projeto do C #. Com isso pouca linguagens de programação não dão há atenção devida a esse ponto.

Optamos por utilizar o C# porque temos um maior aproveitamento com a ferramenta de desenvolvimento (Microsoft Visual Studio). O C# tem um facilidade e integração maior com Windows e porque entre as linguagens disponíveis no .Net (Visual Basic e C#) e que possui a sintexe mais parecdida com nossos conhecimentos.

Tabela : Atividades de Planejamento

**2.1.5 – Java**

Java, das torradeiras a internet:

Java é uma linguagem de programação orientada a objetos, desenvolvida por uma pequena equipe de pessoas na Sun Microsystems. Em 1990, a equipe se focava na criação de um app portátil para rodar em qualquer microchip. O time escolheu a C/C ++ para a realizar a tarefa, mas logo descobriu que algumas características na linguagem a impedia de ser portátil.

No início de 1990, Naughton, Gosling e Sheridan começaram a definir as bases para o projeto de uma nova linguagem de programação, apropriada para eletrodomésticos, sem os problemas já tão conhecidos de linguagens tradicionais como C e C++. O consumidor era o centro do projeto, e o objetivo era construir um ambiente de pequeno porte e integrar esse ambiente em uma nova geração de máquinas para "pessoas comuns". A especificação da linguagem terminou em agosto de 1991, e a ela deu-se o nome de "Oak" [Carvalho]. Por problemas de copyrigth (já existia uma linguagem chamada Oak) o nome foi mudado em 1995 para Java, em homenagem à ilha de Java, de onde vinha o café consumido pela equipe da Sun.

A empresa, então, removeu alguns recusos da plataforma com isso foi criadada uma nova linguagem de programação. A foi reconheciada com o nome de ‘Oak’ (‘carvalho’, em português) para acompanhar o desenvolver que escreveu os códigos debaixo de uma arvore de carvalho, mesmo sendo uma inovação no mercado, não foi uma linguagem aceita.

Em 1992, Oak foi utilizada pela primeira vez em um projeto chamado Projeto Green, que tinha por propósito desenvolver uma nova interface de usuário para controlar os aparelhos de uma casa. Tal interface consistia em uma representação animada da casa, que era exibida em um computador manual [chamado star seven, bisavô dos palmtops de hoje], e que tinha uma tela sensível ao toque que permitia a manipulação dos eletrodomésticos. Essa interface era totalmente escrita em Oak, e evoluiu para um projeto de interface para redes de televisão pay-per-view. Contudo, o padrão proposto por esses dois projetos não vingou, e outros padrões, pelo menos em sistemas de TV pay-per-view vêm tomando conta do mercado. Um personagem animado desses projetos, Duke, tornou-se um dos símbolos de Java.  
  
 Em meados de 1993, pode-se dizer que Oak ia "mal das pernas". Os projetos propostos não eram economicamente viáveis, e não se via um grande futuro no desenvolvimento de aparelhos que suportassem essa nova linguagem. Justamente nessa época, a World Wide Web estava em seu nascimento, trazendo um novo horizonte para a Internet. (Importante lembrar que a Internet já existia muito antes do surgimento da WWW. A WWW nada mais é que um conjunto de protocolos que permite um acesso mais amigável aos recursos disponíveis na Internet. Dentre esses protocolos, por exemplo, o mais conhecido em geral é o de transferência de hipertexto [http]). Com o lançamento do primeiro browser do mercado, o Mosaic, ocorreu à equipe de desenvolvimento da Sun que uma linguagem independente de plataforma, segura e robusta como a que estava sendo desenvolvida para eletrodomésticos caberia como uma luva para uso na Internet, uma vez que um aplicativo gerado nessa linguagem poderia rodar nos diversos tipos de computadores ligados na Internet, rodando qualquer sistema operacional, de PCs rodando OS/2 a estações RISC rodando AIX Unix, ou SparcStations rodando Solaris, os programas escritos nessa linguagem que viria a ser conhecida por Java seriam o modelo para qualquer aplicativo Web.

O Java teve seu grande boom em 1995, devido ao sucesso mundial da World Wide Web (WWW) se tornando polular na internet e passou fazer parte da vida de todos. Com a chegada da web, a 'Oak' passou a ser a melhor opção no mundo online, já que a internet precisava de uma linguagem de programação independente e portátil que pudesse ser usada para escrever programas em diferentes plataformas.

Veja as principais características e vantagens da linguagem Java:

* Suporte à orientação a objetos;
* Portabilidade;
* Segurança;
* Linguagem Simples;
* Alta Performance;
* Dinamismo;
* Interpretada (o compilador pode executar os bytecodes do Java diretamente em qualquer máquina);
* Distribuído;
* Independente de plataforma;
* Tipada (detecta os tipos de variáveis quando declaradas);

**2.1.6 – JavaServe Faces**

O JavaServe Faces (jsf) e uma especificação de um freamework definida pela java community Process (JCP) para o desenvolvimento web. Por te sido aprovado pela jcp que é composta com grandes empresas como Apache, Novel, Orcle, Siemens entre outras, ela se tornou padrão de mercado com especificações formais e segura.

O JavaServer Faces é muito bom para desenvolver aplicações Web, principalmente se você puder contar com uma boa ferramenta como o Eclipse IDE. Entretanto, podemos unir as facilidades dos componentes Faces com as características (X) HTML.

Facelets é um framework de templates JavaServer Faces, baseado em alguns simples princípios:

• Criação de uma árvore de objetos UIComponent e conteúdo entrelaçado completamente com o processo de ciclo de vida do JavaServer Faces;

•. É mais rápido, pois não utiliza o engine do JSP para transformar em Servlets;

•. Suporte a templates reutilizáveis, aumentando a produtividade na criação de numerosas páginas, criando uma base padrão;

• Integração com os processos Faces e com as tags (X) HTML (usa diretamente o XHTML como tecnologia view do JSF) como membros da árvore de componentes. Isso possibilita a injeção de componentes JSF com um simples atributo jsfc;

• Erros mais amigáveis e com maior precisão;

• Eliminação de tags JSF como <f:view/> e <f:subview/>.

Optamos por utilizar o java por temos um conhecimento com à linguagem e ser orientada objeto e por ele ser muito mais que apenas uma linguagem de programação, ser uma plataforma de desenvolvimento.

**2.1.7 – PostgreSQl**

O projeto POSTGRES, liderado pelo Professor Michael Stonebraker, foi patrocinado pela Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA), pelo Army Research Office (ARO), pela National Science Foundation (NSF)) e pela *ESL, Inc*. A implementação do POSTGRES começou em 1986. Os conceitos iniciais para o sistema foram apresentados em *The design of POSTGRES*, e a definição do modelo de dados inicial foi descrita em *The POSTGRES data model*. O projeto do sistema de regras desta época foi descrito em *The design of the POSTGRES rules system*. Os fundamentos lógicos e a arquitetura do gerenciador de armazenamento foram detalhados em *The design of the POSTGRES storage system*.

O Postgres possuiu varias versões de então. A primeira “versão de demonstração” se tornou operacional em 1987, e foi exibida em 1988 na Conferência ACM-SIGMOD.

O Postgres e utilizado para implementação de diversos aplicativos diferentes de pesquisa e de produção, incluindo: sistema de analise de dados financeiros. Pacote de monitoração de desempenho de motor a jato, banco de dados de acompanhemento de astereoides, banco de dados de informações medicas, e vários sistemas de informações geográficas. E também e utilizado como ferramenta educacional por varias universidadesPor fim, a Illustra Information Technologies (posteriormente incorporada pela Informix, que agora pertence à IBM) pegou o código e o comercializou. O POSTGRES se tornou o gerenciador de dados principal do projeto de computação científica Sequoia 2000 no final de 1992.

Hoje, o PostgreSQL é um dos SGBD (Sistema Gerenciador de Bancos de Dados) de código aberto mais avançados, contando com recursos como:

- consultas complexas  
- chaves estrangeiras  
- integridade transacional  
- controle de concorrência multi-versão  
- suporte ao modelo híbrido objeto-relacional  
- trigger  
- views  
- stored procedures em várias linguagens

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Quinzenas  Atividades | Jan | | Fev | | Mar | | Abr | | Mai | | Jun | |
|  | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Optamos por utilizar o PostgreSQl porque é um sistema fácil de ser administrado pela sua sintaxe fácil de ser compreendida ele possui código aberto e sua estabilidade e funciona e multiplataformas.

**2.2 - Cronograma de Trabalho**

# Documento de Visão

Este documento tem por finalidade coletar, analisar e definir as principais necessidades dos *stakeholders* e as principais características do aplicativo de streaming audiovisual através do Youtube.

## Referências

Open Broadcaster utilizamos esse Software como referência em nosso projeto por ter um alto índice de usabilidade para desktop e a Twitch.tv como uma web pagina de streaming bem-sucedida.

# 3.2 -Posicionamento

## 3.2.1 -Definição do Problema

|  |  |
| --- | --- |
| **Problema** | Transmissões de audiovisual para dispositivos moveis em tempo real. |
| **Afeta** | Os usuários. |
| **Impacto** | * Não vai haver necessidade de utilização de desktop para streaming audiovisual em tempo real. |
| **Uma solução bem sucedida** | * Mobilidade para realizar transmissões audiovisual a qualquer momento que esteja com conexão à internet. * Reduziria o esforço do usuário para realizar streaming audiovisual em tempo real. * Redução de custo ao invés de possuir um dispositivo móvel ao invés de um desktop. |

## 3.2.2 -Posicionamento do Produto

|  |  |
| --- | --- |
| **Para** | Os usuários de smartphones com Windows Phone. |
| **Que** | Que deseja fazer streaming audiovisual em tempo real. |
| **Aplicativo de streaming audiovisual** | É um software. |
| **Que** | Facilita o streaming de audiovisual. |
| **Ao contrário** | Da solução atual, baseada em streaming audiovisual através de desktop. |
| **Nosso Produto** | Realiza transmissões audiovisual através de aparelhos moveis com Windows Phone. |

# 3.3 -Descrição dos *Stakeholders* e Usuários

Esta seção apresenta um perfil dos *stakeholders* e usuários envolvidos no projeto e os principais problemas que eles entendem que devam ser atacados pela solução proposta.

## 3.3.1 -Stakeholders Usuários

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo** | **Descrição** | **Observações** |
| WEB | Usuários receptor de transmissão audiovisual |  |
| Mobile | Usuário emissor da transmissão audiovisual |  |

## 3.3.2 -Ambiente dos Usuários

**WEB**

Pessoas que desejam acompanhar a transmissão audiovisual de algum usuário mobile e interagir através de chat.

**Mobile**

Pessoas que irão realizar a transmissão audiovisual através de um aparelho mobile.

# 3.4 -Visão Geral do Produto

## 3.4.1 -Perspectiva do Produto

O aplicativo audiovisual utilizando plataforma do Youtube oferece a transmissão de áudio e vídeo em tempo real através de dispositivos moveis Windows Phone que possua câmera e conexão com a internet.

O aplicativo também terá uma interface web que disponibiliza a transmissão em tempo real, que permiti uma interação entre os usuários que estão assistindo cadastrados no sistema e uma configuração da conta.

## 3.4.2 -Premissas e Dependências

### -Possuir o Windows Phone a partir da versão 8.1.

### -Aparelho deve possuir uma câmera.

### -Aparelho deve possuir conexão com a internet.

### -O usuário devera possuir uma conta na plataforma Youtube.

### -Deve possuir um código gerado pela plataforma Youtube para iniciar sua transmissão audiovisual.

### -Devera possuir um cadastro em nosso sistema.

# 3.5 -Características (*Features*) do Produto

## 3.5.1 -Transmissão de streaming audiovisual

O sistema permite que você realize uma transmissão de audiovisual em tempo real a partir de smartphones com Windows Phone.

## 3.5.2 -Visualização de streaming audiovisual

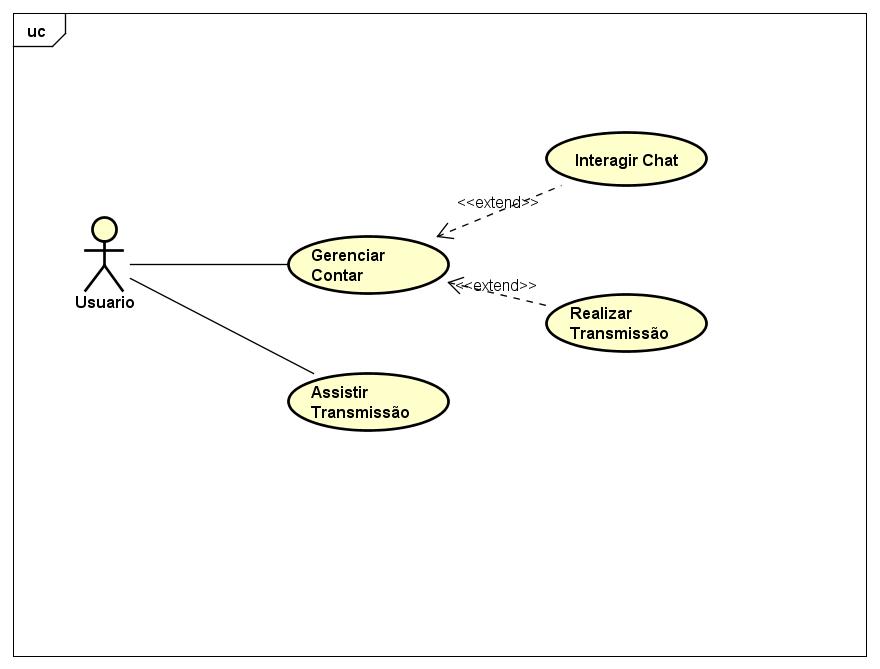
O sistema permite que você visualize uma transmissão de audiovisual em tempo real a partir de um navegador.

## 3.6 -Requisitos de Documentação

### -O sistema deve fornecer ajuda on-line para cada uma das suas funcionalidades.

### -Todo o sistema deve estar documentando com diagramas utilizando a UML.

## 3.7 -Diagrama de Caso de Uso



### 3.7.1- Descrição do Diagrama de Caso de Uso

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nome do caso de uso*** | UC01 - Gerenciar Conta |
| ***Objetivo*** | Este caso de uso tem o objetivo de realizar manutenção no cadastro da Usuário. |
| ***Ator primário*** | Usuário |
| ***Atores secundários*** | Não há |
| ***Precondições*** |  |
| ***Fluxo Principal*** | 1. O usuário seleciona a opção cadastro no menu principal. 2. O sistema solicita ao usuário o preenchimento dos seguintes dados (o \* indica que o campo é obrigatório) -E-mail\* -Senha\* -Nome\* -Chave do Youtube 3. O usuário preenche os dados acima e confirma o cadastro. 4. Sistema exibe uma mensagem que o cadastro foi efetuado com sucesso. 5. Fim do caso de uso. |
| ***Fluxo Alternativo*** | (1)  a. O usuário selecionou a opção login ao invés de cadastrar   1. O usuário efetua login no sistema; 2. Sistema apresenta tela do perfil do usuário; 3. Usuário seleciona editar perfil; 4. Sistema exibe campos para alteração do perfil; 5. O usuário altera o(s) dados(s) desejados e solicita a gravação das alterações; 6. O sistema solicita confirmação da alteração; 7. O sistema confirma a alteração; 8. O sistema informa que a alteração foi gravada com sucesso; 9. Fim do Subfluxo Editar cliente; |
| ***Fluxo Exceção*** | Não Há |
| ***Pós-condições*** | Manutenção realizada |
| ***Regras de negócio*** | Não Há |
| ***Requisitos não funcionais*** | Não há |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nome do caso de uso*** | UC02 – Interagir Chat |
| ***Objetivo*** | Este caso de uso tem o objetivo de realizar uma interação do usuário com chat. |
| ***Ator primário*** | Usuário 01. |
| ***Atores secundários*** | Usuário 02. |
| ***Precondições*** | Estar logado no sistema. |
| ***Fluxo Principal*** | 1. O usuário 01 digita texto no chat.  2. Sistema acolheria as informações e repassaria aos demais usuários.  3. Fim caso de uso Interagir Chat. |
| ***Fluxo Alternativo*** | Não Há |
| ***Fluxo Exceção*** | Não Há |
| ***Pós-condições*** | Não Há |
| ***Regras de negócio*** | Não Há |
| ***Requisitos não funcionais*** | Não há |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nome do caso de uso*** | UC03 – Realizar transmissão |
| ***Objetivo*** | Este caso de uso tem o objetivo de realizar uma transmissão audiovisual. |
| ***Ator primário*** | Usuário |
| ***Atores secundários*** | Não há |
| ***Precondições*** | O usuário precisa estar logado no sistema. |
| ***Fluxo Principal*** | 1. O usuário seleciona a opção transmitir no menu principal. 2. O sistema solicita ao usuário o seu canal do Youtube. 3. O usuário preenche o dado solicitado pelo sistema. 4. Sistema apresenta a tela de transmissão. 5. Fim do caso de uso. |
| ***Fluxo Alternativo*** | (3)  a. Sistema não encontrou dado informado   1. Volta ao passo 2 do fluxo principal; |
| ***Fluxo Exceção*** | Não Há |
| ***Pós-condições*** | Transmissão realizada |
| ***Regras de negócio*** | Não Há |
| ***Requisitos não funcionais*** | Não há |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nome do caso de uso*** | UC01 – Assistir transmissão |
| ***Objetivo*** | Este caso de uso tem o objetivo de assistir uma transmissão audiovisual. |
| ***Ator primário*** | Usuário |
| ***Atores secundários*** | Não há |
| ***Precondições*** | Não há |
| ***Fluxo Principal*** | 1. O usuário acessa a home. 2. O sistema exibi tela com todas as transmissões audiovisuais. 3. O usuário seleciona a transmissão desejada. 4. Sistema apresenta tela e transmissão. 5. Fim do caso de uso. |
| ***Fluxo Alternativo*** | Não Há |
| ***Fluxo Exceção*** | Não Há |
| ***Pós-condições*** | Transmissão assistida |
| ***Regras de negócio*** | Não Há |
| ***Requisitos não funcionais*** | Não há |

# Tecnologia Proposta

## Seção

## Seção

## Referências Bibliográficas

Aqui colocamos alguns exemplos para que possam servir de modelo para a elaboração da lista. Utilize o “**Guia para Elaborar e Estruturar Trabalhos Monográficos de Conclusão de Curso**” da Unigranrio (p.61 a 101) para ver as regras.

ALVES, Castro. **Navio Negreiro**. [S.l.]: Virtual Books, 2000. Disponível em: <*http://www.terra.com.br/virtualbooks/freebook/port/Lport2/navionegreiro.htm*>. Acesso em: 10 jan. 2002.

ANDRADE, Márcia Faria de. **Reimplante Dentário**. 2001. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Odontologia, Universidade do Grande Rio — Prof. José de Souza Herdy“, Duque de Caxias, 2002.

BIBLIOTECA NACIONAL (Brasil). **Relatório da Diretoria-Geral**: 1984. Rio de Janeiro, 1985. 40 p.

BRASIL. Ministério da Saúde. Coordenação Geral de Planejamento. **Plano Nacional de Saúde**: Um Pacto pela Saúde no Brasil: Objetivos, Diretrizes e Metas: Documento para Discussão. Brasília, 2004. 30 p.

CENTRAL do Brasil. Direção: Walter Salles Júnior. Produção: Martire de Clermont-Tonnerre e Arthur Cohn. Intérpretes: Fernanda Montenegro; Marilia Pêra; Vinicius de Oliveira; Sônia Lira; Othon Bastos; Matheus Nachtergaele e outros. Roteiro: Marcos Bernstein, João Emanuel Carneiro e Walter Salles Júnior. [S.l.]: Le Studio Canal; Riofilme; MACT Productions, 1998. 1 bobina cinematográfica (106 min), son., color., 35mm.

CONGRESSO INTERNACIONAL DE RESPONSABILIDADE SOCIAL DA UNIVERSIDADE, 7., 2003, São Paulo. **Anais**... São Paulo: Unicastelo, 2003.

COSTA, Márcio. A Educação em Tempos de Conservadorismo. In: GENTILI, Pablo (Org.). **Pedagogia da Exclusão**: Crítica ao Neoliberalismo em Educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. p. 43-76.

ENCICLOPÉDIA Universal Ilustrada Europeu-Americana. Madrid: Espasa-Calpe, 1981.12 v.

ERICKSON FILHO, Milton H.; ROSSI JÚNIOR, Ernesto L.; PAULO NETTO, José. **Capitalismo e Reificação**. São Paulo: Paz e Terra, 1980. 140 p.

FARMACOLOGIA clínica. In: BIREME. **Medline**. 2007. Disponível em: <*http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IsisScript=iah/iah.xis&base= MEDLINE&lang=p*>. Acesso em: 5 set. 2007.

FORATTINI, Oswaldo Paulo. A Ciência e a Sociedade: Comentário. **Revista de Saúde Pública**, São Paulo, v.33, n.1, p. 107-108, fev. 1999.

FREDERICO, Celso (Org.). **A Esquerda e o Movimento Operário 1964/1984**. São Paulo: Novos Rumos, 1987. 98 p.

GARIBAY GARCIA, Luís; VALLE HERNANDEZ, Vicente. **Financiamiento de la Universidad**. Guadalajara: UAG, 1973. 203 p.

GONZAGA, Genilson. Operação Abafa. **Jornal do Commércio**, Rio de Janeiro, 15 nov. 2003. Coisas & Fatos, Economia, p. A-4.

KOOGAN, André; HOUAISS, Antonio (Ed.). **Enciclopédia e Dicionário Digital 98**. São Paulo: Delta, 1998. 5 disquetes.

MARCONDES, E. (Ed.) *et al*. **Dietas em Pediatria**. 3. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2004. 67 p.

MORAES, Lilian de. Inclusão Social. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE RESPONSABILIDADE SOCIAL DA UNIVERSIDADE, 7., 2003, São Paulo. **Anais**... São Paulo: Unicastelo, 2003. p. 103-120.

NARODOWSKI, Mariano. A Infância como Construção Pedagógica. In: COSTA, Ricardo Alves. **Escola Básica na Virada do Século**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000. p. 107-118.

PERFIL da Administração Pública Paulista. 6. ed. São Paulo: FUNDAP, 1994. 1 CD-ROM.

PINTO, Aníbal *et al*. **A Inflação Recente no Brasil e na América Latina**. Rio de Janeiro: Graal, 1978. 90 p.

REUNIÃO ANUAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE QUÍMICA, 20., 1997, Poços de Caldas. **Química**: Academia, Indústria, Sociedade: Livro de Resumos. São Paulo: Sociedade Brasileira de Química, 1997.

REVISTA DE SAÚDE PÚBLICA. São Paulo: Faculdade de Saúde Pública da Universidade de São Paulo, 1967- . Bimestral.

REVISTA DE SAÚDE PÚBLICA. São Paulo: Faculdade de Saúde Pública da Universidade de São Paulo, v.33, n.1, fev. 1999. 110 p.

SANTOS, F. R. dos. A Colonização da Terra do Tucujús. In: \_\_\_\_\_\_. **História do Amapá, 1º Grau**. 2. ed. Macapá: Valcan, 1994. cap. 3.

SCHUTZ, Edgar. **Reengenharia Mental**: Reeducação de Hábitos e Programação de Metas. 2. ed. Florianópolis: Insular, 1997. 104 p.

SILVA, R. N.; OLIVEIRA, R. Os Limites Pedagógicos do Paradigma da Qualidade Total na Educação. In: CONGRESSO DE INICIAÇÀO CIENTÍFICA DA UFPE, 4., 1996, Recife. **Anais Eletrônicos**... Recife: UFPE, 1996. Disponível em:  
<*http://www.propesq.ufpe.br/anais/anais/educ/ce04.htm*>. Acesso em: 21 jan. 1997.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Catálogo de Teses da Universidade de São Paulo, 1992**. São Paulo, 1993. 467 p.

VILLA-BOAS, Ruth. **Sociologia da Educação**. 2. ed. [S.l.]: [s.n.], [1986?]. 240 p.